UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TESIS

INFLUENCIA DE LOS ANIMES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA GENERACIÓN Z EN LA COMUNIDAD OTAKU DE LA CIUDAD DEL CUSCO, PERÍODO 2022

PRESENTADO POR:

BR. ARIHANA ISABELLA POLANCO GUEVARA

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

ASESOR:

DR. COSME WILBERT MEDINA SALAS

CUSCO – PERÚ

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

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

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: "Influencia de los animes en la identidad Cultural de la generación z en la comunidad otaku de la ciudad del Cusco, período 2022"

Presentado por: ARIHANA ISABELLA POLANCO GUEVARA DNI N° 73131430

presentado por: ..... DNI N°: .....

Para optar el título profesional/grado académico de Licenciada en Ciencias de la Comunicación

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 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 8 **%.**

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 las primeras páginas del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 27 de marzo de 20 25

.....

Firma

Post firma... Cesar Wilbert Medina Salas

Nro. de DNI... 23963530

ORCID del Asesor... https://orcid.org/0000-0001-7313-2272

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: **oid:** 27259:344338420 1

turnitin Página 1 of 126 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::27259:443384201

ARIHANA ISABELLA POLANCO GUEVARA

Influencia de los animes en la identidad cultural de la generación Z en la comunidad otaku de la ciu

Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::27259:443384201

Fecha de entrega
27 mar 2025, 10:21 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
27 mar 2025, 10:26 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
Influencia de los animes en la identidad cultural de la generación Z en la comunidad otaku de la ....pdf

Tamaño de archivo
3.9 MB

122 Páginas

23.743 Palabras

135.259 Caracteres

turnitin Página 1 of 126 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::27259:443384201

8% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 17 words)

Top Sources

8% Internet sources
1% Publications
4% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Presentación

Estimada Decana de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco y respetados miembros del jurado:

En concordancia con el reglamento de Grados y Título de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, presento a su consideración la investigación titulada “INFLUENCIA DE LOS ANIMES EN LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA GENERACIÓN Z EN LA COMUNIDAD OTAKU DE LA CIUDAD DEL CUSCO, PERÍODO 2022", como requisito para optar al título de Licenciado en Ciencias de la Comunicación. Esta investigación, de naturaleza cualitativa y respaldada por el paradigma de la ciencia interpretativa, se propone definir la conducta humana frente a la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z en la comunidad otaku de la ciudad del Cusco desde el año 2020.

Para alcanzar este objetivo, se utilizaron técnicas de recolección de información que incluyeron la realización de una ficha de análisis descriptivo de animes representativos como "El viaje de Chihiro", "Chihayafuru" y "Mashiro no Oto". Además, se llevó a cabo una entrevista semiestructurada a 10 personas dentro de la comunidad otaku.

Agradezco la oportunidad de compartir los hallazgos de esta investigación y quedo a disposición para cualquier consulta adicional.

Atentamente,

Arihana Isabella Polanco Guevara

Dedicatoria

A mi madre, por el apoyo incondicional que siempre me ha dado, a mis tíos por brindarme la motivación necesaria para seguir adelante, a mi abuelita, por su cariño y total apoyo.

Agradecimiento

Mi profundo agradecimiento a mi familia por su paciencia y su constante motivación a lo largo de este arduo camino. Su apoyo emocional me dio fortaleza en los momentos difíciles.

Y, por último, pero no menos importante, agradezco a todas las personas que participaron en este estudio como participantes voluntarios. (mis amigas y amigos) ya que sin su desinteresada colaboración este trabajo no habría sido posible.

ÍNDICE

Presentación v

Dedicatoria vi

Agradecimiento vii

Índice de tablas xi

Resumen 1

Abstrac 2

Introducción 3

CAPÍTULO I. 5

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 5

1.1. Situación problemática 5

1.2. Formulación del problema 6

1.2.1 Problema general 6

1.2.2 Problemas específicos 6

1.3 Justificación de la investigación 7

1.4. Objetivos de la investigación 9

1.4.1. Objetivo general 9

1.4.2 Objetivos específicos 9

CAPÍTULO II. 10

MARCO TEÓRICO - CONCEPTUAL 10

2.1. Bases Teóricas 10

2.1.1 La cultura japonesa en el anime, las 7 virtudes del Bushido, la cultura otaku y los otakus en el Perú 10

2.1.2 Identidad cultural, conducta, grupo social 27

2.1.3 La globalización, convergencia digital y cultural, transculturación y aculturación 32

2.1.4. Taxonomía de generaciones 36
2.1.5 Desarrollo de animes 37
2.2. Antecedentes empíricos de la investigación 44
2.2.1 Antecedentes a nivel internacional 44
2.2.2. Antecedentes a nivel nacional 46
2.2.3 Antecedentes a nivel local 48
2.3. Marco conceptual 49
CAPÍTULO III: 51
HIPÓTESIS Y CATEGORÍAS 51
3.1. Hipótesis 51
3.1.1. Hipótesis general 51
3.1.2 Hipótesis específicas 51
3.2 Identificación de categorías 52
3.3. Operacionalización de categorías 52
CAPÍTULO IV: 54
METODOLOGÍA 54
4.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica 54
4.1.1. Ámbito de estudio 54
4.1.2. Localización política y geográfica 54
4.2. Tipo y nivel de investigación 54
4.3. Unidad de análisis 55
4.4. Población de estudio 55
4.5. Tamaño de muestra 56
4.6. Técnicas de selección de muestra 57
4.7. Técnicas de recolección de información 57

4.8. Técnicas de análisis e interpretación de la información 58
4.9. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas 58
CAPÍTULO V: 59
RESULTADOS Y DISCUSIÓN 59
5.1. Presentación de Resultados 59
5.1.1. Ficha de Análisis 59
5.1.2. Interpretación de las entrevistas semi estructuradas 73
5.2. Prueba de Hipótesis 77
5.3. Discusión de resultados 82
5.3.1. Narrativa del anime como agente formador de valores culturales. 82
5.3.2. Estética y simbolismo como motores de la identidad cultural híbrida. 83
5.3.3. Conexión emocional a través del dinamismo narrativo y los personajes. 84
5.3.4. Transculturación y la creación de una identidad híbrida. 84
5.3.5. Globalización, redes sociales y su rol en la convergencia cultural 85
CONCLUSIONES 86
RECOMENDACIONES 88
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 89
ANEXOS 91
Anexo 1 Matriz de consistencia 92
Anexo 2 Entrevista semiestructurada 94
Anexo 3 Ficha de análisis de contenido 99
Anexo 4 Evidencia Fotográfica 100
Anexo 5 Consentimiento informado 104

Índice de tablas

Tabla 1 Cuadro de Identificación de categorías *52*

Tabla 2 Cuadro de Operacionalización de categorías..... *52*

Tabla 3 Ficha de Análisis del Anime Mashiro no Oto..... *59*

Tabla 4 Ficha de Análisis del Anime Chihayafuru..... *63*

Tabla 5 Ficha de Análisis de la Película El Viaje de Chihiro..... *67*

Tabla 6 Ficha de Análisis del Anime Rurouni Kenshin..... *69*

Tabla 7 Matriz de Consistencia..... *92*

Tabla 8 Cuadro de análisis de entrevista semiestructurada *94*

Tabla 9 Ficha de análisis de contenido..... *99*

Resumen

En el contexto de la globalización y la creciente importancia de la cultura otaku, esta investigación se enfoca en explorar la influencia de los animes en la identidad cultural de la generación Z en la comunidad otaku de la ciudad del Cusco durante el periodo 2022. Siguiendo el paradigma de la ciencia interpretativa, se busca comprender la conducta humana frente a este fenómeno cultural producido en un contexto social específico.

La metodología adoptada es cualitativa, se emplea una investigación básica o pura con un enfoque correlacional, utilizando un diseño transversal y relacional. utilizando técnicas de recolección de información que incluyen el análisis descriptivo de animes específicos, como "El Viaje de Chihiro", "Chihayafuru" y "Mashiro no Oto". Además, se llevó a cabo una entrevista semiestructurada con 10 personas de la comunidad otaku. El objetivo general de la tesis es determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z otaku en Cusco desde el año 2020.

Los resultados revelan que la narrativa y los valores culturales presentes en los animes desempeñan un papel simbólico en la formación de la identidad cultural de la comunidad otaku. Se identifican patrones que demuestran la influencia directa e indirecta del anime en la construcción de la identidad cultural de los individuos.

En conclusión, esta investigación aporta a la comprensión de cómo el anime influye en la identidad cultural de la generación Z otaku en la ciudad del Cusco, brindando datos valiosos para comprender la relación entre el consumo cultural y la construcción identitaria en este grupo específico.

Palabras clave: Identidad Cultural, anime, comunidad Otaku, generación z

Abstrac

In the context of globalization and the growing importance of otaku culture, this research focuses on exploring the influence of anime on the cultural identity of generation Z in the otaku community of the city of Cusco during the period 2022. Following the paradigm of interpretive science, we seek to understand human behavior in the face of this cultural phenomenon produced in a specific social context.

The methodology adopted is qualitative, employing a basic or pure research with a correlational approach, using a cross-sectional and relational design. using data collection techniques that include the descriptive analysis of specific anime, such as "Chihiro's Journey", "Chihayafuru" and "Mashiro no Oto". In addition, a semi-structured interview was conducted with 10 people from the otaku community. The general objective of the thesis is to determine the influence of anime in the formation of the cultural identity of generation Z otaku in Cusco since 2020.

The results reveal that the narrative and cultural values present in anime play a symbolic role in the formation of the cultural identity of the otaku community. Patterns are identified that demonstrate the direct and indirect influence of anime in the construction of individuals' cultural identity.

In conclusion, this research contributes to the understanding of how anime influences the cultural identity of generation Z otaku in the city of Cusco, providing valuable data to understand the relationship between cultural consumption and identity construction in this specific group.

Key words: Cultural identity, anime, Otaku community, generation Z.

Introducción

En la era contemporánea, la interconexión global y la diversificación cultural han generado fenómenos que moldean las identidades de las sociedades. Dentro de este contexto, la influencia de los animes, expresión artística y narrativa proveniente de Japón, ha emergido como un fenómeno cultural que no solo ha capturado la atención de audiencias internacionales, sino que ha permeado de manera significativa en la construcción de identidades culturales locales. En este sentido, la presente investigación se sumerge en el universo de la comunidad otaku de la ciudad del Cusco durante el período 2022, con el propósito de explorar la influencia de los animes en la formación de la identidad cultural de la generación Z.

La presente investigación se centra en explorar la influencia de los animes en la identidad cultural de la generación Z en la comunidad otaku de la ciudad del Cusco durante el período 2022. Para comprender en profundidad esta dinámica, se abordarán diversos aspectos relacionados con el fenómeno de la cultura otaku, la recepción y consumo de animes, así como su impacto en la formación de la identidad cultural de los individuos pertenecientes a esta comunidad.

El trabajo se estructura en cinco capítulos. En el primer capítulo, se presenta el planteamiento del problema, abordando la relevancia y la necesidad de investigar la influencia de los animes en la identidad cultural de la generación Z en la comunidad otaku de la ciudad del Cusco. El segundo capítulo abarca el marco teórico conceptual, donde se revisan los principales conceptos y teorías relacionados con la temática de estudio.

En el tercer capítulo se formulan las hipótesis y se identifican las variables que serán objeto de análisis en la investigación. Posteriormente, en el cuarto capítulo se detalla la metodología utilizada para llevar a cabo el estudio, incluyendo el diseño de investigación, la muestra y los instrumentos de recolección de datos.

Finalmente, en el quinto capítulo se presentan los resultados obtenidos a partir del análisis de los datos recopilados, seguido de una discusión detallada que busca interpretar y contextualizar dichos resultados en relación con las hipótesis planteadas y el marco teórico conceptual establecido.

Este estudio, de carácter cualitativo y respaldado por el paradigma interpretativo, se propone analizar detalladamente la relación entre los animes y la identidad cultural en la generación Z otaku de la ciudad del Cusco durante el período 2022. A través de técnicas como el análisis descriptivo de animes representativos y la realización de entrevistas semiestructuradas, se pretende desvelar los procesos y mecanismos mediante los cuales los animes influyen en la percepción de la identidad cultural en este grupo demográfico específico.

En última instancia, esta investigación busca ofrecer una comprensión profunda y contextualizada de la influencia de los animes en la identidad cultural de la generación Z otaku, contribuyendo así al conocimiento en el campo de los estudios culturales contemporáneos y ofreciendo percepciones valiosas para quienes buscan comprender las dinámicas culturales emergentes en un mundo cada vez más interconectado.

CAPÍTULO I.
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación problemática

La ciudad del Cusco, conocida por su rica herencia cultural y arraigadas tradiciones, se enfrenta a un fenómeno cultural emergente que ha ido cobrando fuerza en los últimos años: la creciente influencia de los animes en la identidad cultural de la generación Z, particularmente en la comunidad otaku. En el contexto del período 2022, se evidencia una transformación palpable en los hábitos de consumo cultural, especialmente entre aquellos que conforman la generación Z, quienes han encontrado en los animes una forma única de expresión y construcción de identidad.

La situación actual en el Cusco refleja un cambio en las dinámicas culturales, especialmente en el consumo de contenido audiovisual. La llegada de la pandemia y las medidas de confinamiento que se implementaron a nivel mundial llevaron a un aumento significativo en la búsqueda de entretenimiento en línea. En este contexto, un número considerable de personas, en su mayoría pertenecientes a la generación Z, ha encontrado en los animes una fuente de escape, identificación y conexión cultural durante el tiempo de cuarentena.

Este cambio en los patrones de consumo cultural plantea una serie de interrogantes y desafíos. La generación Z, que ha experimentado el inicio de su interés por los animes durante la cuarentena, se encuentra en un proceso de construcción identitaria donde la fusión entre la cultura local cusqueña y la influencia extranjera de los animes podría generar tensiones o, por el contrario, enriquecer de manera única la identidad cultural de estos individuos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera el anime influye en la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco, período 2022?

1.2.2 Problemas específicos

P.E.1 ¿De qué manera la narrativa presente en los animes influye en la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco, período 2022?

P.E.2. ¿Cómo impacta la estética del anime en la construcción de la identidad visual y simbólica en la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco, período 2022?

P.E.3. ¿Cómo afecta el dinamismo en la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco, período 2022?

1.3 Justificación de la investigación

La investigación sobre la influencia de los animes en la identidad cultural de la generación Z en la comunidad otaku de la ciudad del Cusco durante el período 2022 reviste una importancia significativa en diversos ámbitos, tanto académicos como metodológicos y prácticos.

Justificación teórica:

Académicamente, este estudio mejora nuestro entendimiento en los estudios culturales y sociológicos al explorar cómo los animes influyen en la construcción de la identidad cultural de la generación Z. Abordar este tema permitirá analizar la interacción entre la cultura local cusqueña y la influencia global de los animes, lo que podría proporcionar insights valiosos para comprender mejor los procesos de transculturación y la configuración de identidades en contextos contemporáneos.

Además, este estudio establece un fundamento teórico para investigaciones posteriores sobre la conexión entre el consumo de medios audiovisuales y la identidad cultural en diferentes comunidades y entornos socioculturales.

Justificación metodológica:

Desde el punto de vista metodológico, esta investigación adopta un enfoque cualitativo respaldado por el paradigma de la ciencia interpretativa, lo que permite una exploración profunda y contextualizada de la influencia de los animes en la identidad cultural de la generación Z otaku en el Cusco. El uso de técnicas como el análisis descriptivo de animes y las entrevistas semiestructuradas proporciona datos ricos y detallados sobre las experiencias y percepciones de los miembros de la comunidad otaku.

Además, al combinar diferentes técnicas de recolección de datos, esta investigación garantiza la triangulación de datos, aumentando la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos.

Justificación práctica:

En un sentido práctico, esta investigación ofrece información útil para diversos actores sociales, como comunicadores, sociólogos, medios de comunicación y formuladores de políticas públicas. El Comprender cómo los animes influyen en la identidad cultural de la generación Z otaku en el Cusco ayuda a diseñar estrategias educativas y culturales más efectivas que promuevan una apreciación consciente y crítica del consumo de medios audiovisuales. Además, esta investigación proporciona a la comunidad otaku del Cusco una mayor comprensión de su propia identidad cultural y fomentar un diálogo intergeneracional sobre la importancia del anime en la configuración de la identidad personal y colectiva

Justificación social

A nivel social, este estudio visibiliza un fenómeno cultural global que cobra particular relevancia en la generación Z de Cusco, contribuyendo al entendimiento de cómo la cultura popular influye en la identidad juvenil. Dado que el anime no es originario de Perú, pero ha ganado una popularidad significativa entre los jóvenes, esta investigación proporciona información relevante sobre el impacto de la globalización en las identidades culturales locales. También subraya la importancia de respetar y valorar las formas de expresión cultural emergentes, promoviendo una sociedad inclusiva y multicultural. Al cómo explorar los jóvenes en Cusco adaptan elementos del anime a su propio contexto, se fomenta la comprensión y el respeto de esta subcultura, así como de la diversidad cultural de la región.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad *otaku* en Cusco desde el año 2022

1.4.2 Objetivos específicos

O.E.1. Analizar cómo las tramas, personajes y elementos narrativos de los animes contribuyen a la percepción y adopción de valores culturales por parte de los jóvenes otaku de Cusco.

O.E.2. Determinar el impacto del estilo visual, colores y simbolismo en los animes y su influencia en la percepción cultural y estética de la comunidad otaku.

O.E.3 Identificar los elementos de dinamismo en los animes y su relación con la forma en que los jóvenes otakus perciben y adoptan las culturas representadas en dichos animes.

CAPÍTULO II.
MARCO TEÓRICO - CONCEPTUAL

2.1. Bases Teóricas

2.1.1 La cultura japonesa en el anime, las 7 virtudes del Bushido, la cultura otaku y los otakus en el Perú

2.1.1.1 La Cultura

La cultura es un conjunto de tradiciones, costumbres, valores y conocimientos que otorgan identidad y sentido de pertenencia a los individuos dentro de una sociedad. Desde una perspectiva sociológica, la cultura se concibe como el motor que define cómo las personas interactúan entre sí y con su entorno. Es una construcción colectiva que se transmite de generación en generación y que se manifiesta tanto en aspectos materiales como simbólicos.

Según Molano L. (2007):

"Cultura es lo que le da vida al ser humano: sus tradiciones, costumbres, fiestas, conocimiento, creencias, moral. Se podría decir que la cultura tiene varias dimensiones y funciones sociales, que generan: a. Un modo de vivir, b. Cohesión social, c. Creación de riqueza y empleo, d. Equilibrio territorial".

Esta definición resalta cuatro funciones esenciales de la cultura:

1. **Un modo de vivir**: Representa los patrones de comportamiento, valores y normas que orientan la vida cotidiana de una comunidad.
2. **Cohesión social**: Actúa como un elemento unificador que fomenta la solidaridad y el sentido de pertenencia entre los individuos.

3. **Creación de riqueza y empleo**: A través de expresiones culturales como el arte, la música, la gastronomía o el turismo cultural, se genera valor económico y empleo.
4. **Equilibrio territorial**: La cultura contribuye al desarrollo sostenible al mantener vivas las tradiciones y equilibrar las dinámicas entre las áreas urbanas y rurales.

La cultura, como sistema dinámico, no solo refleja la identidad de una sociedad, sino que también la transforma. A través de fenómenos como la globalización, la transculturación y la hibridación, las culturas locales se ven influenciadas por otras, lo que genera nuevas formas de expresión cultural. Este intercambio permite que la cultura evolucione y se adapte a los cambios sociales y tecnológicos de cada época.

2.1.1.2. El anime

El anime representa la versión audiovisual de *un manga*, una *novela gráfica*, e incluso relatos y cuentos clásicos. En algunos casos, también son producciones originales de estudios de televisión o de animación. En esencia, el anime adapta historias que ya tienen una trama, escenarios y ambientaciones preestablecidas. Suele organizarse en temporadas, las cuales pueden ser renovadas o canceladas dependiendo de la recepción por parte del público.

Sobre el anime, Canto, (2011) afirma lo siguiente:

El Romanticismo es una característica destacada en el mundo del anime, que se distingue por su mezcla de fantasía y lo sobrenatural, marcando una diferencia con otras producciones similares. Es común encontrar cómo las relaciones familiares, de amistad y románticas son elementos esenciales en el desarrollo de una historia, transmitiendo una carga emocional que impacta al espectador. Muchas producciones de anime exploran historias ambientadas en un Japón antiguo, pero con un enfoque más fantasioso. Aunque el anime

tiende a inclinarse hacia la fantasía, también hay adaptaciones que buscan presentar contenido más realista y contemporáneo, como en el caso del anime "Boruto", donde se incorporan elementos tecnológicos como celulares, consolas de juegos portátiles como la PSP, computadoras, entre otros. (Párr.5)

Agregando a esto, (Cobos, 2010) menciona lo siguiente:

Con el paso de los años, el anime ha demostrado ser un elemento cultural que se ha consolidado como un referente en el mundo globalizado. Su posición ha permitido su expansión, formando comunidades sociales que disfrutan de este tipo de producciones de manera distintiva. Cuando hablamos de globalización, nos referimos a la occidentalización y americanización que influyen en nuestros gustos y acciones diarias, a través de la importación de productos culturales como cine, música, programas de televisión, alimentación, tecnología, nuevos idiomas, entre otros. El anime se ha insertado en este contexto como una parte importante de la cultura popular global, encontrando audiencias diversas en diferentes partes del mundo. (p. 2).

2.1.1.3 Inicios del anime

En cuanto a los inicios del anime, (Vidal Pérez, 2010) afirma lo siguiente:

Las primeras animaciones realizadas en Japón se remontan a principios del siglo XX. "El mono y el cangrejo", un cortometraje de animación creado por Katsudo Shashin en 1907, se considera la primera animación producida en el país del este. Sin embargo, no fue hasta 1917 que se llevaron a cabo las primeras producciones de animación comercial, a cargo de Seitaro Kitayama. La industria se desarrolló en un entorno desafiante debido a las

restricciones impuestas por el gobierno, que veía la animación como una forma de expresión que podía albergar ideas contrarias al régimen de la época. (p.22, 23)

2.1.1.4 Géneros del anime

El anime contemporáneo se caracteriza por su diversidad de géneros, que pueden clasificarse según el público al que se dirigen o la temática que abordan.

En cuanto a la demografía, tenemos:

Kodomo: Dirigido al público infantil, con ejemplos como Pokémon y Digimon.

Shonen: Orientado hacia hombres adolescentes, con series icónicas como Dragon Ball y Naruto, que gozan de gran reconocimiento mundial.

Shojo: Destinado a mujeres adolescentes, con obras emblemáticas como Sailor Moon. Es el segundo género más popular después del Shonen.

Seinen: Dirigido a hombres jóvenes adultos, con series como Berserk. Los temas abordados suelen ser más maduros y exploran aspectos de la sociedad que antes eran tabú, como política, religión y sexualidad, con escenas de sexo y violencia explícitas.

Josei: Dirigido a mujeres jóvenes adultas, mostrando diversas vivencias y estilos de vida femeninos, también con escenas de sexo más explícitas.

Además, dentro de los géneros temáticos, podemos mencionar:

Slice of Life: Que narra historias cotidianas y mundanas, centradas en la vida diaria de los personajes.

Fantasía: Que incluye elementos sobrenaturales y mundos imaginarios, como en el popular anime de fantasía "Attack on Titan".

Ciencia ficción: Que se desarrolla en futuros distópicos o con tecnología avanzada, explorando temas como la inteligencia artificial y los viajes espaciales, como en "Ghost in the Shell".

La variedad de géneros y temáticas en el anime permite atraer a una amplia gama de audiencias y satisfacer diferentes gustos e intereses.

Según la temática, el anime se diversifica en una amplia gama de géneros:

Sentai: Narra historias de superhéroes, siendo la versión japonesa de series animadas como Batman o Superman.

Mecha: Involucra robots gigantes, siendo uno de los primeros géneros de anime en llegar a países como Perú con clásicos como Mazinger Z y Medabots.

Romakome: Trata sobre historias de romance con elementos de comedia, con obras como Lovely Complex que se destacan por su humor y éxito tanto en anime como en cine.

Gore: Presenta escenas violentas y sangrientas de manera explícita, extrayendo elementos del género cinematográfico del mismo nombre.

Cyberpunk: Narra historias de ciencia ficción que combinan alta tecnología con bajos niveles de vida, con personajes marginados en un mundo afectado por la rápida evolución tecnológica.

Spokon: Relata historias relacionadas con el mundo del deporte, como en el caso de Captain Tsubasa, que tuvo un gran éxito en Perú al representar el sueño de un niño por convertirse en el mejor jugador de fútbol del mundo. Este género encuentra identificación tanto en niños, adolescentes como adultos debido a la popularidad del deporte en el país.

2.1.1.5. La animación en el anime

Acerca del diseño de la animación del anime, (Vidal Pérez, 2010) afirma que:

La singularidad del anime se manifiesta en su estilo de animación, que se distingue notablemente de los dibujos animados occidentales. Surgido en el período de postguerra, donde la producción debía ser eficiente y rápida, el anime adoptó técnicas innovadoras como la reducción de cuadros por segundo a solo 8. Esta decisión no solo aceleró el proceso de producción, sino que también estableció un nuevo lenguaje visual distintivo para el género.

Es cierto que algunos críticos abogan por una dirección sofisticada en la animación actual del anime, centrándose en el movimiento de los personajes para crear una ilusión de movimiento aún más convincente. Hoy en día, el anime combina la animación tradicional con la animación por computadora, lo que eleva la calidad visual de los dibujos. Aunque la animación por computadora es un recurso ampliamente utilizado, el anime se esfuerza por mantener su estética característica, evitando exageraciones que puedan comprometer su identidad visual única. (p. 27 y 28)

Según (Brenner, 2007) en relación con la creación de historias, menciona que "Dado que todo ocurre en un tono melodramático (...), todos los aspectos del arte están diseñados para intensificar el drama". (p.28)

Esto subraya que, en todas las narrativas, la emoción es fundamental, y muchas veces se logra a través del desarrollo de la animación, la expresividad de los personajes y la construcción de escenarios. Además, es importante destacar que la música desempeña un papel crucial al reforzar la experiencia de la animación.

2.1.1.6 La narrativa del anime

García Jiménez, (1996) explica en su texto "Narrativa Audiovisual" que la narrativa audiovisual abarca la narrativa en diversos medios, como el cine, la radio, la televisión, el video, entre otros. Cada medio tiene la capacidad de construir relatos y textos narrativos de acuerdo con sus propias condiciones y características específicas.” (p.13 y 14)

García Jiménez, (1996) continúa y comenta:

“Cada uno de estos medios ha experimentado un desarrollo único a lo largo de su historia, lo que ha dado forma a su narrativa particular. La narrativa, en esencia, es la manera en que se cuenta una historia, la forma específica del relato. Esto se refleja en la narrativa de una película en particular o de cualquier otro medio audiovisual”.

Añadiendo García Jiménez, (1996) “La narrativa también se entiende como el conjunto completo de una obra narrada por un autor, un período histórico, una corriente artística, un país, entre otros. Además, se refiere a la forma de expresión utilizada, como el género, la técnica o el estilo empleados para contar la historia”. (p.13 y 14)

En obras como "Death Note", "Mashiro no Oto" y la película "El Viaje de Chihiro" del estudio Ghibli, tanto los colores como el diseño de la animación están intrínsecamente relacionados con la perspectiva y la percepción del mundo por parte del protagonista. En "Death Note", por ejemplo, los tonos oscuros y la paleta de colores sombría reflejan la naturaleza sombría y moralmente ambigua de la historia, mientras que en "Mashiro no Oto", los colores vibrantes y los diseños detallados pueden transmitir la pasión y el compromiso del personaje principal con la música.

En el anime "Death Note", los tonos de color son predominantemente oscuros y fríos, lo que refleja la perspectiva de su protagonista, Light, quien está convencido de la corrupción del mundo y de la falta de valor de la humanidad. Cuando Light adquiere el cuaderno de la muerte, comienza a eliminar a los criminales que considera indignos de vivir, como parte de su plan para crear un nuevo mundo libre de delitos.

La historia sigue de cerca el plan maestro de Light para implementar este cambio, utilizando el recurso del narrador en primera persona para guiar al espectador a través de sus acciones y motivaciones.

En cambio, en la pelicula El Viaje de Chihiro es todo lo contrario, los colores son más llamativos y los personajes son más brillantes. Esto ocurre porque el personaje principal es una niña, quien queda asombrada por el mundo de fantasía que acaba de conocer, la presentación de los otros personajes que trabajan en la casa de baños, y los diferentes dioses y deidades.

Cada animación tiene su propia manera de contar la historia. En el caso del anime, existe una narrativa audiovisual que utiliza recursos como imágenes y sonidos para presentar o contar metódicamente una historia.

2.1.1.7. Lenguaje audiovisual

Es toda comunicación que transmitimos a través de la vista y el oído. Los géneros audiovisuales son arte en la publicidad, las noticias, la televisión, el cine y hasta ahora en la web. Puede pasar de imágenes fijas a imágenes en movimiento e incluso sonido. A través de todo esto nos comunicamos con los receptores.

Este lenguaje se compone de patrones, términos y otras herramientas diseñadas para establecer un código de comunicación compartido y de fácil comprensión.

Construcción de personajes

Napier (2001) argumenta que:

Los personajes en una obra deben tener un elemento esencial que pueda ser compartido con el espectador, lo que facilita que el público sienta empatía hacia ellos. Además, sugiere que son los personajes quienes impulsan la trama de la película a través de sus acciones. En este sentido, el conflicto y la historia de una película se desarrollan a partir de los personajes, ya que son ellos quienes generan la acción que impulsa la narrativa. En resumen, para Napier, los personajes son fundamentales para la construcción y el desarrollo de la trama de una obra cinematográfica. (p. 18 y 19)

Además, según Ickowicz, (2008):

“Caracterizar a un personaje es un procedimiento que implica definir sus atributos, tanto lo que posee como lo que le falta.

Las características de un personaje abarcan aspectos físicos, psicológicos y espirituales, así como aquellas que lo identifican con una cultura, una región geográfica y un contexto histórico. Es importante considerar que las cualidades físicas y emocionales están interconectadas, lo que significa que ciertos rasgos pueden influir en el comportamiento del personaje. Por ejemplo, un rasgo físico que cause un complejo puede afectar su personalidad.

Además, el grupo subcultural al que pertenece, el entorno laboral y las expectativas familiares que lo rodean moldearán sus creencias y generarán contradicciones entre sus sentimientos, deseos y acciones”

Dinamismo

La naturalidad de los movimientos en una animación es una de las claves que pueden determinar el éxito o el fracaso de una productora de animación.

Para Horno Lopez, (2015), lograr una escena bien ejecutada en animación, es necesario emplear una gran cantidad de fotogramas, donde cada fotograma representa un cuadro y debe ser ejecutado con precisión. Sin embargo, también se destaca que el uso inteligente de la lente y el movimiento de la cámara pueden generar una escena de igual calidad utilizando menos fotogramas.

Es crucial evitar la sensación de rigidez en la animación, donde los personajes parecen estáticos o apenas se mueven, lo que puede resultar de un excesivo uso de escenas en las que los personajes solo mueven los labios, diseñadas para evitar múltiples tomas diferentes.

El movimiento de la cámara también contribuye a evitar esta sensación de inactividad. En la animación, existen programas que permiten que la cámara se mueva de manera fluida y natural, agregando dinamismo a las escenas.

La Estética

El estilo y la calidad gráfica son elementos esenciales en el anime, ya que la animación, los colores y todas las imágenes contribuyen a contar la historia.

El diseño de personajes juega un papel crucial, ya que muchos aficionados basan su decisión de seguir o no un anime en este aspecto, lo cual también puede depender del animador seleccionado.

Una de las animaciones más especiales es la película Sen to Chihiro no kamikakushi, mejor conocido en Latinoamérica como el Viaje de Chihiro; la cual fue realizada por el estudio Ghibli, quien realizo una animación fantástica y bien detallada para el año 2001.

En la animación japonesa, el color desempeña un papel fundamental en la narración. No se eligen al azar, ya que cada detalle y cada color tienen un significado específico. Incluso la composición de estos colores en el anime está estrechamente relacionada con el género, el mensaje o la escena que se está representando. Los creadores también buscan transmitir emociones y simbolizar conceptos, lo que permite que el espectador se sienta más involucrado en la historia.

2.1.1.8. La cultura japonesa en el anime

En relación a la cultura japonesa, según Vidal Pérez (2010):

Gracias al internet y las redes sociales, en la última década ha surgido otra importante influencia cultural. Japón, conocido por ser líder en tecnología, ha extendido su influencia global con un producto diferente, no desarrollado por científicos o ingenieros, sino por la propia población japonesa: el anime, una forma de arte popular que ha crecido rápidamente, incluso superando a sus contrapartes occidentales, como Estados Unidos. (p.17)

Vidal Pérez (2010) continúa:

Este elemento, junto con el manga, distingue a Japón y Estados Unidos, ambos vistos como países del primer mundo. La gran diferencia radica, como explica Drazen, en la cultura

popular, y a pesar de las diferencias, son capaces de "comunicar verdades esenciales la una a la otra" Este fenómeno también se observa entre Japón y Latinoamérica. (p.17)

En este punto, Vidal Pérez (2010) amplía la idea anterior y la examina de la siguiente manera: En este contexto, Japón, a través de su arte popular, refleja su visión del mundo y la comparte con el resto del mundo. Sin embargo, al tener un estatus similar al de Estados Unidos como país desarrollado, podría surgir una dinámica similar a la descrita en párrafos anteriores. Es decir, podría darse el caso de que Japón sea considerado un modelo de superioridad económica, social y cultural, al punto de influir en la adopción de sus sistemas y formas de vida. ¿Cómo? Esto se lograría al internalizar el discurso de sus formas de arte popular como, por ejemplo, el anime. (p.18)

Finalizamos con Vidal Pérez (2010)

Los elementos culturales extranjeros no solo complementan, sino que también desplazan el imaginario nacional, implantando una visión externa del mundo y la sociedad. La cultura experimenta una transformación alineándose con la fuente, siendo colonizada en este sentido.

Es crucial comprender el proceso por el cual un país se ve afectado sustancialmente por contenidos culturales extranjeros. Hasta este punto, se podría argumentar que el proceso de transculturación no se produciría sin la presencia inicial del proceso de globalización, que facilita este encuentro y convergencia cultural entre ideologías tanto distintas como similares.

2.1.1.9. Las 7 virtudes del bushido

El Bushido, un código ético utilizado por los antiguos guerreros samuráis japoneses, se presenta en la vida cotidiana de los personajes o en situaciones específicas en los animes analizados.

Por ejemplo, cuando un samurái perdía su honor, podía recuperarlo mediante el seppuku, o suicidio ritual. En contraste, los personajes de algunos animes no llegan a extremos tan drásticos, pero sí realizan acciones como forma de compensación para recuperar su honor.

Dentro de este conjunto de principios se reconocen siete fundamentales:

1. Gi: Honradez y Justicia Se basa en ser honesto en todas las interacciones y creer en la justicia personal. Implica discernir entre lo correcto y lo incorrecto sin compromisos.
2. Yu: Valor Heroico Significa actuar sin temor y reemplazarlo con coraje, respeto y precaución inteligente en todas las situaciones.
3. Jin: Compasión Involucra el uso del poder y la fuerza para el beneficio de los demás, mostrando compasión y ayudando a quienes lo necesitan.
4. Rei: Cortesía Los samuráis demuestran cortesía incluso hacia sus enemigos, entendiendo que la crueldad y la demostración de fuerza no son necesarias. La cortesía es una muestra de respeto esencial para la humanidad.

5. Meyo: Honor El honor del samurái es juzgado únicamente por sí mismo, reflejando sus decisiones y acciones. El honor se basa en la coherencia entre lo dicho y lo hecho.

6. Makoto: Sinceridad Absoluta Para un samurái, su palabra es un compromiso irrompible. Lo que promete hacer se considera ya realizado, y está determinado a cumplirlo sin importar las circunstancias.

7. Chugo: Deber y Lealtad Implica asumir la responsabilidad total por las palabras y acciones, siendo fiel a los compromisos y responsabilidades adquiridos. Las acciones de un samurái son una manifestación de su integridad y lealtad

2.1.1.10. La cultura otaku

La palabra "otaku" es un término japonés que se refiere a personas que tienen un pasatiempo específico, como el anime, el manga o los videojuegos. En el mundo occidental, este término se utiliza para describir a los fanáticos de la animación y la cultura japonesas.

El término "otaku" fue acuñado por primera vez en 1983 por el humorista y escritor Akio Nakamori, quien trabajaba para la revista "Manga Boreko". Nakamori lo utilizó para describir la obsesión de un fanático por el anime japonés, asociándolo con estereotipos como una apariencia nerd e introvertida.

El Comiket es una gran convención anual que se celebra en Tokio en agosto y diciembre, y se ha convertido en un punto de referencia para la cultura otaku. En este evento se presentan una variedad de mangas y animes. Inicialmente, la asistencia al Comiket era de menos de mil personas por evento, pero en la actualidad puede atraer hasta 500.000 fanáticos al año, lo que demuestra la creciente importancia de la comunidad otaku en Japón.

En este contexto, el fenómeno del otaku nació y se convirtió en una ola cultural que rápidamente conquistó varios lugares. La Comiket contiene 3 elementos que forman la columna vertebral de la cultura otaku japonesa: cosplay, doujinshi (manga hecho por fans) y ero gemu (videojuegos eróticos).

Con esto en mente, comenzó a desarrollarse una imagen negativa de los otakus, ya que eran muy improductivos. Además, hay un incidente grave. Tsutomu Miyasaki, fanático de la pornografía de anime y manga conocida como hentai, atacó y mató a 4 niñas de entre 4 y 7 años.

Tragedias como la Masacre de Akihabara de 2005 y la Masacre de la escuela de Osaka de 2001 también han aumentado en número, eventos que pueden causar pánico moral sobre los Otaku en la sociedad japonesa. Esto se debe a que los delincuentes consumen anime.

Sin embargo, la percepción del otaku por parte de los medios y el mercado ha mejorado en los últimos 10 años, y las empresas de producción generan miles de millones de yenes al año. El interés comercial es tan alentador que Japón está promocionando el arte mediante la incorporación de destinos temáticos de anime y manga en su industria turística.

Internet y los medios de comunicación han desempeñado un papel fundamental en la mejora de la reputación de los otakus. En un caso destacado, un joven otaku buscó consejos en línea con otros aficionados sobre cómo manejar una relación sentimental después de conocer a una mujer en el tren y defenderla de un ataque de un borracho.

Los eventos y experiencias de los otakus se han convertido en una obsesión en todo Japón, inspirando la creación de un libro, una película y una exitosa serie de televisión. Esta

historia retrata a un personaje otaku y ejemplifica cómo los intereses y aventuras de este grupo han capturado la imaginación del público japonés.

Otro ejemplo notable es el éxito de los programas de Internet presentados por otakus, donde comparten sus intereses y pasatiempos. Por ejemplo, el vlog de Toru Honda titulado "King of Otaku". Estados Unidos ha sido uno de los primeros países en lograr la internacionalización cultural de este fenómeno.

El término otaku fue utilizado por primera vez por el autor William Gibson, quien lo incluyó en su novela Idoro de 1996, y describió lo que él consideraba otaku en The Observer en 2001. Hoy, EE. UU. Es una de las bases de comunicación de animación global más importantes, así como el segundo organizador más grande de la conferencia de animación *Otacon.*

2.1.1.11. Los otakus en el Perú

En cuanto a la formación de la cultura otaku, Vidal Pérez (2010) afirmó:

El anime peruano floreció en la década de 1990, aunque desde hace décadas se muestra en las pantallas de la televisión pública, como Astroboy, Mazinger Z, Candy y otras.

Con la llegada de series como "Los Caballeros del Zodiaco" (Saint Seiya) y "Captain Wing" en 1994, el género experimentó un cambio drástico. Estas series se hicieron muy populares entre los jóvenes de la época. En aquel entonces, el acceso a Internet era limitado y la televisión por cable estaba restringida en gran medida a personas con mayores recursos económicos, lo que limitaba la distribución de dibujos animados principalmente a Lima.

Dos años después, en 1996, surgieron series icónicas como Dragon Ball y Sailor Moon, marcando un hito en la historia del anime. Este repentino éxito generó una explosión

en la popularidad del anime y dio lugar a nuevas series y fenómenos mediáticos como Pokémon, Digimon y la controvertida Ranma ½.

En 1997, en Lima, se lanzó la primera revista dedicada al anime: Sugoi. Este evento marcó el inicio de una nueva era para la comunidad otaku en Perú. La popularidad del anime continuó creciendo rápidamente y pronto se convirtió en un fenómeno a nivel nacional. Se organizaron importantes eventos y convenciones otaku que atrajeron la atención de los medios de comunicación más importantes del país.

A lo largo de una década, el movimiento otaku en Lima superó todas las expectativas y comenzó a eliminar gradualmente el estigma negativo que rodeaba a los otakus, como la percepción de ser personas antisociales o poco atractivas (p.22)

2.1.2 Identidad cultural, conducta, grupo social

2.1.2.1. Identidad

La identidad puede entenderse como un proceso dinámico, relacional y en constante construcción. Según Marcús, (2011), la identidad no es una esencia fija e inmutable, sino que se configura a través de las interacciones sociales y en relación con el otro. Desde esta perspectiva, la identidad es múltiple y cambiante, articulada por medio de procesos de negociación en contextos intersubjetivos y culturales.

Marcús retoma a autores como Hall (2003) y Bauman (2003), quienes señalan que la identidad se construye en una relación dialéctica con la alteridad; es decir, no puede definirse por sí misma, sino en contraste y relación con lo que no es. En palabras de Hall (2003), la identidad es "un proceso nunca acabado, abierto a la temporalidad y contingencia, una posicionalidad relacional fijada temporalmente en el juego de las diferencias".

Asimismo, se reconoce la dimensión narrativa de la identidad. Ricoeur (1996) plantea que la identidad se construye a partir del relato de sí mismo, donde el sujeto organiza su historia personal otorgando sentido a sus experiencias pasadas desde el presente. Este proceso narrativo dinamiza la identidad al situarla en un espacio temporal, permitiendo su transformación y reconstrucción continua.

Por otro lado, la identidad también refleja una dimensión histórica y situacional. Ortiz (1996) sostiene que es una construcción simbólica ligada a referentes históricos y sociales, producto de la interacción y la socialización en diferentes contextos. La identidad, entonces, se recrea constantemente en el marco de escenarios sociales y culturales donde el individuo negocia su lugar y significado.

2.1.2.2. Identidad cultural

"La identidad cultural de una sociedad se configura a lo largo de su historia mediante diversos elementos que reflejan su cultura, como el idioma, que actúa como medio de comunicación entre los individuos de una comunidad, así como las relaciones sociales, ceremonias y rituales característicos, y los comportamientos compartidos que incluyen sistemas de valores y creencias", González Varas (2015). Siguiendo las palabras del autor podemos inferir que La identidad cultural se refiere a la construcción y representación de la cultura de un grupo o comunidad a lo largo de su historia. Esta identidad se basa en una serie de elementos y aspectos que juntos conforman la esencia y la singularidad de dicho grupo

Según Schafer (citado por Grimaldo, 2006, p.42), la cultura abarca todo aquello que creamos específicamente en el pasado, presente y futuro, tanto en aspectos mentales, espirituales como materiales. Esto incluye ideas, invenciones, artefactos, símbolos, valores, creencias, obras de arte, sistemas económicos, estructuras sociales, convenciones, convicciones morales, ideologías, códigos legales, y todo lo que la mente humana ha creado y creará, así como lo que la mano humana ha fabricado o fabricará. Por otro lado, Gonzáles (citado por Grimaldo, 2006, p.42) sostiene que la cultura se refiere al conjunto de expresiones que objetivan, con un sentido generalizado, la identidad de un pueblo determinado. En este enfoque, se destaca el componente material de la cultura como una manifestación del grupo humano.

Según el INC (citado por Grimaldo, 2006, p.42), la cultura abarca las formas de ser, sentir, pensar y actuar de los seres humanos. Esto subraya la importancia crucial de la cultura en la sociedad. Una sociedad se compone de una cultura que transmite las tradiciones, estilos de vida y costumbres de nuestros antepasados.

Una sociedad carente de cultura no puede establecer una conexión con otras sociedades, ya que carece de un sentido de pertenencia. Al abordar el concepto de identidad cultural, es esencial entender primero el significado de identidad. Gissi (citado por Grimaldo, 2006, p.41) señala que la identidad responde a la pregunta "¿Quién Soy?" Además, Fukumoto (citado por Grimaldo, 2006, p.41) añade que la identidad implica responder a interrogantes como "¿Qué se es?", "¿Cómo se siente uno por lo que es?" y "¿Con quién se identifica?".

Por lo tanto, al responder a estas preguntas, se puede obtener la identidad mediante la investigación de nuestro pasado.

La identidad se percibe como un producto simbólico que se forma en el pasado y se transforma en el presente, siendo el resultado de múltiples relaciones y prácticas sociales. En términos simples, nuestra identidad se asemeja a un trabajo en curso, en constante evolución.

Por otro lado, la cultura se refiere al conjunto de tradiciones arraigadas en un lugar específico que, debido al sentido de pertenencia y su desarrollo a lo largo del tiempo, adquiere una importancia significativa en la vida de un individuo.

2.1.2.3. La Conducta

La conducta humana ha sido objeto de estudio por numerosos investigadores a lo largo de la historia. Skinner (1974), uno de los más destacados, definió la conducta como el movimiento de organismos o partes de estos dentro de un contexto proporcionado por el organismo mismo o por objetos externos. Esta definición destaca la influencia de elementos externos en la conducta, así como las emociones internas del individuo.

Según María Estela Raffino, la conducta está regulada por tres factores principales: el fin, que representa el objetivo que la conducta busca alcanzar; la motivación, que impulsa la

conducta; y la causalidad, que indica la causa de la conducta. Estos factores interactúan con los elementos del entorno y los aspectos biológicos del individuo para dirigir su comportamiento.

Belanger (1978) señala que las conductas están influenciadas por estímulos que provocan diversos tipos de respuestas, como reflejos, cognición, adaptación, entre otros. Estos factores son considerados en la producción de anime, donde se busca generar respuestas específicas en el espectador.

Anicama (1993) describe la conducta como la respuesta aprendida que expresa el organismo en sus interacciones con el ambiente. Este enfoque considera aspectos cognitivos, emocionales, sociales, fisiológicos, motores y motivacionales en el análisis de la conducta.

2.1.2.4. Entorno

El entorno en el que se desenvuelve un individuo ejerce una influencia significativa en su conducta. Este entorno comprende tanto el ambiente físico como el social, abarcando diversos aspectos como el entorno laboral, social y familiar. Incluso pequeños factores pueden afectar la conducta de las personas, y en nuestro estudio nos enfocamos en el entorno de aquellos afectados por el consumo de anime.

Belanger, (1978) consideró este factor de manera importante en su estudio de la conducta humana, reconociendo la relevancia del contexto en el comportamiento de los individuos. Por otro lado, Skinner sugirió que muchos aspectos de la conducta podrían replicarse en entornos controlados de laboratorio, minimizando así la necesidad de estudiar al ser humano en su entorno natural.

2.1.2.5. Grupo social

Las interacciones entre personas se basan en diversos factores, como el sentido de identidad compartido, la afinidad de intereses, la conciencia de valores similares y las relaciones mutuas percibidas. Estos elementos les permiten distinguirse a sí mismos en relación con otros grupos sociales. Un grupo social se compone de individuos que comparten características similares, como la pertenencia a una misma carrera o clase social, pero no necesariamente comparten edades o género.

En términos generales, un grupo social se define como un conjunto de individuos que interactúan entre sí y comparten un interés común.

Existen diferentes tipos de grupos sociales o paradigmas que se diferencian por el grado de afinidad entre sus miembros.

El grupo social primario, por ejemplo, está formado por un pequeño número de personas (entre dos y doce) que mantienen relaciones cercanas y cooperativas. Por otro lado, el grupo secundario está compuesto por individuos que mantienen relaciones más formales y distantes, como aquellas que se observan en entornos laborales o asociativos.

En el contexto del estudio, el grupo social al que más se identifica un individuo suele ser el de los amantes del anime, que constituye el principal grupo social para la mayoría de los interesados en esta afición. Sin embargo, el grupo social al que pertenece un individuo puede variar según sus preferencias y afinidades personales.

2.1.2.6 Redes Sociales

Lorenz (2010), considera que “es una estructura social integrada por personas, organizaciones o entidades que se encuentran conectadas entre sí por una o varios tipos de

relaciones como ser: relaciones de amistad, parentesco, económicas, relaciones sexuales, intereses comunes, experimentación de las mismas creencias, entre otras posibilidades".

En esto influyen en gran cantidad de los grupos de seguidores de anime y sus gustos específicos. También se toma en cuenta que las redes sociales han expandido mucho más el anime porque es el medio por donde se realizan reseñas, rankings y hay muchos foros de opinión sobre cada serie.

Actualmente el mundo es globalizado gracias a las redes sociales es por ello que muchos grupos de fans se conocen por medio de ellas. Exponen sus gustos y comparten opiniones.

2.1.3 La globalización, convergencia digital y cultural, transculturación y aculturación

2.1.3.1 Globalización

Para comprender adecuadamente el contexto cultural, es crucial abordar el tema más amplio de la globalización. Como señala Giddens (2000), la globalización es un conjunto complejo de procesos, no simplemente uno. Estos procesos operan de manera contradictoria o antitética, lo que significa que no siguen una dirección unívoca o uniforme. (p.25)

Cobos (2010) amplía y sostiene que la globalización conduce al surgimiento de diversas identidades culturales en todo el mundo. En el contexto de América Latina, se observa una marcada influencia oriental desde la llegada del anime y el manga; Japón ha logrado establecerse en varios países latinoamericanos gracias a sus numerosas producciones animadas. Este fenómeno ha dado lugar a un proceso de desterritorialización y, al mismo

tiempo, de desterritorialización, ya que el anime mismo ha buscado adaptarse a la cultura latinoamericana, dando lugar a una hibridación cultural única. (p.2)

2.1.3.2 La convergencia digital y cultural

Para definir la convergencia digital, Jenkins (2006) explica que se trata de un proceso multidimensional que puede ser examinado en tres niveles según Murdock (2000:36). En primer lugar, se puede entender como convergencia cultural, ya que no se limita únicamente a un proceso tecnológico que reúne diversas funciones dentro de un dispositivo, sino que también representa un cambio cultural que permite a los usuarios de esos dispositivos establecer conexiones entre los diferentes contenidos de los medios de comunicación (p.5).

Sin embargo, es importante señalar que la convergencia digital no se define únicamente por las aplicaciones tecnológicas, sino que adquiere sentido cuando las tecnologías son consideradas como artefactos, según Hutchby (2001), los cuales pueden ser moldeados y reformados por el uso de las prácticas humanas en interacción con ellos, alrededor de ellos y a través de ellos (p. 444).

Para reforzar estos puntos, Lévy (2007) menciona que las tecnologías pueden implicar transformaciones sociales, pero no definen cada uno de esos cambios, ya que imponen condiciones, pero no los determinan debido a la amplia variedad de culturas que pueden dar diferentes usos a los nuevos desarrollos tecnológicos (p.10).

2.1.3.3 Cultura

Anteriormente, se exploró el concepto de convergencia cultural y cómo el factor tecnológico forma parte integral de este proceso. En este contexto, la definición de cultura proporciona una comprensión más detallada de los grupos formados individualmente dentro

de la sociedad antes de encontrarse con otros. Tylor (1993) propone que la cultura o civilización, en su sentido etnográfico más amplio, abarca el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y todas las capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de una sociedad (p.64).

A lo anterior, Boas (1938) añade que la cultura puede ser definida como la totalidad de las relaciones y actividades intelectuales y físicas que caracterizan el comportamiento de los individuos que componen un grupo social, considerados de manera colectiva y singular en relación con su entorno natural y otros grupos, así como en relación con los miembros del mismo grupo y con ellos mismos (p.166).

Es importante recordar que cualquier cultura que pueda ser considerada como tal debe transmitirse de generación en generación para propagarse, y debe mantenerse tan fiel a la original como el grupo lo considere necesario.

2.1.3.4 Transculturación y Aculturación

En relación con la transculturación cultural, un término relevante para este estudio, Este concepto, junto con el de aculturación, se enmarca dentro del campo de la antropología y comenzó a utilizarse a finales del siglo XIX. Sin embargo, fue en 1940 cuando el antropólogo cubano Fernando Ortiz definió claramente este término. Según Ortiz, la aculturación implica un desequilibrio dicotómico y una dirección unidireccional: los individuos de la cultura dominada se adaptan incorporando elementos de la cultura dominante en su vida diaria. En los procesos de aculturación, es común que una cultura ejerza una influencia más fuerte y dominante que otra, ya que los contactos culturales suelen estar marcados por relaciones de poder (p. 105).

Además, Ortiz (1978), quien acuñó el término de transculturación, establece una distinción clara entre transculturación y aculturación en su obra y ofrece una explicación más detallada:

Optamos por utilizar por primera vez el término "transculturación", conscientes de su carácter de neologismo (Ortiz, 1978, p. 92 y 96). Nos atrevemos a proponerlo como una alternativa al término "aculturación" en el ámbito de la terminología sociológica, al cual se está recurriendo cada vez más. Por "aculturación" nos referimos al proceso de transición de una cultura a otra y todas sus implicaciones sociales. Entendemos que el término "transculturación" captura de manera más precisa las diferentes etapas del proceso de transición de una cultura a otra. Este proceso no se limita únicamente a adquirir una cultura diferente, como sugiere el término "aculturación", sino que también implica inevitablemente la pérdida o desplazamiento de una cultura anterior, lo que podríamos llamar una especie de "desculturación" parcial, y, además, implica la creación resultante de nuevos fenómenos culturales que podrían denominarse "neoculturación" (Ortiz, 1978, p. 92 y 96).

La Real Academia de la Lengua Española proporciona una definición precisa de lo que sería la transculturación: "la recepción por parte de un pueblo o grupo social de formas culturales procedentes de otro, que sustituyen de manera más o menos completa a las propias" (Real Academia Española, s/f).

A partir de estas dos fuentes, adoptaremos el término "transculturación" con el propósito de evidenciar el proceso de cambios que experimenta una cultura al entrar en contacto con otra cultura, y cómo este encuentro puede dar lugar a una nueva cultura, teniendo en cuenta que una ejercerá una influencia mayor sobre la otra.

2.1.4. Taxonomía de generaciones

Las distintas generaciones conforman un perfil de transformación social que refleja el grado de desarrollo de una sociedad.

En el contexto de este estudio, se enfoca en la siguiente generación:

2.1.4.1. La Generación Z

La Generación Z, también llamada Zillennials, engloba a aquellos nacidos a finales de los años 90 y principios de los 2000 (entre 1997 y 2012), aunque aún no tiene una definición claramente establecida. Si bien pueden parecer similares a los millennials, en realidad tienen características muy distintas que veremos más adelante.

Ahora los primeros miembros de la Generación Z están terminando sus estudios o ya están buscando trabajo, y en otros casos, se encuentran en el dilema de escoger ya sea una carrera universitaria, o escoger algo a que dedicarse.

2.1.4.2 Características Principales de la generación Z

Según Kotler y Armstrong (2017), la Generación Z está formada por individuos nacidos desde mediados de los años 1997 hasta principios de los 2012, caracterizándose por ser la primera generación que ha crecido completamente inmersa en un entorno digital. Este grupo, a menudo denominado "nativos digitales", destaca por su habilidad para manejar tecnología avanzada y su dependencia de dispositivos electrónicos como smartphones, tabletas y computadoras desde temprana edad.

Una de las características distintivas de esta generación es su relación con la información. Crecieron en un mundo hiperconectado, donde el acceso a datos en tiempo real es inmediato y ubicuo. Esto no solo influye en sus patrones de consumo, sino también en la

forma en que procesan, evalúan y priorizan las fuentes de información, mostrando una tendencia hacia la multitarea y un consumo mediático más fragmentado.

En términos culturales, la Generación Z muestra un alto nivel de diversidad e inclusividad. Son más conscientes de cuestiones sociales y ambientales, y esto se refleja en sus valores y decisiones, tanto a nivel personal como colectivo. Tienen un fuerte interés en la sostenibilidad y en la justicia social, lo que los convierte en una fuerza transformadora en el mercado y en la sociedad.

Además, presentan una actitud emprendedora y suelen cuestionar las rutas tradicionales de éxito profesional, como los estudios formales, buscando en cambio opciones más innovadoras y prácticas para desarrollarse. También se les asocia con un enfoque pragmático y una visión global, debido a su exposición constante a diferentes culturas y puntos de vista a través de las redes sociales y otras plataformas digitales.

Esta generación, que ya comienza a participar activamente en la fuerza laboral, también transforma las dinámicas de consumo. Según Kotler y Armstrong, los miembros de la Generación Z valoran especialmente las experiencias personalizadas, las marcas que reflejen sus valores y aquellas que sean transparentes y auténticas en sus comunicaciones.

2.1.5 Desarrollo de animes

2.1.5.1 El viaje de Chihiro

La pelicula Sen to Chihiro no kamikakushi o El Viaje de Chihiro en español, es la pelicula animada más reconocida de Japón y se convirtió en un punto clave en la comunidad otaku. Dirigida por el director Hayao Miyazaki, esta pelicula nos presenta varios elementos culturales japoneses

Según Montero (2012), Miyazaki incorpora elementos concretos de la cultura japonesa en su obra sin necesidad de definirlos ni resaltarlos explícitamente, integrándolos orgánicamente en la trama. De esta manera, la película parece trabajar en el inconsciente colectivo, sugiriendo que la tradición se interioriza, lo que permite que incluso el público no familiarizado pueda seguir el desarrollo narrativo y sentirse identificado. Esta labor es importante y enriquecedora, ya que el uso de historias míticas, como los viajes del héroe, permite que cualquier persona encuentre resonancia personal. Estas historias abordan aspectos universales de la psique humana, como la pérdida de la infancia, el paso a la madurez o la superación de adversidades.

En relación con el peso de la tradición, Miyazaki establece un vínculo directo con la leyenda del Kamikakushi, propia del sintoísmo japonés, que narra la desaparición de personas a manos de Kami (dioses del cielo y la tierra) o Tengu (seres con alas de pájaro o rasgos de tigre). El sintoísmo es la religión original de Japón, centrada en el culto a los kami, espíritus de la naturaleza que pueden representar lugares específicos o fenómenos naturales más amplios. Aunque el sintoísmo es la segunda religión más grande en Japón después del budismo, su influencia perdura en la cultura japonesa.

La fábula mencionada anteriormente trata sobre niños perdidos en el bosque y secuestrados por estos seres, solo para ser encontrados años después por un cazador, quien les revela su destino y forma de vida. Este relato se entrelaza con la historia de Chihiro al comienzo de la película, cuando ella y sus padres se pierden en un túnel que los lleva al misterioso "bosque" de cuentos de hadas.

Otro de los elementos que muestra la pelicula es sobre no comer nada que sea del otro mundo; siendo los padres de Chihiro quienes, al verse en medio de un festival, deciden comer todo lo que había, por consiguiente, terminan transformados en cerdos.

Según la leyenda de la mitología japonesa, Izanami, la diosa que junto con su esposo Izanagi creó Japón, falleció durante el parto del Dios del fuego. Izanagi, incapaz de aceptar la muerte de su esposa, decidió adentrarse en el inframundo para recuperarla. Aunque logró encontrarla, al intentar llevarla de regreso, Izanami le reveló que había consumido alimentos del inframundo y ahora pertenecía a ese reino.

Los Onsen o baños termales, también son reconocidos y se encuentran en todo Japón, en la pelicula se muestra una casa de baños termales dirigidos por Yubaba, estas aguas termales son exclusivas para los dioses, donde Chihiro entra a trabajar por consejo de Haku, dentro de estos baños también se aprecia la presencia de los dioses del sintoísmo.

Los baños termales en Japón suelen utilizar agua termal proveniente de fuentes volcánicas. La fama de estos baños varía según la región y se atribuye a las propiedades beneficiosas para la piel, que dependen de los minerales presentes en el agua.

En este contexto, Miyazaki no solo crea una obra que infunde esperanza, destacando la reintegración social final de Chihiro al regresar al mundo humano, sino que también se basa en la tradición para completar un relato nuevo, contemporáneo y revolucionario.

2.1.5.2 Mashiro no Oto

La historia sigue a Setsu Sawamura, un joven talentoso quien, tras la muerte de su abuelo decide irse de su pueblo natal a Tokio en la búsqueda de su propio sonido. El protagonista es todo menos común, posee un gran talento heredado por su abuelo para tocar el

Shamisen, instrumento tradicional musical japonés, pero tiende a imitar el sonido de su abuelo, característica que molestaba al anciano y quien le hizo prometer no volver a tocar a menos que dejara de copiarlo.

Una vez en Tokio, Setsu se reencontrará con su madre, quien lo obligará a ir a la escuela donde entrará al club de Shamisen, donde conocerá a otros chicos que le impulsarán a reaprender su técnica, conocerse a sí mismo y dejar de ocultarse tras la sombra de su abuelo.

Si bien la historia no es del todo original −sigue la tendencia de las series con un protagonista excepcional que se probado una y otra vez en concursos y se hace de enemigos y amigos a diestra y siniestra−, logra entretener y fascinar gracias a la música del Shamisen, la cual se antoja exótica y relajante para el público occidental.

Es precisamente la banda sonora la que logra narrarnos la historia y dotar de vida a los personajes, ya que pareciera que Setsu sólo cobra vida cuando toca el instrumento. Lo mismo pasa con los personajes secundarios, quienes se notan planos y aburridos, pero que logran su función de sostener el desarrollo del protagonista y transmitir algo cuando tocan.

La animación está bien cuidada y se caracteriza por los colores cálidos, los cuales logran dotar de un aire tradicional a la historia pese a estar ambientada en nuestros días.

Aunque en algunas escenas se eligen colores vibrantes –como en los usados en los atuendos de competencia− se mantienen equilibrados con tonos más recatados en el trasfondo.

La trama de entrada es atractiva por el enfoque cultural que se representa por medio del shamisen junto al hermoso camino de la música en una época actual. El contexto inicial de Setsu se sitúa en un aspecto emocional por la intención de seguir mejorando en su instrumento.

2.1.5.3 Chihayafuro

Uno de los géneros más populares del manga y del anime es el deporte, en la larga lista de animes de deportes, o conocidos también como Spokon, se encuentra Chihayafuro, un anime que mezcla el deporte y la comedia, mostrando un interesante juego japonés llamado karuta.

La trama se centra en Chihaya Ayase, quien ha dedicado su vida a hacer realidad el sueño de su hermana, hasta que conoce a Taichi Mashima y Wataya Arata. En su infancia, Arata les enseña a jugar Karuta.

El Karuta es el elemento cultural destacado en el anime. Se trata de un juego de memoria basado en los poemas recopilados en el Hyakunin Isshu. Para jugar, se requieren al menos dos jugadores y un lector.

Durante el juego, el lector recita los poemas mientras los jugadores intentan identificar y tomar la carta correspondiente antes que su oponente. Sin embargo, el desafío radica en que el lector solo pronuncia el primer verso, y los jugadores deben reconocer el segundo verso en las cartas para seleccionar la correcta.

El juego consta de 100 cartas, divididas en 50 para cada jugador, y el objetivo es quedarse sin cartas en tu lado antes que el oponente. Cada vez que se toma una carta del propio lado, se descarta otra, y al tomar una del lado del oponente, se le entrega una propia como penalización.

Chihaya y sus amigos participan en torneos de Karuta competitivo, donde los jugadores se clasifican en diferentes rangos o clases, desde la clase A para jugadores

experimentados hasta la clase E para novatos. Para ascender de clase, se requiere ganar dos torneos dentro de la misma. Los jugadores más destacados son el Meiji y la Queen, títulos que se otorgan anualmente en un torneo celebrado en enero. Convertirse en Queen es el mayor objetivo de Chihaya.

Además del Karuta, el anime también muestra otros aspectos tradicionales de la cultura japonesa, como los kimonos, templos y literatura, ofreciendo una perspectiva poco común en los animes.

2.1.5.4 Rurouni Kenshin

La animación japonesa, conocida como anime, ha logrado una amplia difusión a nivel mundial, siendo Rurouni Kenshin, también llamado Samurai X en Latinoamérica, uno de los mangas y series más exitosos de Japón. La trama está ambientada en la historia de Japón en el siglo XIX, con Kenshin, un ex samurai conocido como Battosai el asesino, quien decide dejar atrás su pasado violento durante la Era Meiji.

Basado en un personaje histórico eliminado por la monarquía por considerarlo peligroso, Kenshin opta por llevar una vida pacífica y no volver a matar. Portando una espada de filo invertido, viaja como ronin y llega a Tokio, donde conoce a Kaoru, una joven huérfana que dirige un dojo en apuros. Kenshin decide ayudarla y se queda en el dojo, dando inicio a la historia.

El contexto histórico, alrededor de 1880, fue uno de los grandes atractivos de la serie, destacando las tradiciones samuráis, las técnicas de lucha, los paisajes urbanos y rurales, y la cultura japonesa en general. Este aspecto no solo contribuyó al éxito internacional, sino que también fue fundamental para su popularidad en Japón.

Además de la ambientación histórica, la calidad del dibujo, la animación y los personajes carismáticos fueron elementos destacados de la serie. El humor presente en la historia también fue efectivo para atraer a los espectadores y arrancarles sonrisas en cada episodio. Sin embargo, lo que realmente hizo de Rurouni Kenshin una serie memorable fue su capacidad para evocar emociones en el público.

2.2. Antecedentes empíricos de la investigación

2.2.1 Antecedentes a nivel internacional

Tomé (2013) en su tesis titulada "Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note" de la Universidad Politécnica de Valencia, El objetivo principal del estudio fue analizar la serie de animación japonesa Death Note desde un enfoque narrativo, ético y moral. Se profundizó en los elementos que contribuyen a su valor estético, abordando temas como el concepto de moral y justicia, la figura del antihéroe y las referencias religiosas presentes en la trama. El estudio determinó que Death Note destaca por su tratamiento del cuestionamiento moral y ético, abordando la problemática sobre si es lícito acabar con la vida de criminales para mejorar la sociedad. La serie introduce un antihéroe complejo (Light Yagami) cuya evolución psicológica y lucha por imponer su visión de justicia generan debates sobre los límites éticos. Además, se identificó la presencia de iconografía religiosa y una narrativa lineal estructurada en arcos argumentales, lo que contribuye a su singularidad estética y su impacto global.

El cuestionamiento moral y la representación de la lucha entre el bien y el mal enriquecen el valor narrativo y estético de Death Note, haciendo que la serie sobresalga entre otras producciones de animación japonesa. La inclusión del personaje del antihéroe, la estructura narrativa y la temática ética generan un impacto significativo en la audiencia, promoviendo la reflexión sobre los valores sociales y la justicia, lo que se vincula directamente con estudios sobre la moralidad en los medios audiovisuales.

Horno (2013) en su tesis doctoral titulada *"Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales"*, realizada en la Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes Alonso

Cano, Programa “Dibujo-Diseño y Nuevas Tecnologías”, llevó a cabo una investigación exhaustiva sobre el modelo de animación japonesa (*anime*).

El principal objetivo de este estudio fue analizar los orígenes, características técnicas y procesos de producción del *anime,* con un enfoque especial en sus obras televisivas más recientes. El trabajo también buscó ofrecer una metodología que permitiera analizar sistemáticamente las animaciones japonesas desde una perspectiva estética, visual y narrativa.

En cuanto a las características metodológicas, la investigación adoptó un enfoque cualitativo, con un alcance histórico, técnico y analítico. La muestra seleccionada incluyó fragmentos de series anime actuales y de referencia histórica. Los principales instrumentos utilizados fueron la documentación bibliográfica, el análisis visual detallado de las animaciones y la comparación de las técnicas de producción tradicionales con las nuevas tecnologías digitales aplicadas. Entre los principales resultados, se destacaron las características distintivas del *anime*, tales como:

- El uso de la animación limitada, técnica que optimiza costos y tiempos sin perder calidad visual.
- La evolución hacia la animación selectiva, que mejora la calidad de las imágenes y el movimiento.
- La diversidad temática y narrativa que permite tratar desde historias épicas hasta temáticas cotidianas.
- La incorporación de nuevas tecnologías digitales al proceso de producción, lo que ha impulsado su expansión global y ha fortalecido su posición como un fenómeno cultural y artístico.

Finalmente, en sus conclusiones, Horno López (2013) resalta que el *anime* es un estilo único de animación que fusiona la tradición artesanal con la innovación tecnológica. Su metodología de análisis permite una comprensión más profunda de las producciones japonesas, evidenciando el impacto estético, narrativo y cultural del *anime* en la industria audiovisual contemporánea. Estos hallazgos se vinculan directamente con estudios sobre la producción y análisis de animación, lo que puede servir como referencia para abordar los elementos visuales y temáticos en el desarrollo de este tipo de trabajos académicos.

2.2.2. Antecedentes a nivel nacional

Maguiña Chávez, (2021) en su tesis titulada "El anime y la identidad otaku en jóvenes universitarios. El caso de “Ukato no Sekai" presentada para obtener el título de Licenciado en Comunicación Audiovisual en la Pontificia Universidad Católica del Perú, realizó un estudio titulado El anime y la identidad otaku en jóvenes universitarios: El caso de “Ukato no Sekai”, en el que aborda la relación entre el consumo de anime y la construcción de la identidad otaku en un grupo de estudiantes de la Pontificia Universidad Católica del Perú. A través de un enfoque cualitativo y descriptivo de tipo fenomenológico, el trabajo se centra en las experiencias compartidas de los jóvenes del grupo “Ukato no Sekai”, quienes utilizan el consumo de anime como un medio para construir y consolidar su identidad individual y grupal.

El estudio identificó que el atractivo del anime radica en sus historias, diseño gráfico, música y características narrativas. Estos elementos permiten a los jóvenes identificarse con los personajes y tramas, fortaleciendo su sentido de pertenencia dentro de una comunidad que comparte los mismos intereses. Según los resultados, la identidad otaku de los jóvenes se

desarrolla progresivamente, comenzando en la infancia, madurando en la adolescencia y expresándose plenamente en la juventud mediante la interacción en espacios comunitarios.

El trabajo empleó dos principales herramientas metodológicas: observación participante durante actividades grupales, como proyecciones de anime y concursos de karaoke, y entrevistas semiestructuradas a dos de los fundadores del grupo. Esto permitió observar dinámicas como la interacción entre los asistentes y organizadores, el rol del consumo de anime en sus prácticas cotidianas, y cómo estas actividades refuerzan la identidad otaku.

Maguiña Chávez concluyó que la identidad otaku no es estática, sino un proceso continuo que se afianza en espacios de socialización y actividades colectivas. Esto refuerza la idea de que el consumo cultural no solo tiene un impacto individual, sino también grupal, funcionando como un motor de cohesión social y diferenciación identitaria.

Este antecedente es crucial para el presente estudio, ya que subraya cómo los productos culturales audiovisuales, como el anime, pueden influir significativamente en la formación de identidades juveniles y su expresión dentro de comunidades específicas. Asimismo, aporta una base teórica para analizar cómo el consumo cultural, en este caso del anime, se vincula con procesos de socialización y pertenencia grupal en contextos universitarios.Pachas Abad, (2020), en su tesis titulada "Transculturación del anime: la construcción de la identidad de la comunidad otaku en Lima " presentada para obtener el grado de bachiller en Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, plantea que La globalización afecta en varios aspectos a los diferentes países del mundo y prueba de esta inevitable convergencia de culturas es el anime y el impacto que éste ha tenido y sigue teniendo a nivel mundial. Por ello, en el siguiente

trabajo de investigación se tiene como objetivo general, hacer un análisis del proceso de transculturación del anime Naruto en la generación Y y Z de la comunidad otaku en Lima desde el año 2000 hasta la actualidad, y teniendo como objetivos específicos, analizar la influencia del anime en la formación de su identidad y analizar de qué manera la narrativa del anime influye en que este se mantenga como un fenómeno global. Estudiosos como: Luis Vidal y Alessandra Gamarra, han tomado a Naruto para explicar, por un lado, la influencia cultural que ejerce el anime y la formación de una nueva subcultura a partir de ésta. Por otro lado, la representación del odio y la violencia bélica en los caminos del dolor de Pain. En otros países de Latinoamérica también se han venido desarrollando diferentes estudios en relación al anime y su influencia, desde un punto de vista audiovisual como sociológico. Por último, en cuanto a los sujetos de estudio en esta investigación: se tiene al anime de Naruto y personas dentro de los 18-30 años, fanáticos del anime (MAGUIÑA CHÁVEZ, 2021)

2.2.3 Antecedentes a nivel local

Huaman & Quispe (2019) llevaron a cabo una investigación titulada Conocimiento de la historia del Cusco e identidad cultural en los estudiantes del 3º grado del nivel secundario de la Institución Educativa Alejandro Velasco Astete del Cusco - 2018. Este estudio analizó cómo el conocimiento de la historia local influye en la construcción de la identidad cultural entre los jóvenes estudiantes. Los autores encontraron que una comprensión sólida de la historia y las tradiciones cusqueñas contribuye significativamente a fortalecer la identidad cultural en los adolescentes, promoviendo un sentido de pertenencia y orgullo por su herencia cultural.

2.3. Marco conceptual

Anime: Es la denominación japonesa para referirse a la animación en general. Sin embargo, su uso extendido por parte de audiencias extranjeras ha llevado a que se utilice comúnmente para hacer referencia específicamente a la animación originaria de Japón.

Interculturalidad: Se refiere al proceso de coexistencia y comunicación equitativa entre diferentes culturas, que permite la creación de expresiones culturales compartidas a través del diálogo y el respeto mutuo.

Transculturación: Se produce cuando un grupo social adopta y asimila prácticas culturales provenientes de otro grupo, lo que conlleva a una modificación, en mayor o menor medida, de sus propias tradiciones y costumbres.

Generación Z: Se refiere a la cohorte de individuos nacidos aproximadamente entre 1997 y 2012. En la actualidad, la mayoría de los miembros de esta generación están en las etapas iniciales de su inserción en el ámbito laboral profesional.

Otaku: El término otaku, originario de la cultura japonesa, se refiere a personas con aficiones obsesivas o devotas, especialmente hacia temas relacionados con la cultura popular japonesa, como el anime, el manga o el cosplay.

Identidad Cultural: Se refiere al conjunto de expresiones socioculturales, como creencias, tradiciones, símbolos, costumbres y valores, que otorgan a los individuos de una comunidad un sentido de pertenencia y conexión con sus pares.

Narrativa: La narrativa se refiere a la forma en que se cuentan las historias y se construyen significados a través de relatos. En el contexto cultural, la narrativa no solo abarca la estructura de las historias, sino también los contextos sociales y culturales en los que estas

se desarrollan. Las narrativas son herramientas poderosas para transmitir identidades, valores y tradiciones, permitiendo a los individuos y comunidades expresar su experiencia y su visión del mundo.

Dinamismos: Los dinamismos se refieren a los procesos de cambio y transformación que ocurren dentro de una cultura. Estos pueden ser impulsados por factores internos, como la evolución de las prácticas culturales, o externos, como la influencia de medios globales.

Estética: La estética se relaciona con las percepciones y experiencias sensoriales que influyen en cómo se valoran y aprecian las manifestaciones culturales. En el ámbito del anime, la estética abarca no solo el estilo visual y narrativo de las obras, sino también cómo estos elementos impactan en la percepción de identidad entre los jóvenes.

Valores: Los valores son principios o creencias fundamentales que guían el comportamiento y las decisiones de los individuos y comunidades. En el contexto cultural, los valores pueden ser transmitidos a través de narrativas, tradiciones y prácticas cotidianas.

Símbolos: Los símbolos son representaciones que poseen significados compartidos dentro de una cultura. Pueden ser objetos, imágenes o gestos que evocan ideas o emociones específicas. En el contexto del anime, ciertos símbolos; como personajes icónicos o elementos visuales, pueden resonar profundamente con la identidad cultural de los jóvenes otakus. Estos símbolos no solo representan aspectos del contenido del anime, sino que también pueden servir como vehículos para expresar pertenencias a una comunidad más amplia.

Tradiciones: Las tradiciones son prácticas culturales transmitidas de generación en generación que reflejan la historia y las creencias de una comunidad.

CAPÍTULO III:
HIPÓTESIS Y CATEGORÍAS

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

El anime influye de manera directa e indirecta en loa formación de la identidad, creando un proceso de transculturación desde la forma del consumo de los mismos, la cual inicia de manera inconsciente, hasta llegar al consumo consiente del individuo.

3.1.2 Hipótesis específicas

H.E.1. La narrativa del anime, mediante sus personajes y tramas, influye directamente en la percepción de los valores culturales japoneses y en la formación de la identidad de los jóvenes otaku de Cusco.

H.E.2. El estilo visual y la estética presentes en los animes contribuyen a la adopción de elementos culturales simbólicos y estéticos en la identidad visual de los otaku de Cusco.

H.E.3. El dinamismo narrativo y estético del anime fortalece la conexión emocional de los jóvenes con los personajes, lo que refuerza la adopción de valores y símbolos culturales de Japón.

3.2 Identificación de categorías

Tabla 1 Cuadro de Identificación de categorías

Categorías	Sub Categorías	Indices
Categoría 1 Anime	Narrativa Estética Dinamismo	Figura Literarias Simbología Estilos Diseños
Categoría 2 Identidad Cultural	Valores Símbolos Tradiciones	Grupo Social Medios de comunicación Edad

3.3. Operacionalización de categorías

Tabla 2 Cuadro de Operacionalización de categorías

Categorías	Sub Categorías	Ítems
Anime Se trata de la versión japonesa del término "animación". Su empleo por parte de audiencias internacionales para hacer referencia específicamente a la animación japonesa ha llevado a que se convierta comúnmente en un término que distingue a la animación originaria de Japón.	Narrativa Estética Dinamismo	¿Consideras que los animes en la actualidad han mejorado en cuestión a su narrativa y creación de personajes? ¿Cómo describirías la narrativa de los animes antes vistos y la construcción de los personajes? ¿Cuál crees que fue el factor diferencial de los animes actuales en comparación a animes de los años 90’s como Supercampeones o Dragon Ball Z?
Identidad cultural La identidad cultural abarca un conjunto de expresiones socioculturales, como creencias, tradiciones, símbolos, costumbres y valores, que otorgan a los individuos de una comunidad un sentimiento de pertenencia y conexión con sus semejantes.	Valores Símbolos Tradiciones	¿Qué animes sueles ver y a qué género pertenecen? ¿Te consideras parte de la comunidad otaku? ¿Por qué? ¿Cómo vives tu identidad como parte de la comunidad otaku? ¿Qué es lo que más consumes? ¿Consideras que hay distintos tipos de otakus? ¿Cómo los clasificarías? ¿Cuál crees que es factor común que une a

		¿En alguna situación de tu vida cotidiana has sentido que tus acciones han sido influenciadas por el anime? Se muestra una escena de los capítulos seleccionados En esta escena, ¿Cuáles crees que son los elementos culturales que se muestran?

CAPÍTULO IV:
METODOLOGÍA

4.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica

4.1.1. Ámbito de estudio

Esta investigación se llevó a cabo en la Región del Cusco, la cual es una de las veinticuatro divisiones político-administrativas que, junto con la Provincia Constitucional del Callao, constituyen la organización territorial de la República del Perú.

4.1.2. Localización política y geográfica

La extensión territorial de la región de Cusco abarca 71,987 km², lo que representa un 5.6% del territorio nacional. Situado en la región suroriental del Perú, se distribuye en áreas andinas y parte de la selva alta. Sus límites geográficos son con las regiones de Junín y Ucayali al norte, Madre de Dios y Puno al este, Arequipa al suroeste, y Apurímac y Ayacucho al oeste. La latitud sur oscila alrededor de los 13º 30´45", mientras que la longitud oeste se encuentra entre los meridianos 73º 59´52" y 73º 57´ 45". La capital, Cusco, está ubicada a una altitud de 3,399 m.s.n.m.

Además, la región de Cusco tiene 13 provincias y 112 distritos, siendo Quispicanchis y La Convención las provincias con el mayor número de distritos.

4.2. Tipo y nivel de investigación

La investigación en cuestión es de naturaleza cualitativa y se fundamenta en el paradigma de la ciencia interpretativa. Su objetivo principal es comprender la conducta humana en respuesta a un fenómeno particular que surge dentro de un contexto social específico.

4.3. Unidad de análisis

La unidad de análisis para este estudio consistirá en una selección de animes representativos tanto en la cultura japonesa como a nivel global. A través de estos animes, se investigará el grado y la naturaleza de la influencia en la comunidad otaku. El concepto central que se abordará en esta investigación es el de la identidad cultural.

Se explorará cómo este concepto se manifiesta en el proceso experimentado por la comunidad otaku. Además, se considerará que las personas objeto de análisis pertenecen a la generación Z. A través de esta muestra, se examinará la influencia del anime desde la adolescencia hasta el presente, y se analizarán las implicaciones de esta influencia en la actualidad.

4.4. Población de estudio

La población de estudio para la investigación sobre la influencia de los animes en la identidad cultural de la generación Z en la comunidad otaku de la ciudad del Cusco durante el período 2022 se define como sigue:

Generación Z Otaku en la Ciudad del Cusco:

Individuos nacidos entre 1997 y 2012, pertenecientes a la generación Z, que se identifican como parte de la comunidad otaku en la ciudad del Cusco durante el período 2022.

Edades Comprendidas:

Individuos de edades comprendidas entre 18 y 25 años, abarcando la generación Z, que estén activamente involucrados en la comunidad otaku y consuman anime.

Residencia en la Ciudad del Cusco:

Residentes de la ciudad del Cusco, Perú, que constituyan la población otaku durante el período de estudio. Se incluirán tanto a aquellos nativos de la ciudad como a aquellos que hayan migrado y se hayan integrado en la comunidad otaku local.

Nivel de Involucramiento con la Cultura Otaku:

Individuos que manifiesten un nivel significativo de involucramiento con la cultura otaku, ya sea a través de la participación en eventos, pertenencia a comunidades en línea, asistencia a convenciones, entre otras actividades que evidencien su conexión con la cultura otaku.

Diversidad de Géneros y Preferencias de Anime:

Se incluirá una diversidad de géneros y preferencias de anime para capturar la heterogeneidad dentro de la población otaku de la generación Z en el Cusco. Esto permitirá examinar cómo diferentes géneros y tipos de anime afectan la identidad cultural.

4.5. Tamaño de muestra

El primer componente de estudio es el anime, que constituye el foco principal de la investigación. Se seleccionarán cuatro series de anime y una película animada para analizar los elementos culturales japoneses presentes en ellas. Dado el extenso contenido de los animes, se elegirá un total de tres episodios por serie y tres escenas de la película para el análisis.

El segundo componente de estudio son los adolescentes y adultos, con edades comprendidas entre los 16 y 30 años, que forman parte de la comunidad otaku en la ciudad

del Cusco. Se llevarán a cabo entrevistas con una muestra de 10 individuos de este grupo, quienes tendrán la oportunidad de expresar cómo perciben y asimilan los elementos de la cultura y cosmovisión japonesa presentes en los animes. La mayoría de los participantes residen en Cusco, y la mayoría ha completado la educación secundaria, con algunos también habiendo obtenido educación superior.

4.6. Técnicas de selección de muestra

La determinación del tamaño de la muestra de episodios de las diversas series que se emplearán en el análisis se llevará a cabo mediante el método de investigación de la Teoría Fundamentada. Este enfoque permitirá evaluar el contenido audiovisual considerando los elementos culturales físicos, visuales y psicológicos presentes en los episodios, así como la caracterización de los personajes del anime en función de estos criterios.

Dado el amplio conjunto de animes que serán objeto de análisis, se ha realizado una selección de cuatro episodios que destacan por su relevancia en la muestra de la cultura japonesa.

Estrategia “Bola de nieve”

Se hace la localización de personas que tengan gustos por la cultura japonesa, y a su vez, estas personas identificaran a otros posibles sujetos de estudio dentro de su entorno social y por medio de las redes sociales

4.7. Técnicas de recolección de información

Para realizar la recolección de información se utilizará 2 tipos de técnicas

Ficha de Análisis de Contenido

La ficha de análisis de contenido se utilizará para recopilar tanto los datos de la serie como la información relevante sobre su contenido cultural.

El planteamiento de análisis de contenido presentado en este estudio incluye elementos tanto cualitativos como cuantitativos, lo que permite su verificación desde ambos paradigmas.

Entrevista Semiestructurada

Después de realizar un análisis de contenido y seleccionar los capítulos y escenas que destacan los elementos culturales japoneses, la entrevista semiestructurada tiene como objetivo utilizar estas escenas y capítulos para profundizar e identificar la influencia del anime en el público otaku. Para ello, se han formulado preguntas generales.

4.8. Técnicas de análisis e interpretación de la información

Se utilizó las entrevistas y los resultados serán reflejados por medio de un análisis descriptivo, a la vez se manejarán datos que serán presentados por medio de diagramas.

También la información obtenida por el análisis de contenido fue filtrada, considerándose solo las que fueron de carácter serio.

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

Análisis descriptivo de las variables

El análisis descriptivo es esencial para la presentación de los resultados y para establecer relaciones entre las variables Balanced Scorecard y el modelo de Cogestión. A través de estas mediciones, se puede determinar el grado de relación entre ambas variables. Por lo tanto, se han representado mediante tablas de frecuencia no agrupadas, debido a que se ha determinado un criterio o una muestra específica.

CAPÍTULO V:
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Presentación de Resultados

5.1.1. Ficha de Análisis

Tabla 3 Ficha de Análisis del Anime Mashiro no Oto

Anime	Capítulos	Sinopsis	Narrativa	Estética	Dinamismo
Mashiro no Oto	1. Desolado	Setsu Sawamura, un joven talentoso, deja su ciudad natal tras la muerte de su abuelo para buscar su propio sonido en el shamisen.	**Tema central**: Búsqueda de identidad a través de la música. **Desarrollo**: Conflicto interno del protagonista por querer ser diferente de su abuelo, pero al mismo tiempo honrar su legado. **Significado cultural** : La narrativa gira en torno a la preservación y modernización de las tradiciones japonesas, como el shamisen.	**Representación cultural**: Uso detallado de la estética tradicional japonesa, desde los instrumentos como el shamisen, hasta los paisajes rurales. **Estilo visual**: Colores cálidos que resaltan la conexión con la naturaleza y la música tradicional. **Vestuario** : Yukatas y kimonos tradicionales.	**Ritmo**: El anime utiliza el dinamismo entre escenas tranquilas y momentos emotivos para generar un contraste emocional. **Animación** : Se enfatiza el movimiento al tocar el shamisen, capturando la intensidad emocional y física de la música.
	2. Manzanos en Flor	La llegada de Setsu a Tokio y su reencuentro con su madre, quien lo obliga a enfrentar sus responsabilidades como estudiante mientras sigue	Desarrollo emocional: Setsu enfrenta una nueva etapa de su vida al salir de su zona de confort. **Narrativa simbólica:** El viaje a Tokio	Estilo visual: Colores vibrantes en escenas urbanas contrastan con los tonos apagados en su pueblo natal, resaltando el choque entre	**Fluidez narrativa:** Alterna entre momentos de introspección y escenas de interacción social. La música mantiene el ritmo de la narrativa, intensificando el

		buscando su propio sonido	representa el crecimiento personal y la lucha interna entre tradición y modernidad.	tradición y modernidad. **Elementos tradicionales :** Representación del "Tsugaru Ohara no Obashi", un canto tradicional que simboliza las estaciones y la vida en Japón.	conflicto emocional del protagonista.
	7. Ecos del Pasado	Setsu vuelve a sus raíces, enfrentándose a su familia para reivindicar su derecho a crear su propio camino sin olvidar el legado de su abuelo.	**Tema central**: Reconciliación con el pasado. **Desarrollo**: La narrativa explora el equilibrio entre aceptar el legado familiar y crear una identidad independiente. **Significado cultural** : Refleja la importancia de la familia y el honor en la cultura japonesa, mostrando cómo estos influyen en la búsqueda de identidad personal.	**Estilo visual**: Los colores más apagados dominan las escenas familiares, mientras que los tonos más vivos y contrastados se reservan para las escenas musicales. **Diseño de personajes** : Las expresiones y detalles de los personajes familiares resaltan la tensión emocional y la carga de expectativas tradicionales.	**Tensión emocional**: La narrativa incorpora un ritmo pausado en las escenas de conflicto emocional, intercalado con momentos de mayor dinamismo durante las secuencias musicales. **Movimiento de cámara**: Enfatiza las emociones de los personajes mediante acercamientos y cambios en los ángulos de toma.
		Después del torneo, Setsu reflexiona sobre su viaje y lo que significa para su	**Tema central**: Reflexión y aceptación. **Desarrollo**: Setsu comienza a ver su	**Visuales simbólicas**: La paleta de colores vuelve a tonos más suaves,	**Fluidez narrativa**: La transición entre las escenas finales es más lenta y contemplativa, lo

	11. Los Ecos del Futuro	futuro como músico, aceptando finalmente su lugar en la comunidad musical.	futuro con claridad, reconociendo que su camino como músico está en su capacidad de seguir evolucionando y aprendiendo. **Significado cultural** : Refuerza los valores de la continuidad cultural y la importancia del legado familiar en la tradición japonesa.	representando la calma y claridad que Setsu ha alcanzado después de su largo viaje emocional. **Ambientes tradicionales** : Se acentúa el contraste entre los escenarios rurales y urbanos, mostrando cómo Setsu ha encontrado el equilibrio entre ambos mundos	que refleja el proceso de auto aceptación de Setsu. **Dinamismo emocional** : Las escenas utilizan pausas prolongadas y planos largos que enfatizan el crecimiento y la serenidad alcanzada por el protagonista

Interpretación

- **Narrativa**:
    - La historia de Setsu, un joven que busca definir su propio estilo tocando el shamisen, resalta temas de autoexploración, autenticidad y la conexión intergeneracional. La lucha por encontrar su "propio sonido" refleja un deseo universal de autenticidad.
    - **Interpretación**: Los entrevistados destacaron que esta narrativa les ayudó a valorar sus propias raíces culturales y familiares. Muchos identificaron paralelismos entre el viaje de Setsu y su propia búsqueda de identidad, lo que refuerza la capacidad del anime para conectar las experiencias personales con las narrativas culturales.

- **Estética**:
    - Los colores cálidos y los detalles tradicionales del shamisen contrastan con un ambiente contemporáneo, equilibrando lo moderno y lo clásico. La música actúa como un lenguaje universal que trasciende barreras culturales.
    - **Interpretación**: Los jóvenes entrevistados señalaron que la música del anime no solo les resultó atractiva, sino que también les llevó a interesarse por la música tradicional japonesa, reconociendo su valor como puente cultural.
- **Impacto Cultural**:
    - El anime promueve un equilibrio entre respeto por las tradiciones y adaptación al mundo moderno.
    - **Interpretación**: Los participantes encontraron en la historia de Setsu una lección sobre cómo las tradiciones culturales pueden mantenerse relevantes en un contexto contemporáneo. Esto refuerza su percepción de que las prácticas tradicionales tienen un lugar en sus vidas modernas.

Tabla 4 Ficha de Análisis del Anime Chihayafuru

Anime	**Capítulos**	**Sinopsis**	**Narrativa**	**Estética**	**Dinamismo**
Chihayafuru	Verso 1: "La flor se abre"	Ayase Chihaya intenta reclutar miembros para formar un club de Karuta en la Secundaria Mizusawa, grabando su infancia jugando Karuta con amigos de la niñez	**Tema central**: El poder de la amistad y la perseverancia. **Desarrollo**: Chihaya recuerda cómo el juego de Karuta le permitió conectarse con sus amigos, y se esfuerza por formar un club que revive ese vínculo. **Significado cultural** : La serie resalta el valor de la poesía clásica japonesa, preservando el juego tradicional Karuta como símbolo cultural	**Diseño visual**: El uso de colores suaves y detallados en los personajes refleja la nostalgia y la delicadeza de los recuerdos de la infancia. **Simbolismo visual**: Las cartas de Karuta representan la conexión con el pasado y la importancia de la tradición.	**Dinamismo emocional**: Las transiciones entre los recuerdos de la infancia y el presente son fluidas, usando flashbacks que ayudan a mantener la atención en el crecimiento de los personajes. **Ritmo** : Alterna entre momentos de calma en la vida escolar y la intensidad de las competencias de Karuta.
	Verso 6: "Ahora florecen en el noveno palacio"	Chihaya y Taichi renuevan la sala del club y convencen a Oe Kanade, una amante de la poesía clásica, para unirse al club de Karuta, aunque con ciertas condiciones	**Tema central:** La pasión por las raíces culturales. Desarrollo: A través de Oe Kanade, se introduce el interés por los "Cien Poetas del Hyakunin Isshu", profundizando en el simbolismo cultural de Karuta. **Significado cultural :** La serie explora cómo el Karuta no es solo un juego, sino un	**Elementos visuales tradicionales:** Las vestimentas de los personajes y la ambientación escolar contrastan con los elementos históricos y poéticos que Kanade adora. **Contraste visual:** Las escenas de poesía tradicional son representadas con detalles	**Dinamismo narrativo:** El ritmo se acelera en las escenas de juego, con un enfoque visual en la rapidez y precisión de los movimientos de las manos en las competiciones de Karuta. **Fluidez emocional:** Las escenas de diálogo entre Chihaya y Kanade reflejan su

			medio para conectarse con la historia y la poesía japonesa.	minuciosos y colores sobrios que evocan respeto por el pasado.	evolución emocional mientras aceptan sus pasiones
	Verso 18: "Las flores del cerezo huelen igual que ayer	En el torneo de Karuta, Chihaya pierde un partido contra Kanai Sakura, lo que la impulsa a desarrollar una nueva técnica de captura de cartas	**Tema central**: Superación y aprendizaje. **Desarrollo**: La derrota enseña a Chihaya a innovar en su técnica y enfrentar los desafíos con una mentalidad positiva. **Significado cultural**: La serie resalta la importancia del respeto en las competiciones, un valor fundamental en la cultura japonesa.	**Escenarios detallados**: El uso de elementos como el *hakama* y el *kimono*; tradicionales en las competiciones subraya el respeto por las tradiciones japonesas en un contexto competitivo. **Colores simbólicos**: Las escenas del torneo muestran un contraste de colores, reflejando la tensión y la concentración de los jugadores.	**Ritmo acelerado**: Las secuencias del torneo tienen un ritmo rápido y dinámico que intensifica la tensión. **Dinamismo en los gestos** : Se hace un uso efectivo del movimiento de las manos de los jugadores, representando la precisión y agilidad necesarias para sobresalir en el Karuta.
	Verso 25: "Si te paras a escuchar"	Chihaya y su equipo se preparan para las competencias regionales, pero cada miembro enfrenta sus propios retos personales. Mientras tanto, Arata reaparece en la historia.	**Tema central:** Compromiso y determinación**.** **Desarrollo:** Chihaya sigue consolidando su equipo y sus habilidades, mientras la reaparición de Arata reaviva la nostalgia y la pasión por el Karuta.	**Representación visual**: El uso de colores intensos en las competencias refleja la energía y determinación de los personajes, mientras que los tonos más suaves en los momentos personales subrayan el drama emocional.	**Ritmo de las competencias**: Las secuencias de preparación y juego alternan entre momentos de pausa y escenas rápidas de acción en las competencias, enfatizando la precisión y agilidad del juego.

			Significado cultural : Se profundiza en el valor de la perseverancia y el trabajo en equipo, esenciales en la cultura japonesa	**Escenarios escolares**: Refuerzan el equilibrio entre el estudio y el juego tradicional en Japón.	**Dinamismo emocional**: Los momentos de reflexión están acompañados de silencios y pausas largas, reflejando la tensión interna

Interpretación

- **Narrativa**:

  - La trama combina la pasión por el karuta, un juego basado en la literatura clásica japonesa, con las dinámicas de amistad, rivalidad y superación personal. Chihaya, la protagonista, simboliza la importancia del esfuerzo colectivo y el amor por las tradiciones.
  - **Interpretación**: Los participantes identificaron que esta narrativa les motivó a explorar actividades grupales y deportivas, destacando cómo las tradiciones culturales pueden integrarse en la vida moderna. Además, la historia promovió en ellos una valoración más consciente del trabajo en equipo y la disciplina.

- **Estética**:

  - Los kimonos usados en las competencias, junto con la representación de los poemas del *Hyakunin Isshu*, crean un marco visual profundamente arraigado en la cultura japonesa.
  - **Interpretación**: Los entrevistados señalaron que los aspectos estéticos no solo les parecieron visualmente atractivos, sino que también despertaron curiosidad por la moda tradicional y la poesía japonesa, elementos que antes desconocían.

- **Impacto Cultural**:

  - La obra presenta valores tradicionales, como la disciplina y el compañerismo, que se entrelazan con las prácticas modernas de competencia deportiva.
  - **Interpretación**: Los jóvenes consideraron que el anime promovió un sentido de conexión con tradiciones lejanas, ayudándoles a apreciar el esfuerzo humano necesario para preservar estas actividades culturales en el mundo contemporáneo.

Tabla 5 Ficha de Análisis de la Película El Viaje de Chihiro

Anime	**Sinopsis**	**Narrativa**	**Estética**	**Dinamismo**
El viaje de Chihiro	Chihiro es una niña de 10 años que queda atrapada en un mundo de espíritus. Sus padres son transformados en cerdos, y Chihiro debe trabajar en una casa de baños para liberarlos.	**Tema central**: Autodescubrimiento y superación. **Desarrollo**: Chihiro crece emocionalmente a medida que enfrenta desafíos en el mundo espiritual, encontrando su valentía y determinación. **Significado cultural**: La película utiliza la mitología y la espiritualidad shintoísta, reflejando los valores de la perseverancia y la aceptación.	**Estética visual**: Los baños termales, los espíritus y los dioses presentan una rica estética japonesa basada en el sintoísmo. **Colores simbólicos**: Colores vivos y luminosos dominan la película, simbolizando el mundo mágico y la pureza de la naturaleza. **Diseño de personajes**: Figuras de espíritus y dioses inspirados en el folclore japonés.	**Ritmo narrativo**: El dinamismo entre las escenas es constante, alternando entre momentos de acción y pausas de introspección emocional. **Movimientos fluidos** : La animación es detallada, especialmente en las escenas de interacción con los espíritus, utilizando movimientos de cámara suaves y secuencias visuales envolventes.

Interpretación

- **Narrativa**:
    - La trama sigue el viaje de Chihiro, una niña que se ve atrapada en un mundo espiritual, donde debe aprender a adaptarse y superar desafíos. El crecimiento personal de Chihiro simboliza la transición hacia la madurez, enfatizando valores como la perseverancia, la humildad y el respeto por la tradición.
    - **Interpretación**: Los entrevistados expresaron que la historia les inspiró a enfrentar sus propios desafíos con mayor valentía. Vieron a Chihiro como un

reflejo de sus propias luchas personales, especialmente en situaciones de cambio o incertidumbre. Esto demuestra cómo la narrativa del anime fomenta una reflexión profunda sobre el crecimiento individual, conectándolo con valores culturales japoneses.

- **Estética**:
    - El uso de colores vivos y diseños oníricos crea un mundo visualmente rico que evoca la magia de las creencias sintoístas y las tradiciones japonesas. Elementos como los "onsen" (baños termales) y los espíritus de la naturaleza refuerzan este vínculo.
    - **Interpretación**: Los jóvenes indicaron que los elementos visuales despertaron su interés por explorar la espiritualidad japonesa, así como las costumbres asociadas a los baños termales. Esto refuerza cómo la estética del anime actúa como una herramienta pedagógica y cultural.
- **Impacto Cultural**:
    - La obra incorpora mitos sintoístas, como el *Kamikakushi* (desaparición por espíritus), y lecciones morales relacionadas con el respeto por lo espiritual y lo tradicional.
    - **Interpretación**: Este enfoque integrador fomenta en los jóvenes una visión más inclusiva y respetuosa hacia culturas diferentes, permitiéndoles ver la importancia de las tradiciones en la construcción de una identidad individual y comunitaria.

Tabla 6 Ficha de Análisis del Anime Rurouni Kenshin

Anime	**Capítulos**	**Sinopsis**	**Narrativa**	**Estética**	**Dinamismo**
Rurouni Kenshin	**Capítulo 1**: "El Hitokiri que no mata"	Kenshin Himura llega a Tokio y se encuentra con Kaoru Kamiya, quien lo confunde con un asesino. Kenshin revela su identidad como un ex samurái que ha prometido no volver a matar.	**Tema central**: Redención y paz interior. **Desarrollo**: Kenshin lucha con su identidad como asesino y su promesa de no matar, enfrentando el rechazo y la desconfianza de quienes le rodean. **Significado cultural** : Refleja el conflicto entre el código samurái tradicional (Bushido) y el cambio hacia una sociedad pacífica en la era Meiji	**Diseño visual**: La transición de la estética Edo a Meiji es clara, con escenarios que muestran un Japón en proceso de modernización. **Simbología**: La espada de filo invertida que usa Kenshin es un símbolo de su promesa de no matar, representando el conflicto entre violencia y paz.	**Ritmo narrativo**: Este capítulo presenta un ritmo equilibrado entre la acción y las pausas que permiten a los personajes interactuar. **Movimientos fluidos**: Las secuencias de lucha de Kenshin son rápidas y ágiles, mostrando su habilidad como espadachín a pesar de no querer usar la violencia para matar.
	Capítulo 7: "El duelo en la nieve"	Kenshin se enfrenta a Jin-e Udō, un asesino que usa técnicas de hipnosis para controlar a sus oponentes. Kenshin se ha forzado a luchar seriamente para salvar a Kaoru.	**Tema central**: Dilema moral y auto imposición de límites. **Desarrollo**: Kenshin se ve al borde de romper su promesa de no matar, enfrentando una batalla interna entre su antiguo yo como	**Ambiente y simbolismo**: La pelea tiene lugar en un paisaje nevado, que contrasta con la violencia de la batalla, simbolizando la pureza del alma de Kenshin frente al caos que lo rodea.	**Dinamismo en combate**: Las secuencias de acción son intensas y rápidas, utilizando tomas cercanas para enfatizar la violencia de los ataques. **Ritmo narrativo** : El capítulo alterna entre la

			Hitokiri Battosai y su nueva resolución. **Significado cultural** : El honor y la compasión, elementos del Bushido, juegan un papel central en la lucha.	**Diseño de personajes**: Jin-e se presenta con colores oscuros y movimientos agresivos, contrastando con la calma de Kenshin.	tensión psicológica y la acción física, intensificando la sensación de peligro para Kaoru y el conflicto interno de Kenshin.
	Capítulo 16: "El regreso de Saito"	Saito Hajime, un antiguo enemigo de Kenshin de los días de la guerra, reaparece y lo desafía a un duelo, buscando despertar al asesino Battosai que Kenshin solía ser.	**Tema central**: La confrontación con el pasado. **Desarrollo**: Saito representa el pasado violento de Kenshin, obligándolo a enfrentar su antigua naturaleza. **Significado cultural** : El duelo entre Kenshin y Saito refleja la tensión entre el pasado samurái y la transición hacia una nueva era más pacífica en Japón.	**Contraste visual**: Saito está representado con tonos oscuros y sombríos, reflejando su conexión con el pasado violento de Kenshin. **Estilo de combate** : El estilo de espada de Saito, el *Gatotsu* , es preciso y letal, lo que contrasta con la lucha defensiva de Kenshin con su espada de filo invertido.	**Ritmo acelerado**: La tensión entre los personajes se refleja en el ritmo rápido de las peleas, con secuencias coreografiadas que enfatizan la técnica y el estilo de combate de ambos. **Fluidez emocional** : El capítulo equilibra la acción con momentos de introspección, donde Kenshin reflexiona sobre su promesa y su pasado.
	Capítulo 28: "Batalla final en Kyoto"	Kenshin se enfrenta a Shishio Makoto, un ex-asesino	**Tema central**: El sacrificio por la paz. **Desarrollo**:	**Diseño de escenarios**: La batalla en Kyoto tiene lugar en	**Dinamismo en combate**: La coreografía de lucha es fluida,

		del gobierno que busca derrocar el nuevo régimen. La batalla final decide el futuro de la era Meiji.	Kenshin arriesga su vida para detener a Shishio, sabiendo que el destino de Japón está en juego. **Significado cultural** : La batalla final simboliza la lucha entre los viejos valores feudales y el nacimiento de un nuevo Japón moderno y pacífico.	ruinas y paisajes devastados, simbolizando el caos que Shishio busca imponer. **Simbolismo de personajes** : Shishio, quemado y cubierto de vendajes, representa el resentimiento y la destrucción, en contraste con el idealismo de Kenshin y su visión de un Japón pacífico.	utilizando cambios rápidos de ángulo y tomas amplias para mostrar la magnitud de la batalla. **Ritmo narrativo**: El capítulo intensifica el dinamismo hacia el clímax, con momentos dramáticos de diálogo entre Kenshin y Shishio que contrastan con la violencia de la pelea.

Interpretación

- **Narrativa**:
    - Ambientada en la era Meiji, la historia aborda temas como el pacifismo, la redención y la búsqueda de justicia en un contexto histórico de cambios sociales. Kenshin, el protagonista, busca reconciliar su pasado violento con su deseo de vivir una vida pacífica.
    - **Interpretación**: Los entrevistados identificaron paralelismos entre la lucha interna de Kenshin y sus propios dilemas personales, destacando cómo el anime les ayudó a reflexionar sobre temas éticos y morales. Kenshin fue percibido como un modelo de integridad y resiliencia.

- **Estética**:
    - Los escenarios, vestimenta y paisajes recrean de manera precisa el Japón del siglo XIX, ofreciendo una visión visualmente inmersiva de la era Meiji. La espada de filo invertido simboliza la lucha de Kenshin por no volver a matar.
    - **Interpretación**: Los participantes afirmaron que los detalles históricos y visuales del anime despertaron su interés por investigar más sobre la era Meiji y las tradiciones samuráis, lo que refuerza el papel del anime como herramienta educativa.
- **Impacto Cultural**:
    - La obra subraya valores como el honor, la justicia y la autodisciplina, mientras refleja la transición de Japón hacia la modernidad.
    - **Interpretación**: Los jóvenes reconocieron que estos valores, aunque arraigados en un contexto cultural específico, son universales y relevantes en sus propias vidas. La historia de Kenshin les enseñó la importancia de la redención y la paz interior como pilares de la identidad.

5.1.2. Interpretación de las entrevistas semi estructuradas

Narrativa del Anime y su Influencia en la Percepción de Valores

La narrativa fue reconocida como uno de los factores clave en la construcción de identidad cultural entre los jóvenes entrevistados. Esta influencia se relaciona directamente con las teorías revisadas sobre la narrativa audiovisual y su capacidad para transmitir valores culturales.

- **Identificación con Valores Culturales Japoneses**:
    - Los entrevistados internalizaron valores como el respeto, la perseverancia y la lealtad (Rei, Yu y Chugo del Bushido) gracias a las historias y personajes de animes como *"El Viaje de Chihiro"* y *"Rurouni Kenshin"*. Esto coincide con las ideas de García Jiménez (1996), quien describe la narrativa como un medio para transmitir significados culturales y emocionales específicos. La estructura de los relatos en el anime permite que los espectadores interpreten y adopten estos valores en su vida cotidiana.
    - Además, el énfasis en los conflictos morales de personajes como Kenshin (redención y búsqueda de justicia) se alinea con lo que Tomé (2013) identificó en *Death Note*: los animes son espacios donde se abordan dilemas éticos y morales, estimulando una reflexión sobre el comportamiento humano.
- **Narrativa y Transculturación**:
    - La capacidad de la narrativa para transmitir valores japoneses también refuerza lo señalado por Ortiz (1978) sobre la transculturación. Los jóvenes no solo adoptan estos valores, sino que los reinterpretan en su contexto, usándolos para guiar sus propias decisiones éticas.

Estética y Simbolismo: Apropiación y Reinterpretación Cultural

La estética del anime, particularmente sus colores, diseños y elementos visuales simbólicos, fue percibida como un canal para conectar con la cultura japonesa. Esto se relaciona con la estética como vehículo narrativo y cultural, como lo plantearon autores como Vidal Pérez (2010).

- **Atracción por lo Visual y su Significado**:
    - Los participantes mencionaron que los kimonos, los paisajes y los colores en animes como *"Chihayafuru"* y *"El Viaje de Chihiro"* despertaron en ellos un interés por la moda tradicional japonesa y los escenarios culturales. Esto coincide con Vidal Pérez (2010), quien señala que el anime utiliza el diseño visual como una herramienta para transmitir valores y emociones, creando una conexión simbólica entre los espectadores y la narrativa.
    - Los colores y objetos específicos, como la espada de filo invertido en *Rurouni Kenshin* o el shamisen en *Mashiro no Oto*, simbolizan valores culturales específicos. Según Napier (2001), los objetos en la narrativa visual del anime no solo son decorativos, sino que portan significados que refuerzan la construcción de identidad y el entendimiento cultural.
- **La Estética como Herramienta de Transculturación**:
    - Los entrevistados señalaron cómo elementos estéticos del anime influenciaron su vestimenta, decoración y actividades grupales, como el cosplay. Esto refuerza el planteamiento de Ortiz (1978) sobre cómo los elementos culturales extranjeros no solo se adoptan, sino que también se reinterpretan, adaptándose a un contexto local.

Dinamismo Narrativo y Conexión Emocional

El dinamismo narrativo, entendido como la fluidez en los conflictos emocionales y las relaciones entre personajes, fue clave para conectar a los jóvenes con los animes.

- **Empatía y Resolución de Conflictos**:
    - Los jóvenes destacaron cómo personajes como Setsu de *"Mashiro no Oto"* y Chihaya de *"Chihayafuru"* reflejaron sus propios dilemas y aspiraciones. Esto se vincula con lo que Napier (2001) afirma sobre la importancia de los personajes como conductores de la trama, donde sus conflictos emocionales generan empatía y promueven la introspección entre los espectadores.
    - El dinamismo también se relaciona con Horno López (2015), quien señala que la naturalidad en el movimiento y las expresiones faciales en el anime refuerzan la inmersión del espectador. Los jóvenes experimentaron esta inmersión emocional como un catalizador para explorar sus propios sentimientos y desafíos.
- **Conexión Emocional y Globalización**:
    - Las redes sociales amplificaron la experiencia emocional al permitirles compartir sus interpretaciones y vivencias con otros fans a nivel global. Esto refuerza las ideas de Jenkins (2006) sobre la convergencia digital, donde los medios audiovisuales no solo se consumen, sino que se convierten en experiencias interactivas que conectan a personas de diferentes culturas.

Identidad Cultural y Transculturación

El impacto del anime en la identidad cultural se manifestó tanto en la adopción consciente de elementos japoneses como en su reinterpretación dentro del contexto local de Cusco.

- **Construcción de una Identidad Híbrida**:
    - Los jóvenes entrevistados describieron cómo el anime influyó en su percepción de pertenencia cultural, destacando que integran frases en japonés, celebran festivales otaku y adoptan prácticas como el cosplay. Esto se alinea con lo planteado por Grimaldo (2006) sobre la identidad cultural como un proceso dinámico, en constante evolución, influenciado por tradiciones locales y globales.
    - Ortiz (1978) describe este fenómeno como neoculturación, un proceso donde los elementos culturales adoptados generan nuevas expresiones culturales que combinan lo local y lo global. En este caso, los jóvenes otakus están creando una identidad cultural híbrida, que respeta las raíces japonesas del anime, pero también integra elementos de su contexto cusqueño.
- **Rol de las Redes Sociales**:
    - Las plataformas digitales como TikTok e Instagram fueron identificadas como espacios clave para expresar y compartir esta identidad híbrida. Esto se relaciona con Cobos (2010), quien señala que la globalización digital permite una interacción cultural sin precedentes, fomentando el intercambio y la adaptación de prácticas culturales.

5.2. Prueba de Hipótesis

Para validar las hipótesis planteadas, se desarrolló una prueba basada en un enfoque cualitativo interpretativo, utilizando los datos obtenidos de las fichas descriptivas de animes y las entrevistas semiestructuradas. Este análisis se centró en las categorías y subcategorías establecidas en el marco teórico: narrativa, estética, dinamismo y su influencia en la identidad cultural.

Hipótesis General

"El anime influye de manera directa e indirecta en la formación de la identidad cultural, creando un proceso de transculturación que inicia de manera inconsciente y evoluciona hacia un consumo consciente."

Evidencias y análisis de resultados para la hipótesis general:

1. **Proceso inconsciente hacia un consumo consciente**:
    - Los entrevistados revelaron que su exposición inicial al anime ocurrió de manera accidental, como parte de la programación televisiva o recomendaciones en redes sociales. Sin embargo, con el tiempo, el consumo evolucionó hacia una búsqueda deliberada de contenido que conectara con sus valores o preferencias personales.
    - Por ejemplo, algunos participantes mencionaron que comenzaron a interesarse por festivales de cultura japonesa en Cusco después de haber visto animes que destacaban tradiciones como los festivales de verano (*matsuri*) o la práctica del *Karuta* (mostrado en *Chihayafuru*).

2. **Evidencias de transculturación**:
    - Se identificó que los jóvenes incorporaron elementos culturales japoneses en su vida cotidiana. Esto incluye:
        - Uso de términos en japonés (como “arigatou” o “kawaii”) durante conversaciones informales.
        - Interés por actividades como el cosplay, que combina personajes de anime con elementos locales, como vestimenta tradicional andina adaptada.
        - Elección de nombres de usuario en redes sociales basados en personajes o elementos de anime, reflejando una identidad híbrida.
3. **Impacto en la identidad cultural**:
    - Los datos muestran que los jóvenes no abandonan su identidad cusqueña, sino que combinan elementos locales con aspectos japoneses, creando una identidad enriquecida. Por ejemplo, algunos participantes mencionaron que decoraron espacios en sus hogares con pósters de animes y artesanías locales, representando esta dualidad cultural.

Hipótesis Específicas

H.E.1: La narrativa del anime, mediante sus personajes y tramas, influye directamente en la percepción de los valores culturales japoneses y en la formación de la identidad de los jóvenes otaku de Cusco.

Evidencias y análisis:

1. **Adopción de valores culturales japoneses**:
    - Los entrevistados destacaron la narrativa como el principal atractivo del anime. Relataron cómo personajes como Kenshin (*Rurouni Kenshin*) o Chihiro (*El Viaje de Chihiro*) encarnan valores como el respeto, el esfuerzo y el honor. Estos valores resonaron con sus propias experiencias y aspiraciones.
    - Por ejemplo, un participante mencionó: *"Cuando Chihiro trabaja en los baños termales, me hizo reflexionar sobre la importancia de respetar los lugares de trabajo y a las personas mayores, algo que no siempre valoramos aquí."*
2. **Narrativas sobre la disciplina y el esfuerzo**:
    - Series como *Chihayafuru*, centradas en competencias de *Karuta*, mostraron cómo los personajes enfrentan desafíos a través de la dedicación y la práctica constante. Esto fue identificado como un reflejo de la ética japonesa hacia el trabajo duro, lo que inspiró a algunos jóvenes a aplicarlo en su vida personal.

H.E.2: El estilo visual y la estética presentes en los animes contribuyen a la adopción de elementos culturales simbólicos y estéticos en la identidad visual de los otaku de Cusco.

Evidencias y análisis:

1. **Influencia del diseño y los colores**:
    - Los participantes mencionaron cómo los colores brillantes y los diseños estilizados de los personajes influenciaron su gusto por lo visual. Por ejemplo,

algunos señalaron que comenzaron a interesarse por la vestimenta tradicional japonesa después de ver *Rurouni Kenshin*.

- *"Me encanta el kimono que usa Kaoru, incluso intenté buscar algo similar para usar en un evento otaku."* (Participante 4)

2. **Adopción de elementos estéticos**:

   - Muchos jóvenes expresaron que incorporaron detalles visuales inspirados en el anime en sus actividades diarias, como usar accesorios o maquillaje basados en personajes específicos.

   - También mencionaron que sus dibujos o creaciones artísticas estaban influenciados por los estilos de animación japonesa.

H.E.3: El dinamismo narrativo y estético del anime fortalece la conexión emocional de los jóvenes con los personajes, lo que refuerza la adopción de valores y símbolos culturales de Japón.

Evidencias y análisis:

1. **Conexión emocional con los personajes**:

   - Los entrevistados expresaron fuertes lazos emocionales con ciertos personajes. Ejemplo: *“Kenshin me inspira porque a pesar de sus errores, busca redimirse. Eso me motiva a enfrentar mis propios problemas.”* (Participante 7)

   - Este vínculo emocional facilita la internalización de los valores representados por los personajes, como la redención y la perseverancia.

2. **Impacto de escenas dinámicas**:

    - Los participantes señalaron que las escenas de acción o momentos emocionalmente intensos —como los enfrentamientos en *Rurouni Kenshin* o los concursos de *Mashiro no Oto*— despertaron en ellos un sentido de admiración por la dedicación y la valentía de los personajes.

5.3. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación confirman que el anime tiene un impacto significativo en la identidad cultural de la generación Z otaku de Cusco. Este impacto abarca desde la adopción de valores y símbolos culturales hasta la reinterpretación de elementos narrativos y estéticos dentro del contexto local. A continuación, se discuten los hallazgos con mayor profundidad, relacionándolos con los antecedentes y las dinámicas observadas.

5.3.1. Narrativa del anime como agente formador de valores culturales.

La narrativa del anime se presenta como un medio poderoso para transmitir valores culturales japoneses. Las historias, en su mayoría basadas en dilemas universales y personajes complejos, conectan profundamente con los espectadores, independientemente de su contexto cultural.

Los participantes de las entrevistas identifican valores como el respeto (Rei), el honor (Meyo) y la lealtad (Chugo) como esenciales en las narrativas de los animes analizados. Por ejemplo, en *Rurouni Kenshin* , el protagonista lucha por redimirse de su pasado violento, un acto que refleja los principios del Bushido. Este enfoque en la moralidad y el honor inspira a los espectadores a aplicar estos principios en su vida diaria, tal como lo señalaron varios jóvenes entrevistados.

Si bien estos valores son inherentes a la cultura japonesa, los otakus cusqueños los reinterpretan desde su propia perspectiva cultural. Por ejemplo, el concepto de "honor" se relaciona con el respeto hacia las tradiciones locales y la familia, un valor altamente valorado en la cultura cusqueña.

Este hallazgo refuerza lo señalado por Tomé (2013), quien destacó que el anime no solo entretiene, sino que también educa y promueve reflexiones éticas. En Cusco, este fenómeno se amplifica al fusionarse con los valores tradicionales de la región, creando una mezcla cultural enriquecedora.

5.3.2. Estética y simbolismo como motores de la identidad cultural híbrida.

La estética del anime, caracterizada por su riqueza visual, colores vibrantes y simbolismo detallado, ejerce una influencia significativa en la percepción cultural de los jóvenes. Este impacto trasciende lo visual, ya que los elementos estéticos del anime se integran en la vida diaria de los otakus.

Los entrevistados destacaron cómo los colores y diseños del anime influyen en su vestimenta, decoración personal y actividades recreativas. Por ejemplo, los kimonos que aparecen en *Rurouni Kenshin* o los atuendos tradicionales en *El Viaje de Chihiro* no solo despiertan interés por la moda japonesa, sino que también se convierten en referentes para trajes utilizados en eventos locales de cosplay.

Elementos visuales como los dragones en *El Viaje de Chihiro* o el shamisen en *Mashiro no Oto* no solo representan aspectos de la cultura japonesa, sino que también se convierten en símbolos de identidad compartida dentro de la comunidad otaku.

Vidal Pérez (2010) argumenta que la estética en el anime no es solo decorativa, sino una herramienta narrativa que refuerza los valores y emociones de la historia. En Cusco, esta estética se adapta a un contexto cultural híbrido, donde elementos japoneses y locales coexisten en armonía.

5.3.3. Conexión emocional a través del dinamismo narrativo y los personajes.

Los personajes de anime, diseñados con historias y emociones complejas, generan una conexión emocional profunda con los espectadores. Este vínculo no solo refuerza el interés por el anime, sino que también impulsa a los jóvenes a reflexionar sobre sus propios valores y experiencias.

Personajes como Kenshin Himura (*Rurouni Kenshin*) o Chihaya Ayase (*Chihayafuru*) inspiran a los jóvenes a enfrentar sus desafíos personales con resiliencia. Los entrevistados mencionaron que las luchas internas y los conflictos morales de estos personajes les resultaron similares a sus propias experiencias, fomentando un sentido de identificación y pertenencia.

Algunos participantes señalaron que estas historias los motivaron a superar problemas como el miedo al fracaso o la falta de confianza, mostrando cómo el anime puede influir en la construcción de la autoestima y el desarrollo personal.

Según Napier (2001), los personajes del anime son esenciales para el desarrollo narrativo, ya que permiten a los espectadores conectarse emocionalmente con la historia. Este fenómeno es evidente en Cusco, donde los jóvenes otakus consideran a estos personajes como modelos de conducta.

5.3.4. Transculturación y la creación de una identidad híbrida.

La transculturación observada en la comunidad otaku cusqueña refleja un proceso bidireccional en el que elementos de la cultura japonesa son adoptados, reinterpretados y mezclados con elementos locales para formar una identidad cultural única.

Los jóvenes otakus no solo consumen anime pasivamente, sino que lo integran en su vida diaria a través de prácticas como el cosplay, la incorporación de frases en japonés en su

lenguaje cotidiano y la organización de eventos temáticos. Estas prácticas no eliminan su conexión con la cultura cusqueña, sino que la complementan.

Ortiz (1978) definió la transculturación como un proceso que incluye desculturación y neoculturación. En este contexto, la comunidad otaku cusqueña ha adoptado elementos del anime japonés mientras conserva y revaloriza aspectos clave de su cultura local.

5.3.5. Globalización, redes sociales y su rol en la convergencia cultural

La globalización y el acceso a las redes sociales han facilitado la expansión del anime como un fenómeno cultural global, conectando a comunidades otaku de todo el mundo y permitiendo la formación de identidades culturales compartidas.

Los participantes señalaron que las plataformas digitales, como Facebook e Instagram, son fundamentales para conectarse con otros fanáticos, compartir contenido y organizar eventos. Estas plataformas también actúan como espacios donde los jóvenes reafirman su identidad cultural híbrida, compartiendo tanto elementos del anime como de la cultura cusqueña.

Cobos (2010) argumenta que la globalización ha facilitado la convergencia de culturas, lo que se evidencia en cómo el anime ha sido adaptado en Cusco para reflejar las dinámicas locales.

CONCLUSIONES

Primera

El anime actúa como un agente transformador que permite a los jóvenes otaku combinar valores, narrativas y elementos visuales globales con su herencia cultural local. Esto no solo enriquece su identidad cultural, sino que también crea una identidad híbrida que refleja una interacción entre lo global y lo local. Los jóvenes reinterpretan valores como la resiliencia y la colectividad, adaptándolos a su entorno cusqueño.

Segunda

Los valores representados en animes como Naruto, Rurouni Kenshin y El Viaje de Chihiro resuenan con los jóvenes cusqueños, quienes los integran en su vida diaria. Por ejemplo, la perseverancia y el trabajo en equipo presentes en estos animes se alinean con principios tradicionales andinos como la reciprocidad (ayni). El anime no reemplaza los valores locales, sino que los complementa, ayudando a los jóvenes a reflexionar sobre su rol en la comunidad.

Tercera

El anime fomenta una creatividad híbrida al inspirar a los jóvenes a integrar elementos visuales japoneses con símbolos andinos en actividades como el cosplay, el fan art y la narrativa visual. Por ejemplo, los participantes han adaptado trajes de personajes de anime con bordados y patrones tradicionales cusqueños, mostrando cómo reinterpretan las influencias globales en su propio contexto cultural.

Cuarta

El dinamismo narrativo del anime, caracterizado por historias emotivas y conflictos morales, permite a los jóvenes otaku conectar profundamente con los personajes y las narrativas. Esta conexión emocional los motiva a reflexionar sobre sus propias experiencias y a adoptar elementos culturales globales en su identidad. Por ejemplo, la lucha interna de Kenshin en Rurouni Kenshin inspiró a los participantes a manejar conflictos personales con empatía y resiliencia, vinculándolos con sus propios valores familiares y comunitarios.

RECOMENDACIONES

Primera

Se recomienda organizar talleres escolares donde se analicen narrativas de animes como Naruto o El Viaje de Chihiro, destacando sus enseñanzas y comparándolas con principios andinos como el trabajo en equipo y el respeto por la naturaleza.

Segunda

Se recomienda establecer concursos de cosplay y fan art intercultural, donde los jóvenes puedan diseñar trajes y obras inspiradas en personajes de anime, integrando elementos tradicionales cusqueños como bordados y paisajes locales.

Tercera

Se aconseja a los creadores de contenido y a los promotores culturales que desarrollen proyectos inspirados en el estilo visual y narrativo de los animes para destacar aspectos de la cultura local o global. Este enfoque creativo podría atraer a las nuevas generaciones y generar un vínculo más fuerte con las tradiciones culturales.

Cuarta

Es importante seguir investigando la forma en que los animes afectan la percepción cultural y estética de los jóvenes. Este tipo de estudios permitirá entender mejor las tendencias en la comunidad otaku y adaptar estrategias para utilizar el anime como una herramienta educativa y de promoción cultural efectiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anicama, J. (1979). Hacia el desarrollo del análisis de la conducta y la psicología científica en el Perú. *Revista Peruana de Análisis de la Conducta, 1*, 102-105.

Belanger, J. (1978). Images et realite du behaviorism. *Revista Philosophiques, 5*(1), 3-110. doi:https://doi.org/10.7202/203085ar

Boas, F. (1938). *Cuestiones fundamentales de antropología cultural.* solar. Obtenido de https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/boas-f-1911-cuestiones-fundamentales-de-antropologia-cultural.pdf

Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga y Anime.* Libraries Unlimited. Obtenido de https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/479312/mod_resource/content/1/1.%20Robin%20E.%20Brenner%20-%20Understanding%20Manga%20and%20Anime-Libraries%20Unlimited%20%282007%29.pdf

Canto, E. (19 de setiembre de 2011). *Las características principales dentro del anime.* Obtenido de SlideShare.: https://es.slideshare.net/yukiman/caractesristicas-del-anime

Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina. *Razón y palabra., 32*(72), 28. Obtenido de http://wwww.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf

Galindo Velasquez, Y. (2017). *Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la asociación cultural A-Shinden Puno 2016 [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].* Repositorio Institucional. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/3518

GARCÍA JIMÉNEZ, J. (1996). *Narrativa audiovisual.* Historia y Comunicación Social. Obtenido de https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/HICS9696110336B

Giddens, A. (2000). *UN MUNDO DESBOCADO, COMO ESTA MODIFICANDO LA GLOBALIZACION NUESTRAS VIDAS.* TAURUS. Obtenido de https://www.academia.edu/43342234/_UN_MUNDO_DESBOCADO_DE_ANTHONY_GIDDENS

González Varas, I. (2015). *Patrimonio Cultural. Conceptos, debates y problemas.* Editorial Cátedra.

Grimaldo, M. (2006). IDENTIDAD Y POLÍTICA CULTURAL EN EL PERÚ. *Liberabit, 12*, 41-48. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v12n12/a03v12n12.pdf

Horno López, A. (2013). *Animación japonesa: análisis de series de anime actuales [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada].* Repositorio institucional. Obtenido de http://hdl.handle.net/10481/34010

Horno Lopez, A. (2015). *El Lenguaje Del Anime. Del Papel a La Pantalla.* DIABOLO EDICIONES.

Huaman Quiño, F., & Quispe Contreras, C. (2019). *Conocimiento de la historia del Cusco e identidad cultural en los estudiantes del 3º grado del nivel secundario de la Institución Educativa Alejandro Velasco Astete del Cusco - 2018 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusc.* Repositorio institucional. Obtenido de http://hdl.handle.net/20.500.12918/4102

Hutchby, I. (2001). Technologies, Texts and Affordances. *Sociology, 35*(2), 441-456. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/240729307_Technologies_Texts_and_Affordances

Ickowicz, L. (2008). *En Tiempos Breves.* Ediciones Paidós. Obtenido de https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-del-cine/direccion-i/en-tiempos-breves-luisa-irene-ickowicz/17699889

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture Where Old and New Media Collide.* New York University Press. Obtenido de https://www.hse.ru/data/2016/03/15/1127638366/Henry%20Jenkins%20Convergence%20culture%20where%20old%20and%20new%20media%20collide%20%202006.pdf

Lévy , P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa.* Anthropos Editorial. Obtenido de https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf

MAGUIÑA CHÁVEZ, L. A. (2021). *El anime y la identidad otaku en jóvenes universitarios. El caso de "Ukato no sekai" {Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú}.* Repositorio Institucional. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/20362

Marcús, J. (2011). Apuntes sobre el concepto de identidad. *Vicisitudes y contingencias*. Obtenido de https://intersticios.es/article/view/6330

Molano L., O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, 69-84. Obtenido de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67500705

Montero Plata, L. (2012). *El Mundo Invisble de Hayao MIyazaki.* Editorial Dolmen.

Montero Plata, L. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki.* Dolmen.

Ortiz, F. (1978). *Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar.* Caracas: Biblioteca Ayacucho. Obtenido de https://libroschorcha.files.wordpress.com/2018/04/contrapunteo-cubano-del-tabaco-y-el-azucar-fernando-ortiz.pdf

Pachas Abad, A. N. (2020). *Transculturación del anime: la construcción de la identidad de la comunidad otaku en Lima { Tesis de Bachillerato, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas}.* Obtenido de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/653163

Pérez Brignoli, H. (2017). Aculturción, Transculturación, mestizaje: metáforas y espejos en la historiografía latinoamericana. *Cuadernos De Literatura, 21(41)*, 96-113. doi:https://doi.org/10.11144/Javeriana.cl21-41.atmm

Real Academia Española. (2021). *Transculturación.* El Diccionario de la lengua española. Obtenido de https://dle.rae.es/transculturaci%C3%B3n

Real Academia Española. (s.f.). *trasculturación.* El Diccionario de la lengua española (Edición del tricentenario). Recuperado el 05 de noviembre de 2022, de https://dle.rae.es/transculturaci%C3%B3n

Skinner, F. (1974). *Sobre el conductismo.* Fontanella. Obtenido de https://www.academia.edu/609699/Sobre_el_Conductismo_Skinner

Tomé Morell, C. (2013). *Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note [Tesis de Grado en Comunicación Audiovisual, Universitat Politècnica de València].* Repositorio Institucional. Obtenido de https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/34088/Memoria.pdf.pdf?sequence=1

Tylor, E. (1993). *Cultura primitiva. Los orígenes de la cultura.* Madrid: Ayuso. Obtenido de https://naturalezaculturaypoder.files.wordpress.com/2014/01/tylor-1993.pdf

Vidal Pérez, L. A. (2010). *El Anime como elemento de Transculturación. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo].* Obtenido de https://www.academia.edu/3640700/El_Anime_como_elemento_de_transculturaci%C3%B3n_Caso_Naruto

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de consistencia

Tabla 7 Matriz de Consistencia

PROBLEMA	**OBJETIVO**	**HIPÓTESIS**	**CATEGORÍAS**	**SUB CATEGORÍAS**	**METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**
Problema General	**Objetivo General**	**Hipótesis General**			
¿De qué manera el anime influye en la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020?	Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020	El anime influye de manera directa e indirecta en la formación de la identidad creando un proceso de transculturación desde la forma del consumo hasta llegar al consumo consciente del individuo.	**Categoría 1** Anime. **Categoría 2** Identidad Cultural.	**Sub categoría 1** Narrativa Estética Dinamismo **Sub categoría 2** Valores Símbolos Tradiciones	- Entrevistas semiestructuradas. - Análisis descriptivo de animes.
Problema Específico (P.E.)	**Objetivo Específico (O.E.)**	**Hipótesis Específica (H.E.)**			
P.E.1. ¿De qué manera la narrativa presente en los animes influye en la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco, período 2022?	O.E.1. Analizar cómo las tramas, personajes y elementos narrativos de los animes contribuyen a la percepción y adopción de valores culturales por parte de los jóvenes otaku de Cusco.	H.E.1. La narrativa del anime, mediante sus personajes y tramas, influye directamente en la percepción de los valores culturales japoneses y en la formación de la identidad de los jóvenes otaku de Cusco			Entrevistas semiestructuradas. - Análisis descriptivo de animes representativos.

P.E.2. ¿Cómo impacta la estética del anime en la construcción de la identidad visual y simbólica de la comunidad otaku en Cusco, período 2022?	O.E.2. Determinar el impacto del estilo visual, colores y simbolismo en los animes y su influencia en la percepción cultural y estética de la comunidad otaku.	H.E.2. El estilo visual y la estética presentes en los animes contribuyen a la adopción de elementos culturales simbólicos y estéticos en la identidad visual de los otaku de Cusco.			Análisis visual y estético de escenas de animes. - Entrevistas semiestructuradas.
P.E.3. ¿Cómo afecta el dinamismo del anime al proceso de identificación cultural entre los jóvenes otaku en Cusco, período 2022?	O.E.3. Identificar los elementos de dinamismo en los animes y su relación con la forma en que los jóvenes otaku perciben y adoptan las culturas representadas en dichos animes.	H.E.3. El dinamismo del anime fortalece la conexión emocional de los jóvenes con los personajes, lo que refuerza la adopción de valores y símbolos culturales de Japón.			Entrevistas semiestructuradas sobre la percepción emocional.

Anexo 2 Entrevista semiestructurada

Tabla 8 Cuadro de análisis de entrevista semiestructurada

Sección de la entrevista	**Pregunta**	**Propósito/Objetivo**	**Observaciones/Notas**
Introducción	¿Cuál es tu nombre completo y edad?	Romper el hielo y establece confianza.	Nombre: Danahe (20), Ana (24), Xiomara (24), Joseph (18), Stephanie (26), Raisa (24), Josué (19), Joel (21), Eduardo (22), Alexis (24).
	¿A qué te dedicas?	Entender el contexto del participante	Todos los entrevistados son estudiantes universitarios a excepción de Stephanie
	¿Cuáles son tus hobbies?	Explorar intereses personales	Todos los entrevistados resaltaron que sua pasatiempos, son la lectura, ya se leer mangas u otros libros; escuchar música o dibujar.
Categoría A: Transculturación e identidad en el anime	¿Qué animes sueles ver y a qué género pertenecen?	Conocer gustos específicos y categorías preferidas	Danahe: Misterio, terror; Josué: Isekai; Eduardo: Deporte; Raisa: Shonen; Xiomara: Comedia, suspenso; Stephanie: Romance, Shojo; Joseph: Acción; Alexis; Aventura; Ana: Acción, comedia y shojo; Joel: Seinen y comedia
	¿Te consideras parte de la comunidad otaku? ¿Por qué?	Comprender la autopercepción y pertenencias	Danahe y Eduardo no se consideran otakus; Ven anime ocasionalmente o no están inmersos en la cultura.
	¿Cómo vives tu identidad como parte de la comunidad otaku? ¿Qué es lo que más consumes?	Explorar el impacto cultural y social en su identidad	Danahe observa, pero no se identifica plenamente como otaku

	¿Consideras que hay distintos tipos de otakus? ¿Cómo los clasificarías?	Analizar percepciones internas de la comunidad	Xiomara menciona otakus intensos y relajados; Raisa añade clasificaciones como cosplayers, fan artistas y los "tóxicos".
	¿Cuál crees que es factor común que une a la comunidad otaku?	Identificar elementos de cohesión social.	Raisa y Josué resaltan el gusto compartido por el anime como un escape de la realidad.
	¿Qué significado tienen los animes en tu vida?	Profundizar en la importancia personal y emocional	Cada serie les ha dejado una huella diferente: algunos los han hecho reflexionar sobre la vida y la muerte, mientras que otras les han regalado momentos de risa o les han enseñado sobre la fuerza interior y la importancia de luchar por lo que uno cree. Además, los animes han sido una forma de conectarse con otras personas, compartiendo teorías, fan arts y discutiendo sus series favoritas. En definitiva, los animes son un reflejo de su amor por las historias que tocan el corazón y hacen que el mundo parezca un poco más mágico.
	¿Con qué personaje te has sentido identificado? ¿Por qué?	Explorar resonancia emocional con personajes	Danahe se identifica con Emma de The Promised Neverland ; Eduardo con Lelouch de Code Geass .
	¿En alguna situación de tu vida cotidiana has sentido que tus acciones han sido influenciadas por el anime?	Evaluar la influencia del anime en su vida diaria	Danahe y Raisa empezar a usar palabras japonesas y a probar comida japonesa, a Eduardo y Josue, les llama más la atención algunos elementos culturales tales como las Katanas

	(Escena mostrada) ¿Cuáles crees que son los elementos culturales que se muestran?	Examinar la interpretación de elementos culturales.	Xiomara identificó el shamisen, yukatas, arquitectura y matsuri en Mashiro no Oto. Stephanie notó el hakama y el arco en Chihayafuru. Raisa noto a los samuráis, ninjas y el estilo de vida de la época Edo en Ruruoni Kenshin
Categoría B: Anime, narrativa del anime, fenómeno global	¿Cómo describirías la narrativa de los animes antes vistos y la construcción de los personajes?	Evaluar la percepción sobre la narrativa y los personajes.	Stephanie demostró que los personajes eran complejos y con personalidades definidas en Chihayafuru .
	¿Cuál crees que fue el factor diferencial de los animes actuales en comparación a animes de los años 90’s como Supercampeones o Dragon Ball Z?	Comparar evolución y nostalgia	Todos los participantes están de acuerdo con que el factor diferencial más destacado entre los animes actuales y los de los años 90 como Supercampeones o Dragon Ball Z es la evolución en la narrativa y la variedad de temáticas que se exploran.
	¿Consideras que los animes en la actualidad han mejorado en cuestión a su narrativa y creación de personajes?	Examinar avances en el contenido	Joel y Raisa creen que sí, pero depende de factores como el estudio y el director; algunos géneros ahora se exploran más.
	¿Consideras que el anime es un fenómeno global?	Explorar la percepción del anime como fenómeno cultural.	Ana y Joel concuerdan que es global, por la traducción, el servicio por streaming, festivales, redes sociales y eventos.

	¿Por qué? ¿Cómo crees que se volvió global o a qué se debe su explosión en Latinoamérica?		
	¿Qué experiencias te hacen reforzar la idea de que es un fenómeno global? Convenciones, festivales, redes sociales, etc.	Identificar ejemplos específicos de globalización	Ana y Xiomara destacan festivales y redes sociales, Eduardo y Stephanie, están de acuerdo con los servicios de streaming y otras plataformas
	¿Perteneces a algún grupo de Facebook con temática anime?	Explorar participación en comunidades virtuales	La mayoría de los entrevistados pertenecen a uno o más grupos con temática de anime, a excepción de Xiomara, Stephanie y Danahe
	¿Consideras que la imagen que se tiene del otaku es la misma que la de hace unos años?	Analizar la evolución en la percepción social.	Joseph menciona que hay una mayor aceptación social actualmente en comparación con el pasado
	¿Consideras que la comunidad otaku maneja un tipo de lenguaje más exclusivo que la sociedad en general? ¿De qué forma?	Evaluar el uso de lenguaje y exclusividad	Josué señala que usan frases y referencias de anime, aunque él no las emplea. Ana, menciona que en redes sociales es más común el uso de las palabras

	Desde tu punto de vista, ¿Consideras que existe sexismo en relación al público que consume ciertos tipos de anime? Ejemplo: Que si un hombre ve animes de género Shoujo puede dar a entender que es homosexual	Explorar el impacto de género en el consumo	Eduardo menciona que sí existe estigmatización y sexismo, especialmente en géneros específicos, tales como shojo. Ana indica que todavía existe una percepción sexista o ciertos estereotipos en relación al público que consume ciertos tipos de anime, y esto se da especialmente con géneros como el Shoujo. Alexis también menciona que aún existe un prejuicio, pero que a comparación de otros años, es menos notorio.
	¿Consideras que el anime puede influenciar en los niños o adolescentes? ¿De qué manera?	Investigar la percepción de influencia en menores	Joseph considera que los temas violentos pueden influir negativamente. Stephanie y Joel ven influencias mixtas, destacando valores positivos en el género shonen.
	¿Cuál es el género que crees que podría ser el más influyente en niños y adolescente? ¿Por qué	Determinar géneros con mayor influencia	Joel cree que el shonen es influyente por sus valores; Eduardo menciona tanto shonen como shoujo según el contexto.

Anexo 3 Ficha de análisis de contenido

Tabla 9 Ficha de análisis de contenido

Anime	**Capítulos**	**Sinopsis**	**Narrativa**	**Estética**	**Dinamismo**

Anexo 4 Evidencia Fotográfica

Figura 1

Desarrollo de entrevista

Nota. *Creación propia, 2024.*

Figura 2

Desarrollo de entrevista 2

Nota. *Creación propia, 2023.*

Figura 3

Desarrollo de entrevista 3

Nota. *Creación propia, 2023.*

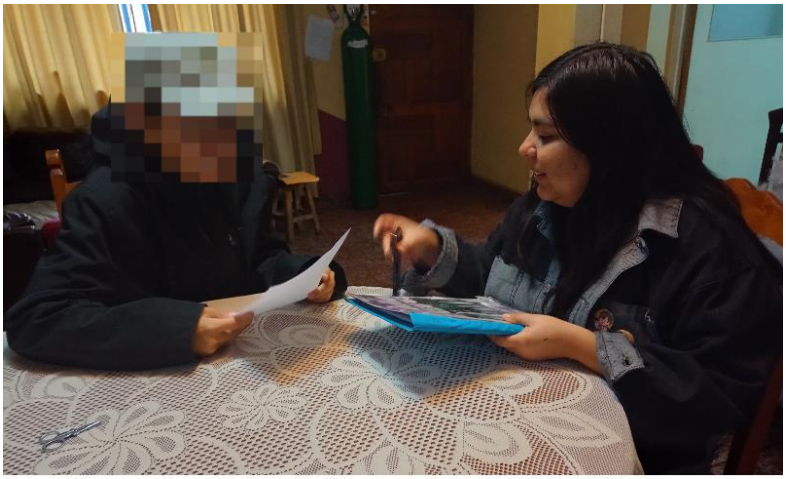
Figura 4

Desarrollo de entrevista 4

Nota. *Creación propia, 2024.*

Figura 5

Desarrollo de entrevista 5



Nota. *Creación propia, 2024.*

Figura 6

Desarrollo de entrevista 6

Nota. *Creación propia, 2024.*

Figura 7

Desarrollo de entrevista 7

Nota. *Creación propia, 2024.*

Anexo 5 Consentimiento informado

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. La meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Esto tomará aproximadamente 45 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 45 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al correo 163609@unsaac.edu.pe o al teléfono 954739824.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Farfán Carrión Josep Mathew — 03/06/23

Nombre del Participante — Firma del Participante — Fecha

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. La meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Esto tomará aproximadamente 45 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 45 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al correo 163609@unsaac.edu.pe o al teléfono 954739824.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Stefany Xiomara Villafuerte Polanco — 25-01-2023

Nombre del Participante | Firma del Participante | Fecha

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. La meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Esto tomará aproximadamente 45 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 45 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al correo 163609@unsaac.edu.pe o al teléfono 954739824.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Eduardo Efrain Villafuerte Polanco ---------- 25-01-2023

--

Nombre del Participante Firma del Participante Fecha

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. La meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Esto tomará aproximadamente 45 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 45 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al correo 163609@unsaac.edu.pe o al teléfono 954739824.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Raisa Melina Peña Luque ---------- 04/04/2023

Nombre del Participante Firma del Participante Fecha

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. La meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Esto tomará aproximadamente 45 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 45 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al correo 163609@unsaac.edu.pe o al teléfono 954739824.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Josue ---------- 03/06/23

Nombre del Participante | Firma del Participante | Fecha

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. La meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Esto tomará aproximadamente 45 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 45 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al correo 163609@unsaac.edu.pe o al teléfono 954739824.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Mitzy Danae Portocarrero Polanco — 26-12-23

Nombre del Participante | Firma del Participante | Fecha

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. La meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Esto tomará aproximadamente 45 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 45 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al correo 163609@unsaac.edu.pe o al teléfono 954739824.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Xiomara Vargas

Nombre del Participante Firma del Participante Fecha

Xiomara Vargas Farfan

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. La meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Esto tomará aproximadamente 45 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 45 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al correo 163609@unsaac.edu.pe o al teléfono 954739824.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Alexis Joel Rueda Coa — 03/06/2023

Nombre del Participante — Firma del Participante — Fecha

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. La meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Esto tomará aproximadamente 45 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación es este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Arihana Isabella Polanco Guevara. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es Determinar la influencia del anime en la formación de la identidad cultural de la generación Z de la comunidad otaku en Cusco desde el año 2020

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 45 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al correo 163609@unsaac.edu.pe o al teléfono 954739824.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Ana Milagros Ortiz de Orue Mamani ---------- 16/01/23

Nombre del Participante | Firma del Participante | Fecha