

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL



**“INFLUENCIA DE LOS ANIMES JAPONESES EN LOS JÓVENES DE LA
ASOCIACIÓN CULTURAL A-SHINDEN PUNO 2016”**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. YANETT GALINDO VELASQUEZ

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL

PUNO – PERÚ

2017

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA: Influencia de los animes japoneses

ÁREA: Medios de comunicación

“INFLUENCIA DE LOS ANIMES JAPONESES EN LOS JÓVENES DE LA
ASOCIACIÓN CULTURAL A- SHINDEN PUNO 2016”

TESIS


PRESENTADA POR: Bach. YANETT GALINDO VELASQUEZ

PARA OPTAR EL TITULO DE:

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL

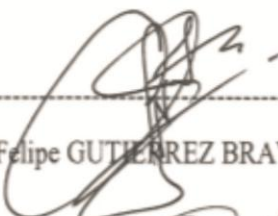
APROBADA POR EL JURADO REVISOR CONFORMADO POR:

PRESIDENTE


: -----

Dr. Flavio Demetrio ABARCA MACEDO

PRIMER MIEMBRO


: -----


Lic. Felipe GUTIERREZ BRAVO

SEGUNDO MIEMBRO


: -----

Lic. Mario Milton QUISOCALA LIPA

DIRECTOR DE TESIS


: -----

Mgce Fermin Edgar GOMEZ PINEDA

PUNO – PERÚ

2017



DEDICATORIA:

A mis queridos padres



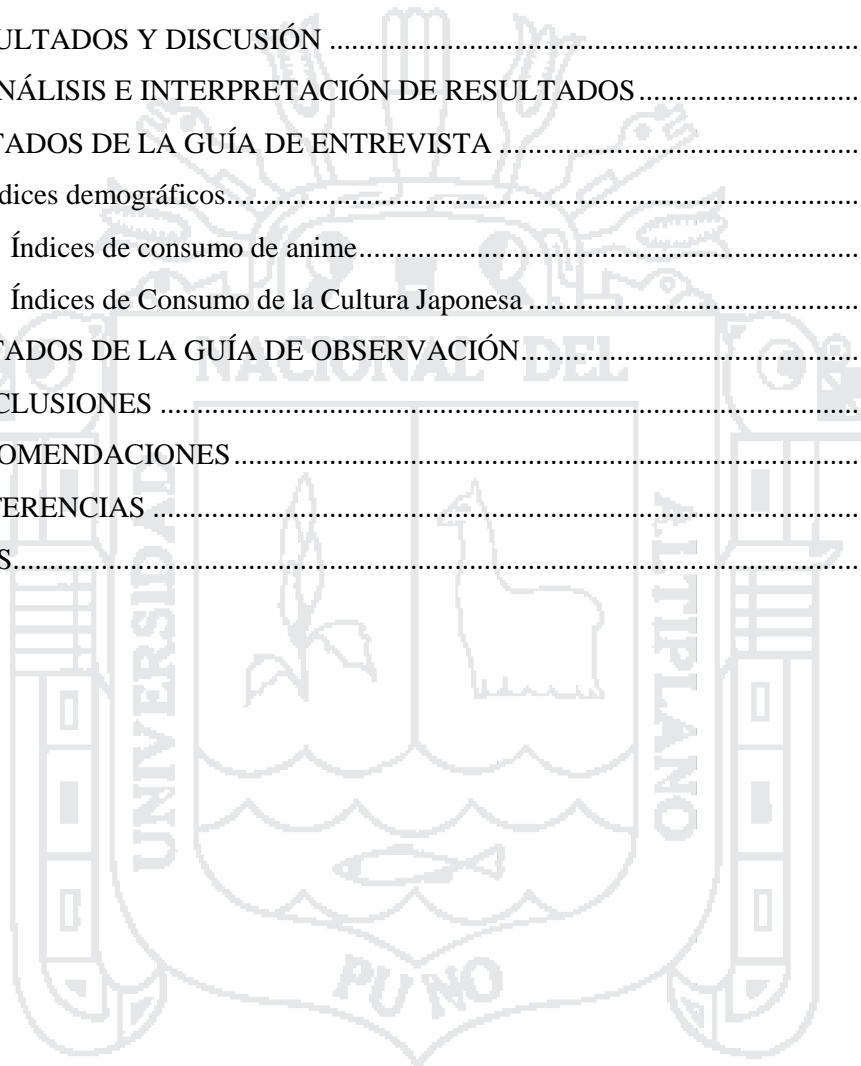
AGRADECIMIENTO:

A mi familia, por siempre

ÍNDICE GENERAL

I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	4
1.3. ANTECEDENTES.....	4
NACIONAL	4
INTERNACIONAL	5
1.4. OBJETIVOS	8
1.4.1. Objetivo general	8
1.4.2. Objetivos específicos.....	8
II. REVISIÓN DE LITERATURA	9
2.1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	9
2.1.1. INFLUENCIA	9
2.1.2. CONOCIMIENTO	9
2.1.3. IDENTIDAD	10
2.1.4. IMITACIÓN.....	11
2.1.5. GLOBALIZACIÓN	11
2.1.6. MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	12
2.2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	13
2.2.1. CULTURA JAPONESA	13
2.2.2. TRADICIONES CULTURALES JAPONESAS	17
2.2.3. ANIMACIÓN JAPONESA.....	19
2.2.3.1. ANIME.....	19
2.2.3.1.1. Características del anime.....	20
2.2.3.1.2. Géneros demográficos del anime	25
2.2.3.1.3. Géneros temáticos del anime.....	26
2.2.3.1.4. AUDIO/ MUSICA	28
2.2.3.2. DISTRIBUCIÓN DEL ANIME FUERA DE JAPÓN	29
2.2.3.3. VALORES ÉTICOS DE LA CULTURA JAPONESA	30
2.3. HIPOTESIS.....	31
2.3.1. HIPÓTESIS GENERAL	31
2.3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	32
III. MATERIALES Y MÉTODOS	33
3.1. MÉTODO.....	33

3.2. DIMENSIONES	33
3.3. NIVEL DE ANÁLISIS	33
3.4. UNIDAD DE ANÁLISIS Y OBSERVACIÓN	33
3.5. POBLACIÓN MUESTRA	33
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	33
3.7. CARACTERIZACIÓN DEL ÁMBITO DE ESTUDIO	34
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	35
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	35
RESULTADOS DE LA GUÍA DE ENTREVISTA	36
1.1. Índices demográficos.....	36
1.2. Índices de consumo de anime.....	41
1.3. Índices de Consumo de la Cultura Japonesa	58
RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN.....	69
V. CONCLUSIONES	73
VI. RECOMENDACIONES.....	74
VII. REFERENCIAS	75
ANEXOS.....	78



ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 EXPO MANGA.....	83
FIGURA 2 EXPO MANGA.....	83
FIGURA 3 OTAKU NO TONO.....	84
FIGURA 4 STANDS OTAKU NO TONO.....	84

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 EDAD DE LOS MIEMBROS DE LA ASOCIACIÓN CULTURAL A-SHINDEN	36
TABLA 2 AÑOS DE PERTENENCIA EN LA ASOCIACIÓN CULTURAL A-SHINDEN	37
TABLA 3 FRECUENCIA CON LA QUE SE REÚNEN	39
TABLA 4 PREFERENCIA DEL TIPO DE PROGRAMAS QUE VEN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	41
TABLA 5 COMO CONOCIO LOS ANIMES	42
TABLA 6 MEDIOS DE COMUNICACIÓN QUE UTILIZAN ACTUALMENTE PARA VER ANIMES	44
TABLA 7 DESDE QUE EDAD EMPEZARON A VER ANIMES	45
TABLA 8 CON QUE FRECUENCIA VEN ANIMES	46
TABLA 9 CUANTAS HORAS VEN ANIMES A LA SEMANA	48
TABLA 10 MOTIVOS DE VER ANIMES JAPONESES	49
TABLA 11 CANTIDAD DE SERIES DE ANIMES QUE HAN VISTO HASTA EL MOMENTO.....	50
TABLA 12 PREFERENCIA EN LOS GÉNEROS DE LOS ANIMES JAPONESES	52
TABLA 13 SE IDENTIFICA CON LOS PERSONAJES DE ANIMES JAPONESES	53
TABLA 14 HA UTILIZADO ALGÚN ACCESORIO O VESTIMENTA QUE SE IDENTIFIQUE CON ALGUN PERSONAJE DE ANIMES JAPONESES	54
TABLA 15 HA INFLUENCIADO EN OTRAS PERSONAS PARA QUE VEAN ANIMES.....	56
TABLA 16 CONOCIMIENTO DE LA CULTURA JAPONESA	58
TABLA 17 COMO CONOCIO LA CULTURA JAPONESA.....	59
TABLA 18 ASPECTOS QUE CONOCE DE LA CULTURA JAPONESA MEDIANTE LOS ANIMES.....	60
TABLA 19 DE LAS MANIFESTACIONES CULTURALES CUALES IMITAN	61
TABLA 20 DE LA COMIDA JAPONESA CUAL HA CONSUMIDO.....	63
TABLA 21 DE LAS PALABRAS O FRASES DEL IDIOMA JAPONES HA APRENDIDO.....	64
TABLA 22 DE LAS TRADICIONES JAPONESAS CUALES IMITAN	66
TABLA 23 DE LOS VALORES QUE DIFUNDEN LOS ANIMES CUALES CONOCEN.....	67

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

(**OVA** sigla de Original Video Animation) son producciones animadas destinadas para su consumo en video.

(**BGM** Background Music) Pistas musicales utilizadas para acompañar las escenas.

(**AMV** Anime Music Video) Un video musical de anime realizado generalmente por otakus.

(**FANDOM** Fanatic Kingdom) reúne a gente con los mismos pasatiempos en temas de anime.

(**FANSUB** subtulado por fanáticos) consiste en hacer traducciones de mangas y series de anime, al igual que bocetos de personajes, escenas y videos.

GLOSARIO

A-SHINEN: Templo del anime

OTAKU NO TONO: Fiesta de aficionados al animé

OTAKU: Aficionado al animé

COSPLAY: Juego de disfraz

KANJI: Escritura del idioma japonés

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulada “Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A - Shinden Puno 2016”, se plantea a raíz de que existen medios de comunicación que difunden todo tipo de contenidos en diferentes modos expresivos y por diversos canales como la televisión, la radio, revistas, periódicos, cd y el internet, originando que se pueda estar en contacto con diversos contenidos de entretenimiento de distintos países.

Uno de los contenidos difundidos por el internet más popular entre los adolescentes y jóvenes es el anime japonés, una animación japonesa con rasgos culturales.

El objetivo general de la investigación es determinar la influencia de los animes japoneses, en el conocimiento, la imitación y la práctica de tradiciones de la cultura japonesa en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden.

La metodología de investigación que se aplicó es descriptiva, las técnicas aplicadas fueron la entrevista y la observación.

Los resultados de la investigación revelan que los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden de la ciudad de Puno, han sido influenciados significativamente en cuanto al conocimiento, la imitación y la práctica de tradiciones de la cultura japonesa, la formación de valores de la cultura japonesa y la identificación de personajes de animes.

Comunicación mediática, influencia de la comunicación, animes, cultura japonesa

ABSTRACT

The present research work entitled "Influence of Japanese animes on young people of the Cultural Association A - Shinden Puno 2016", arises from the existence of means of communication that diffuse all type of contents in different expressive modes and by diverse channels Such as television, radio, magazines, newspapers, CDs and the Internet, which means that you can be in contact with various entertainment contents from different countries.

One of the most popular content on the internet among teenagers and young people is the Japanese anime, a Japanese animation with cultural traits.

The general objective of the research is to determine the influence of Japanese animes in the knowledge, imitation and practice of Japanese culture traditions among young people of the A-Shinden Cultural Association.

The applied methodology of investigation is descriptive, the applied techniques were the interview and the observation.

The results of the research reveal that the young people of the A-Shinden Cultural Association of the city of Puno have been significantly influenced in the knowledge, imitation and practice of traditions of Japanese culture, the formation of cultural values Japanese and the identification of anime characters. Communication media, influence of communication, animes, Japanese culture

Communication media, influence of communication, animes, Japanese culture

I. INTRODUCCIÓN

El anime o animación japonesa tiene sus orígenes en los años 60, cuando los japoneses inspirados en los dibujos animados de Walt Disney, empezaron a realizar versiones televisivas de mangas e historietas japonesas.

Fue el Mangaka Osamu Tezuka mejor conocido en Japón como el Dios del manga el pionero en la animación japonesa con su obra Tetsuwan Atom (Astroboy), tal fue el impacto de sus creaciones que hasta el día de hoy la base de su estilo perdura en los nuevos autores japoneses y los personajes que él dio a luz siguen viviendo en la cultura popular de Japón.

Otro autor reconocido en la historia del anime fue Hayao Miyazaki considerado como uno de los maestros de la animación japonesa, incluso comparado con Steven Spielberg, tiene entre sus filmes de animación japonesa más reconocido mundialmente “El Viaje de Chihiro” (que rebaso los ingresos de taquilla en todo Japón superando a titanic, y fue la primera película de anime en ganar un Premio Óscar en el año 2002), además entre sus obras más reconocidas están “Mi Vecino Totoro”, “El Castillo Ambulante” y “La Princesa Mononoke”.

Por décadas el anime japonés ha cautivado rápidamente a sus televidentes gracias a la trama e historias que plasman, así como la cultura, tradiciones y valores que transmiten logrando capturar el interés masivo generando que los fanáticos sigan estas series casi religiosamente.

El Perú no fue ajeno a este boom mundial, siendo en los años 90 el despegue mediático con “Supercampeones” transmitido por televisión abierta, años más tarde proseguirían Los Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball Z, Baron Rojo y Evangelion dando inicio al gran boom televisivo de los animes japoneses en el Perú.

Más tarde se vendrían animes como Marco, Candy Candy, Saylor Moon, Pokemon, Sakura Card Captor entre otros.

La presente tesis de investigación tiene como objetivo describir la influencia de los animés japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A- shinden Puno.

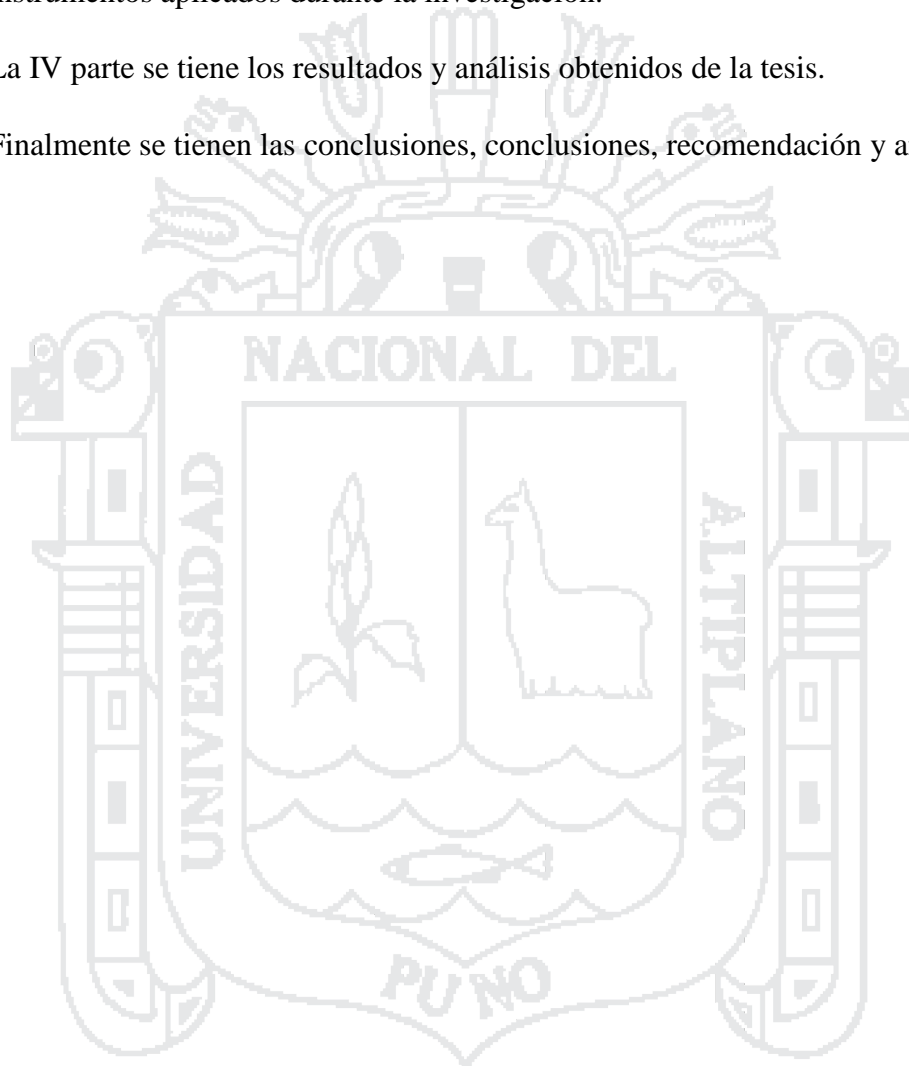
La I parte consta de la introducción, así como el planteamiento del problema, la justificación, antecedentes y objetivos y objetivos específicos.

En la II parte se tiene la revisión literaria, es decir, el marco teórico y la hipótesis.

En la III parte contiene la metodología que se utilizó, así como las técnicas e instrumentos aplicados durante la investigación.

La IV parte se tiene los resultados y análisis obtenidos de la tesis.

Finalmente se tienen las conclusiones, conclusiones, recomendación y anexos.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los últimos años el avance de la tecnología ha generado que existan medios de comunicación que pueden difundir todo tipo de contenidos en diferentes modos expresivos y por numerosos canales como la radio, televisión, revistas, periódicos, discos, internet y las redes sociales, originando que se pueda estar en contacto con contenidos de distintos países y que los receptores puedan escoger que información utilizar y qué canal elegir para su consumo.

Uno de los contenidos difundidos por el internet, más popular entre los adolescentes y jóvenes es el anime japonés, una animación japonesa que se caracteriza por la trama, romanticismo, realismo, humanidad, naturaleza y tecnología.

En la ciudad de Puno existen adolescentes y jóvenes que consumen animes producidos por japoneses que buscan plasmar en los personajes y trama de los animes, características muy propias de su estilo de vida, de sus valores, así como fragmentos de su cultura.

En la ciudad de Puno los animes japoneses no son tan difundidos por los medios de comunicación televisivos, sin embargo, los jóvenes que se ven atraídos por este producto comunicativo que posee rasgos culturales japoneses acceden a estos mediante el internet y las redes sociales individualmente o colectivamente para poder ver sus animes preferidos.

Se sabe que en los últimos años los animes japoneses se han apoderado rápidamente del interés de los jóvenes de la ciudad de Puno, es así que un grupo de amigos en el año 2000 decidieron crear la Asociación Cultural A-Shinden con el fin de compartir intereses, es así que vienen realizando por décimo año el festival OTAKU NO TONO y por séptimo año el Expo Manga, actividades dirigidas a difundir la cultura japonesa en la ciudad de Puno.

De lo expuesto surge la pregunta de ¿Cómo influyen los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden? Así como determinar la influencia de los animes japoneses en los conocimientos, la imitación y la práctica de tradiciones culturales en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden,

identificar la influencia de los animes japoneses en la formación de valores de la cultura japonesa en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden, establecer la incidencia de los animes japoneses con la identificación de personajes en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden.

1.2. JUSTIFICACIÓN

El Anime es un producto de animación audiovisual con diversas temáticas como el diseño único de personajes e historias, música novedosa lo que genera el interés masivo de adolescentes y jóvenes.

Este producto de animación japonesa ha ganado popularidad mundial gracias a los medios de comunicación como la televisión, el internet, las revistas y otros.

La ciudad de Puno no ha sido ajeno de este producto comunicativo por lo que se busca mediante este proyecto de investigación conocer cuál es la influencia que generan los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno.

1.3. ANTECEDENTES

NACIONAL

- **VIDAL Luis Antonio (2010)**, Universidad Cesar Vallejo (UCV) Lima Perú, realizó una investigación de tesis titulada EL ANIME COMO ELEMENTO DE TRANSCULTURACIÓN (caso Naruto), la cual concluyo en:

- El proceso de transculturación es impulsado principalmente por los medios de comunicación y sobre todo el internet, que propician un intercambio cultural acelerado que no conoce fronteras, lo que Edgar Morín denominó “folklore planetario”, nacido de la creación de nuevas manifestaciones culturales producto del encuentro cultural, y estableciendo un patrón tanto cultural como de consumo a nivel global.

- Se demuestra que los aficionados a las series de animación japonesa adoptaron patrones culturales presentados en los animes, en mayor o menor medida. La aprehensión de dichos patrones se debe al consumo reiterado de animes, que contienen también elementos occidentales que disminuye el impacto en el proceso de interculturalización.

•La principal implicancia de la adopción de patrones culturales foráneos es el enriquecimiento de la cultura propia, a nivel de la persona, y también de la cultura popular; y no un imperialismo cultural por parte de Japón sobre nosotros a través del anime pues tanto los patrones culturales que nos presentan las series de animación como el discurso de las mismas, sobre todo en Naruto, distan mucho de los mensajes de superioridad y modelo a seguir utilizado por la industria cultural estadounidense. Por el contrario, el argumento de la mayoría de animes, especialmente el Shōnen, resaltan la amistad, el honor, la valentía y el trabajo en equipo sobre otros valores consumistas.

En Perú, al igual que en Japón, los otakus están ganando terreno socialmente hablando y van derribando de a pocos aquellos prejuicios que los demás tienen sobre ellos, como el de ser personas alienadas, infantiles o que sólo quieren llamar la atención.

•La adopción de patrones culturales foráneos y la identidad cultural son términos que deben tomarse en cuenta no sólo a nivel de grandes masas humanas sino también, a nivel de cada persona. La identificación con una u otra cultura depende del entorno en que una persona se desarrolle, pero también de aquello que aprehende a lo largo de su formación y aquello que elige aprender. La identificación con una cultura no se rige por el espacio o tiempo en que la persona exista sino de aquello con por lo que siente empatía.

INTERNACIONAL

-**SACOTO Fernanda y SANCHEZ Marlina (2010)**, Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito, Ecuador, realizaron una investigación de tesis titulada **IMPACTO DEL ANIME Y MANGA JAPONÉS EN LAS REPRESENTACIONES ESTÉTICAS, SIMBÓLICAS, ICÓNICAS Y DISCURSIVAS EN LOS JÓVENES DE 15 A 17 AÑOS QUE HABITAN EN LA ZONA CENTRO NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO**, en la investigación concluyeron en que:

Definitivamente el Anime y Manga Japonés son considerados como una forma de vida, ya que cada uno de los jóvenes que forma parte de este gueto social, utiliza diferentes mecanismos y medios de producción y difusión para entender no solo la cultura japonesa, sino también para traducir estos elementos en su vida cotidiana;

en el caso de los Ecuatorianos, se encuentra que este fenómeno es reciente y sus adeptos han iniciado este camino principalmente por la difusión de ciertas series en televisión nacional, por lo cual es muy común encontrar a chicos de entre 15 y 17 años iniciándose en este gueto, sin embargo; y a decir de los entendidos en el tema la edad realmente no marca a un amante MANGA ya que se unen gracias a una pasión, a una manera de entender el mundo y vivirlo gracias a las experiencias y enseñanzas que cada uno saca de las diferentes temáticas y series existentes.

De esto se entiende que el anime y manga japonés son una serie de producciones visuales creadas a partir de seres y escenarios imaginarios que en ciertas ocasiones poseen un tinte cotidiano y realista, en este sentido la influencia de los mismos es innegable en el público juvenil; partiendo de estos argumentos se comprende que la utilidad de estas realizaciones mediáticas se enmarcan en el ámbito sociocultural ya que se presentan como herramientas eficaces para comprender los comportamientos de los jóvenes de 15 a 17 años en la ciudad de Quito.

Una vez comprendido que el Anime y Manga es ante todo una forma de vida, que lleva a los occidentales a querer formar parte de la cultura japonesa, tanto en dialecto como en producciones mediáticas, es necesario plantear una alternativa que no satanice este movimiento sociocultural, por ello se ha considerado que en la actualidad las teorías educacionales están planteando cambios fundamentales en la manera de concebir la educación, se concibe una escuela nueva donde todos sean participantes activos, en este sentido el anime y manga japonés puede ser utilizados como herramientas eficaces en los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a su notable influencia en jóvenes y niños, ya que utilizados correctamente pueden contribuir al desarrollo de individuos críticos y analíticos en cuanto a productos mediáticos se refiere.

El mundo friki se estructura como una nueva forma de ver y vivir en sociedad, es por eso que puede ser considerado como un gueto social que cada día suma más adeptos y por tanto toma más fuerza a nivel mundial, si bien es cierto la mayoría de seguidores empieza en la novedad pero con el paso del tiempo y gracias al discurso, estética simbolismo e iconicidad de estas producciones mediáticas las personas, sin importar la edad se vuelven fieles discípulos y vuelven parte de su rutina diaria actividades diversas como las artes marciales, estudios de idiomas o intervenciones activas en grupos web.

Finalmente, con el objetivo de estudiar y analizar cómo este fenómeno ha influido a los jóvenes del Ecuador, se procedió a realizar una investigación de campo donde se determinó que originariamente este grupo se ve atraído por el anime y manga japonés gracias a la televisión nacional que ofrece una gama (limitada) de series con gran atractivo juvenil, sobre todo para el género masculino, lastimosamente, la mayoría de la población muestreada considera que estas producciones son mero entretenimiento aunque contemplan la idea de utilizarlas a nivel educativo, ya que las temáticas tratadas ofrecen gran gama de análisis en todo nivel, lo cual sin duda alguna apoya de manera irrefutable la propuesta de este estudio.

- **ROMERO Josué (2012)**, Universidad Autónoma Del Estado De México, realizó un ensayo titulado INFLUENCIA CULTURAL DEL ANIME Y MANGA JAPONES EN MÉXICO

A manera de conclusión habrá que tomar en cuenta que la influencia cultural no es exclusiva de una cultura en particular ya que hoy en día el mercado mundial permite tener acceso a diversas culturas mediante muchos medios. Y depende exclusivamente del interés que el sujeto tenga por alguna cultura, así es como va adquirir referentes culturales ajenos a los suyos.

En este caso el anime y el manga japonés han captado el interés de muchos consumidores no solo en México, sino también en otros países de América y Europa. En nuestro país desde su llegada y su boom en 1990 se ha mantenido en el gusto del público y de sus consumidores.

Causante de polémica, censurado y criticado, logró crear un interés más profundo entre sus consumidores lo cual propicio una influencia cada vez más palpable y que hoy en día los otakus han pasado de ser una tribu urbana a una extensa comunidad incluso internacional.

Esta Influencia la vemos reflejada con bastante intensidad en los eventos que se realizan con el objetivo de generar un espacio de convivencia e interacción entre otakus, en los comportamientos y actividades que se tienen en estos eventos, así como en el discurso implícito en las series.

Además de generarse nuevos referentes de identidad cultural individuales y grupales que no desplazan la identidad o el contexto de mexicanos entre los consumidores de anime y manga japonés en México. Referentes culturales que han tenido ciertas repercusiones sociales como son la exclusión y el acoso debido a la intolerancia de algunos sectores sociales para con los otakus, repercusiones que a su vez los otakus alimentan por su auto segregación de la sociedad.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno, 2016.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de los animes japoneses en el conocimiento, la imitación y la práctica de tradiciones de la cultura japonesa, en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden, de la ciudad de Puno.
- Identificar la influencia de los animes japoneses en la formación de valores de la cultura japonesa, en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden, de la ciudad de Puno.
- Establecer la incidencia de los animes japoneses con la identificación de personajes en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1.1. INFLUENCIA

2.1.1.1. Influencia cultural

Se considera cultura al conjunto de valores, costumbres (fiestas, comida, ropa), creencias, idioma, y toda manifestación artística que constituyen la forma de un grupo específico. Cuando a ese grupo adopta un fenómeno cultural foráneo, se puede hablar de influencia cultural. Un ejemplo de esto es cuando el hombre conquista nuevos territorios y lleva sus costumbres e incluso su idioma a los pueblos conquistados, como lo han hecho los romanos.

Debido a los medios de comunicación actuales, se llegan a conocer todo tipo de manifestaciones culturales y muchas de ellas con amplia difusión y dominio en todo el mundo, como es el caso de géneros musicales como el rock, rap, hip-hop, que se han acoplado a músicas populares. (Eagleton T. (2001), la idea de cultura)

2.1.1.2. Influencia social

Como un intento de comprender y explicar el modo en que los pensamientos, sentimiento y conductas de los individuos se ven influidos por la presencia real, imaginada o implícita de otros, la influencia no es siempre deliberada o explícita. (Gordon Allport, 1985, influencia social principios básicos y tácticos)

2.1.2. CONOCIMIENTO

2.1.2.1. Según Aristóteles

Todos los seres vivos se presentan a Aristóteles como poseedores de alma (psyché), con lo cual se distinguen de los seres inanimados o inorgánicos. Distingue tres clases de alma: vegetativa (propia de las plantas, pero presente también en los animales y en el hombre), sensitiva (propia de los animales y del hombre), racional (exclusiva del hombre). Ésta tiene tres características: es causa del movimiento del cuerpo, conoce y es incorpórea. (Aristóteles)

2.1.2.2. Según Platón

Platón abordó la cuestión filosófica de esclarecer la naturaleza y los procedimientos por los que el hombre adquiere el conocimiento de la realidad, a partir de los mismos conceptos esenciales de su teoría de las ideas. La teoría de las ideas explica el camino por el cual se alcanza el conocimiento de las cosas. En

lenguaje filosófico, la teoría de las ideas de Platón es tanto una teoría epistemológica o teoría del conocimiento, como una teoría ontológica o teoría del ser. (Platón)

2.1.3. IDENTIDAD

Cuando se habla de la identidad de un sujeto individual o colectivo hacemos referencia a procesos que nos permiten asumir que ese sujeto, en determinado momento y contexto, es y tiene conciencia de ser él mismo, y que esa conciencia de sí se expresa (con mayor o menor elaboración) en su capacidad para diferenciarse de otros, identificarse con determinadas categorías, desarrollar sentimientos de pertenencia, mirarse reflexivamente y establecer narrativamente su continuidad a través de transformaciones y cambios. (De la torre, (2007), "Identidad, identidades y ciencias sociales contemporáneas: conceptos, debate y retos")

2.1.3.1. Fundamentos de la identidad cultural

En el terreno de las ciencias sociales, la identidad cultural se caracteriza por su polisemia y su fluidez, lo que ha originado multitud de definiciones y de reinterpretaciones. Su origen se sitúa en Estados Unidos de Norteamérica hacia los años cuarenta del siglo XX y fue conceptualizada en los dominios de la psicología social, en un intento de explicar y dar respuesta a los problemas de integración planteados por la inmigración. Desde esta perspectiva, la identidad cultural era considerada como un determinante, prácticamente estable, de la conducta de los individuos. Posteriormente otras apreciaciones situaron la identidad en un terreno más flexible, sin convertirla en un dato independiente del contexto relacional; pero ello no significa que la primigenia orientación no haya tenido éxito, a pesar de sus evidentes limitaciones científicas y explicativas. En realidad, quienes asimilan la cultura a una "segunda naturaleza" (cuando no a una primera), que se recibe como herencia y de la que nadie puede escapar, conciben la identidad como un dato que definiría de una vez por todas al individuo y que lo marcaría de un modo casi indeleble. Para quienes defienden esta posición la identidad cultural remite necesariamente al grupo original de pertenencia del individuo, con lo que el origen (o las raíces) sería el fundamento de toda identidad cultural, es decir, de aquello que define a un individuo de una manera inequívoca y auténtica. Esta representación casi genética (biológica) de la identidad, que sirve

de soporte a las ideologías del enraizamiento, conduce a la naturalización de la pertenencia cultural. Lo que significa que la identidad preexiste al individuo, al que no le queda más opción que adherirse a ella, o quedarse al margen, sin raíces. Aquí, la identidad es una esencia incapaz de evolucionar y sobre la que ni los individuos ni los grupos tienen ninguna influencia. Dicho de otro modo, la identidad cultural -como la supuesta identidad racial o étnica- sigue inscrita en el patrimonio biológico y conduce a una racialización de los individuos y de los grupos (Van der Berghe, 1981).

2.1.4. IMITACIÓN

2.1.4.1. El origen de la imitación

Piaget considera la imitación como una manifestación de la inteligencia. La característica principal de la imitación es la acomodación, el sujeto acomoda sus esquemas sin que haya acción con los objetos, en el momento que la acción es asimilación en lugar de hablar de imitación hay que hablar de juego. Esta diferencia fundamental entre el juego como asimilación pura, y la imitación como acomodación, le permitirá establecer un criterio para definir lo que es el juego y la función del mismo, frente a lo que significa la imitación para el desarrollo cognitivo y la función de la misma.

2.1.5. GLOBALIZACIÓN

La globalidad supone que vivimos en una sociedad mundial, en la que no hay espacios cerrados y ningún grupo ni país puede vivir al margen de los demás. La globalidad es, pues, pluridimensional, afecta a los planos social, político, cultural, económico, ecológico. Sólo con una comprensión de cada dimensión, y de las interrelaciones entre ellas "se puede acabar con el hechizo despolitizador del globalismo". El carácter irreversible de la globalidad es lo que diferencia la primera de la segunda modernidad, en opinión de Beck. A partir de ahora, ya no existirán fenómenos sociales aislados, locales. En esta línea de la globalidad, Antonio González afirma que en la actualidad "asistimos a una transición semejante a la que se produjo entre la polis griega a los estados nacionales modernos. Este tránsito no es un cambio instantáneo, sino que más bien describe procesos sociales que ocupan toda una época. Tampoco es un proceso unilineal, sino que puede conocer avances y retrocesos. Sin embargo, el sentido fundamental de estas transformaciones sociales viene impuesto por tendencias

intrínsecas al sistema económico capitalista. Se trata de un sistema que en su misma estructura fundamental está orientado hacia el crecimiento y hacia la expansión. El capitalismo globaliza los vínculos sociales de una forma que, a largo plazo, resulta inevitable mientras se mantengan las características fundamentales de este sistema económico” (González Fernández, “Desafíos presentes a la filosofía social y política”).

2.1.5.1. Globalización y cultura

Según G. Giménez, la cultura es “la organización social de significados interiorizados por los sujetos y los grupos sociales, y encarnados en formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados”. Esta definición nos permite distinguir, por una parte, entre formas objetivadas (“bienes culturales”, “artefactos”, “cultura material”) y formas subjetivadas de la cultura (disposiciones, actitudes, estructuras mentales, esquemas cognitivos, etc.); pero por otra parte nos hace entender que las formas objetivadas de cultura no son una mera colección de cosas que tienen sentido en sí mismas y por sí mismas, sino en relación con la experiencia de los sujetos que se las apropian, sea para consumirlas, sea para convertirlas en su entorno simbólico inmediato. “Con otras palabras, no existe cultura sin sujeto ni sujeto sin cultura”

La primera tendencia se fundamenta en el hecho de que con la globalización el vínculo entre cultura y territorio se ha ido gradualmente rompiendo y se ha creado un espacio cultural electrónico sin un lugar geográfico preciso. La transmisión de la cultura occidental, crecientemente mediatizada por los medios de comunicación, ha ido superando las formas personales y locales de comunicación y ha introducido un quiebre entre los productores y los receptores de formas simbólicas. La existencia de conglomerados internacionales de comunicaciones que monopolizan la producción de noticias, series de televisión y películas es un aspecto relevante de este quiebre. En virtud de todo esto algunos interpretan esta tendencia como un proceso convergente hacia la conformación de una única cultura global capitalista o como expresión de un imperialismo cultural. (Giménez G. “Cultura, identidad y metropolitismo global”)

2.1.6. MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Los medios conducen mensajes entre una entidad que los produce y sus destinatarios, que los reciben. Cuando son de comunicación de masas, los medios

llevan mensajes propagados por empresas de información a públicos amplios: unos pocos, difunden para muchos más. (Trejo D. 1998)

2.1.6.1. Calidad de los mensajes.- Los medios son industrias culturales que no acostumbran desempeñarse según el interés o el beneficio público, sino para hacer negocio. La calidad de los mensajes, así, suele quedar subordinada a los costos de producción y, al mismo tiempo a la complacencia de los públicos, que no es frecuente que sean perspicaces, exigentes o participativos. (Trejo D. 1998)

2.1.6.2. Cultura para el mercado. - La disputa por los medios se ha convertido en propósito de todas aquellas fuerzas políticas, financieras, ideológicas, religiosas que quieren influir en las sociedades contemporáneas.

2.1.6.3. Nuevos medios. La Internet. - El desarrollo tecnológico ha permitido la existencia y propagación de formas de comunicación que no obedecen, al menos en todos sus rasgos, a las definiciones convencionales y cuya trascendencia social y política es aún incierta. Hay quienes discuten que la Internet sea un medio de comunicación de masas. En la red de redes, además, hay una posibilidad de interacción que es poco frecuente en los grandes medios masivos como la radio y la televisión. Pero también allí, las grandes corporaciones y especialmente los grupos multimedia tienden a ganar espacios y audiencias, por encima de los esfuerzos de individuos y grupos ciudadanos. (Trejo D. 1998)

2.2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.2.1. CULTURA JAPONESA

La cultura de Japón es el resultado de un proceso histórico que comienza con la olas inmigratorias originarias del continente de Asia y de las islas del Océano Pacífico, seguido por una fuerte influencia cultural proveniente de China y posteriormente un largo período de aislamiento con el resto del mundo llamado Sakoku de parte del shogunato Tokugawa hasta el comienzo de la Era Meiji, a finales del siglo XIX, en donde recibe una inmensa influencia extranjera y que se acrecienta después del final de la Segunda Guerra Mundial. Esto dio como resultado una cultura distinta a otras culturas asiáticas.

Un gran porcentaje de la población del país (alrededor de 127 millones de personas), hablan el idioma japonés, que constituye actualmente el noveno idioma más hablado en el mundo, por lo que, al comprender el idioma, también se

comprendería una gran parte de la cultura del país. (Ecured, Costumbres y cultura de Japón)

2.2.1.1. Idioma

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

2.2.1.2. Gastronomía

La gastronomía japonesa posee un largo pasado culinario y que se ha desarrollado en una gastronomía sofisticada, refinada y especializada para cada estación. Es similar a la gastronomía china con respecto a los alimentos básicos o shushoku que están basados en cinco alimentos ricos de carbohidratos; arroz, trigo y avena, plantas del género Setaria, frijol, mijo común o plantas del género Echinocloa; y los platos cuya función es dar sabor a la comida principal, que por lo general son salados. Una comida japonesa estándar siempre consiste de una taza de arroz japonés (gohan) como shushoku, y de acompañamiento tsukemono (encurtido), una taza de sopa y una variedad de platos okazu como pescado, carne, vegetales, etc. También se tiene como costumbre nombrar las comidas dependiendo de la cantidad de okazu que acompañan al arroz y a la sopa, la más sencilla es la ichijū-issai ("una sopa, un plato"); pero la comida tradicional es la ichijū-sansai ("una sopa, tres platos"), donde cada plato se realiza con una técnica de cocinado diferente. También cabe anotar que como Japón es una isla/nación, se consume mucho marisco. (Ecured, Costumbres y cultura de Japón).

Platos esenciales en Japón

Tempura - vegetales, mariscos o carne fritos.

Tonkatsu - chuleta de cerdo empanada y frita.

Katsudon - chuleta de cerdo empanada y frita (tonkatsudon), pollo (katsudon de pollo) o pescado (magurodon).

Gyūdon - vacuno con especias.

Tempuradon - revuelto de fritos del tamaño de un bocado.

Platos a la plancha y fritos en sartén (yakimono)

Gyoza - raviolis chinos, rellenos normalmente de cerdo y verduras.

Okonomiyaki - pasteles rebozados fritos en sartén con diversas coberturas de sabores (véase: okonomiyaki).

Takoyaki - un ravioli esférico básicamente compuesto de pulpo y rebozado.

Teriyaki - carne, pescado, pollo o vegetales a la plancha, a la parrilla o fritos en sartén glaseado con salsa de soja endulzada.

Yakisoba - tallarines fritos a la japonesa.

Yakitori - brochetas de pollo.

Sukiyaki - mezcla de tallarines, vacuno en finas lonchas, huevo y verduras hervidos en una salsa especial hecha de caldo de pescado, salsa de soja, azúcar y sake.

Soba - finos tallarines de alforfón tostado con varias coberturas, o en caldo caliente. (También se pueden comer en frío y mojándolos en salsa de soya-seiro soba).

Ramen - tallarines amarillos finos servidos en caldo caliente con varias coberturas; siendo de origen chino, es algo popular y común en Japón.

Udon - tallarines de trigo y patata gruesos servidos con varias coberturas en shoyu caliente y caldo dashi.

Tofu agedashi - cubos fritos de tofu suave servidos en caldo caliente.

Bentō u obento - plato combinado servido en un cajón de madera.

Hiyayakko - plato de tofu frío.

Osechi - comida tradicional para año nuevo.

Nattō - brotes de soja fermentada, hiloso como queso fundido. Debido a su fuerte olor y a su textura resbaladiza no goza de fama entre los no japoneses. A menudo se come como desayuno. Típicamente popular en Kanto y algo menos en Kansai.

Shiokara - vísceras saladas y fermentadas.

Mochi - pastel de arroz.

Ochazuke - té verde servido sobre arroz blanco.

Onigiri - bolas de arroz japonesas.

Sekihan - arroz rojo con judías azuki

Kamameshi - arroz cubierto de verduras y pollo o marisco y luego horneado en cuencos individuales.

Sashimi es comida cruda, fileteada en finas lonjas y servida con una salsa para mojar y guarniciones sencillas. Normalmente es pescado o crustáceos, o vaca.

Fugu - pez globo, cuya hiel es muy venenosa y puede contaminar el resto de la carne si no se sabe abrir y preparar correctamente, una especialidad únicamente japonesa.

Rebasashi - normalmente hígado de vaca.

Melonpan - Pan crujiente grande y redondo con cierto parecido a un melón.

Mochi - Arroz dulce al vapor convertido en masa sólida.

2.2.1.3. Vestimenta

En Japón se pueden encontrar dos tipos de vestimenta: la tradicional y la moderna. En el vestuario tradicional se destaca el kimono, que es una prenda llamativa larga usada por mujeres, hombres y niños en ocasiones especiales. Otras prendas utilizadas por los japoneses son: la yukata, que es un kimono ligero de verano; la hakama, una prenda ceremonial; el jinbei, prenda masculina ligera usada como pijama; y el junihitoe, una prenda femenina similar a un kimono y usada por las nobles.

Con respecto al vestuario moderno japonés, existen algunas tendencias como la moda lolita, que está inspirada en la moda victoriana infantil con elementos del Rococó y que ha tenido derivaciones de las subculturas góticas, punk, meido, etc.

Curiosamente el uniforme escolar japonés se ha tomado como una variante especial del vestuario juvenil, que se encuentra muy plasmado en los medios de comunicación japoneses.

Otra moda moderna que se inició en Japón es el cosplay, que consiste en disfrazarse de algún personaje que aparezca en algunos de los medios de comunicación de Japón: anime, manga, videojuegos, videos musicales, etc. (Ecured, Costumbres y cultura de Japón)

2.2.1.4. Religión

La mayoría de los japoneses no están afiliados a una religión en particular, a su vez ellos incorporan varias características de muchas religiones en su vida cotidiana y que dicho proceso es conocido como sincretismo, y por ende celebran festivales pertenecientes a diferentes religiones como el budismo, el cristianismo y el sintoísmo (religión shinto).

Una de las religiones más practicadas en Japón es el Shinto, que es a la vez la religión nativa de Japón y que es exclusiva de ese país, fue la única religión que existió antes de la llegada del budismo a Japón y marcó notablemente la mitología japonesa. Involucra una religión politeísta que se realiza en los templos shinto o jinja, que se basa en cuatro afirmaciones: tradición y familia, amor a la naturaleza, purificación y la celebración de las festividades tradicionales. No posee ningún canon o libro sagrado, y no es una religión que no está interesada en acrecentar su número de fieles, por ende, dicha religión no se ha extendido a nivel mundial. (Ecured, Costumbres y cultura de Japón)

2.2.2. TRADICIONES CULTURALES JAPONESAS

• MATSURI

Es la palabra japonesa para un festival o día festivo. En Japón, los festivales suelen estar patrocinados por un santuario o templo local.

Los matsuri importantes incluyen a menudo procesiones, en las que pueden participar elaboradas carrozas. Los preparativos para estas procesiones suelen organizarse a nivel de barrios (machi). Antes de estos, la deidad local (kami) puede ser instalada ritualmente en un mikoshi (altar portátil) que se lleva en procesión por las calles.

Casi siempre puede encontrarse en los alrededores de un matsuri puestos vendiendo suvenires y comidas como el takoyaki, además de juegos como el Kingyo Sukui (pesca de peces dorados con pequeñas redes de papel). A menudo se organizan concursos de karaoke, competiciones de sumo y otros entretenimientos junto con el matsuri.

- **TANABATA fiesta de las Estrellas**

Las raíces de esta costumbre se hallan en una antigua leyenda China que llegó a Japón durante el período Nara (710 d.c – 794 d.c), institucionalizada durante el reinado de la emperatriz Kouken, alrededor del año 750 siendo celebrada en la séptima noche de la séptima luna.

La leyenda del tanabata

Un dios llamado Tenkou (Dios del cielo) poseía una hija preciosa, la princesa Orihime (princesa de los tejidos), además de su belleza también destacaba por su cualidad de tejer magníficamente, por lo tanto, se encargaba de confeccionar los vestidos de los dioses del cielo, de esta forma trabajaba todos los días incansablemente al lado de un río en el cielo llamado Amanogawa (río celestial, para nosotros conocido como Vía Láctea), con una tejedora mágica llamada Tanahata.

Debido al exceso de tiempo que le demandaba su trabajo en su telar sin permitirse ni un solo descanso, su padre preocupado por su felicidad, buscó un hombre que pudiera cuidar de ella y hacerla feliz. Entonces le presentó a un joven cuidador de bueyes llamado Kengyu, el amor a primera vista los flechó a ambos y terminaron casándose.

El profundo amor que se profesaba la pareja provocó que olvidasen sus tareas, de modo que los dioses se encontraron sin vestidos nuevos y los bueyes del joven se desperdigaron por el cielo suscitando destrozos, por lo tanto, Tenkou, el dios del cielo y padre de Orihime, se encolerizó frente a sus descuidos, en consecuencia, lo motivó a separarlos prohibiendo que se vieran. Para ello se encargó de colocarlos a cada uno en un extremo del Amanogawa.

Kengyu y Orihime al verse apartados el uno del otro, sufrieron una profunda tristeza y se sentían sin fuerzas para volver a trabajar, no obstante, Tenkou

reflexionó sobre esta desdichada situación y se compadeció por ellos y les concedió un favor: si trabajaban mucho durante todo el año les permitiría reunirse un solo día, el día 7 de julio.

Ante esta promesa Kengyu y Orihime trabajan con dedicación durante todo el año para volver a juntarse ese único día, el día de Tanabata. Para que se efectúe el encuentro se forma sobre la Vía Láctea un puente constituido por unas urracas a fin de permitir que los dos amantes puedan cruzar.

Por lo tanto este día se ha convertido en el festival de las estrellas, donde Kengyu representa a Altair, la estrella de los vaqueros, y Orihime a Vega, la estrella de las tejedoras. Se dice que la reunión de estos amantes les provoca tanta felicidad que conceden deseos a todos aquellos quienes los pidan.

Formas de celebración de la Fiesta de Tanabata

En las casas pueden encontrarse ramas de bambú decoradas con franjas de papel de variados colores (tanzaku), en donde se hallan escritos los deseos de cada persona, los lugares predilectos para instalar estos arreglos pueden encontrarse tanto en los jardines como en los lugares visibles como por ejemplo en las puertas.

2.2.3. ANIMACIÓN JAPONESA

2.2.3.1. ANIME

La historia del Anime, comienza con uno de los padres del Manga moderno, Osamu Tezuka (1928-1989). En 1940 y tras leer Shintakarajima (la Isla del Tesoro) sintió como casi podía ver la película de lo que estaba leyendo, así introdujo la idea de introducir temáticas nuevas y con una historia basada en una estética visual.

Hasta entonces el tema principal era la sátira política, Tezuka diseño sus mangas mezclando breves textos e ilustraciones impactantes y narraciones que salían de los contextos tradicionales llegando a tocar temas religiosos como una versión de la vida de Buda. Algunos de estos Mangas fueron versionados en el formato televisivo o Anime.

En los años sesenta y setenta Tezuka creó diversas obras para las versiones animadas de televisión de sus Mangas. Estos primeros Animes instó a la industria editorial japonesa que comenzó a plantearse el potencial mercado que se estaba

abriendo el apoyo de las cadenas televisivas independientes dio el espaldarazo necesario para que las OVA (animación video original) llegaran al mercado del entretenimiento.

El posterior paso a la gran pantalla, en los años 90 confirmó el reconocimiento internacional a los Anime. En 1997, La película de animación La Princesa Mononoke, de Hayao Miyazaki's Hime rompió todos los récords y se convirtió en el película más vista en todo Japón de hecho la mitad de las entradas de cine vendidas en Japón de ese año habían sido para ver películas de anime.

Con esa influencia social y económica que es innegable que el Anime y el Manga se han convertido en piezas claves de la cultura de Japón.

No solo es un medio de ocio para jóvenes, estos productos van más allá de las barreras de género y edad un hombre de negocios japonés en su camino al trabajo es probable que lea un manga en el tren, y en algunos casos, es posible que lo comparta con sus hijos, aunque lo normal es que lea el género Seinen, que es un formato para personas de mayor edad, sus hijas leerán Shôjo manga, destinado a las niñas o el que leerá su hijo Shônen o mangas dirigidos a un público varón de entre 14 a 18 años. (Takeshi Mori, 2000, Gainax)

2.2.3.1.1. Características del anime

Trama

Dentro de las características notables en el género, se destaca el desarrollo de tramas complejas a lo largo de un cierto número de episodios. Gran parte del anime está estructurado en series de televisión con números de episodios definidos en los cuales se trata una trama específica que puede implicar el trabajo de conceptos complejos.

Romanticismo

Toma elementos de la fantasía y lo sobrenatural también se toma en cuenta las relaciones que tienen los personajes, como amigos o familiares. La mayor parte de las series de anime pueden tener algo emocional y connotaciones ideológicas.

Las imágenes pueden crear un fondo adecuado para la transferencia de sus pensamientos emocionales en las series destinadas a un público femenino se le toma más importancia a los sentimientos de los personajes, aunque no es ajeno también a las series destinadas a un público masculino, en donde comúnmente los

personajes están desesperados por una persona en especial (algo que puede ser tanto como drama y comedia romántica), el mejor ejemplo en cuánto a la expresión de sentimientos es la serie Candy Candy.

Y también el sacrificio de amor que hace una persona por su pareja, un concepto que se maneja en las series de acción, cuando un personaje femenino trata de ser rescatada de los oponentes, ocurre el duelo entre el personaje principal y su enemigo (se refleja por ejemplo en la serie InuYasha). También hay varios géneros románticos, en donde se pueden dar de diferente forma como lo toma la serie Onegai Teacher, que trata de un amor imposible entre una profesora (que además es una extraterrestre) y uno de sus alumnos.

Realismo

Aunque es más predominante la fantasía sobre los sucesos reales, algunas series han tenido influencia del movimiento del realismo, incluso se han adaptado obras literarias al anime. Las historias contadas a través de este medio pueden ser producidas mediante la combinación de variados géneros cinematográficos, como tales hay una gran cantidad de temas, pueden describir acontecimientos históricos, como los citados después. Algo que sí se tiene que tomar en cuenta es que en el anime se reflejan la cultura y las tradiciones japonesas.

Humanidad, naturaleza y tecnología

Lo que se ha dicho acerca de la tradición sintoísta también es útil para ilustrar la forma en que el complejo debate sobre la relación entre la naturaleza y la tecnología ha sido desde hace mucho tiempo importante en la sociedad japonesa (aunque también en el mundo entero), y esto se refleja en el anime. Por ejemplo, la película Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares, muestra una relación entre el medio ambiente, al ser representado por animales en una isla, y la tecnología, al ser parte de propaganda de la Segunda Guerra Mundial, en donde también el gran desarrollo de la tecnología ha sido parte de la posguerra. También dentro de los géneros de la ciencia ficción están la mecha (robots gigantes), en donde se puede explicar cómo la tecnología en vez de ser un desarrollo positivo, comienza a ser una gran fuente de devastación, paradójicamente el daño ocasionado es recuperado por la misma tecnología. Otro concepto es el Cyberpunk, en donde la película Akira se le considera una pionera también en la serie Ghost in the shell, el concepto de humanidad es mezclado con tecnología, y

la humanidad se le toma menos importancia, generalmente van acompañadas con temas de existencialismo. En otro sentido, el hombre-tecnología, en particular, es también la cara a través de la cual en el anime toma una transposición de la modernidad y, en última instancia, lo que dio lugar a una inseparable combinación entre lo viejo y lo nuevo.

Referencias culturales

Este género narrativo es una mezcla principalmente de las culturas japonesa y occidental. Del género occidental rescata algunos arquetipos de personajes, presentación en capítulos de misma duración y técnicas de animación entre otras cosas. A esto le añade conceptos tradicionales japoneses como el énfasis en la vida cotidiana y el estilo tradicional de dibujo japonés modernizado. Además, se pueden presentar otros tipos de mitologías, como la griega, china, escandinava (si se tomaran ejemplos estarían las series de Saint Seiya, Dragon Ball y Matantei Loki respectivamente).

El sentido del deber

En el sentido del deber presentado en el anime por los japoneses, la verdadera fuerza está en no preocuparse por su propia felicidad personal con el fin de lograr los ideales y cumplir con un deber, es una búsqueda por tratar de buscar un camino interno. Las visitas tienen el deber de pagar una deuda, que puede ser contra el rey, los padres, los antepasados y aún en contra de su nombre, pero en las historias de muchas personas llegan a estar en contra de todo el mundo, el respeto en el que el protagonista, a menudo más allá de sus sentimientos personales y el aislamiento que implica su inevitable diversidad, asume la responsabilidad por el sacrificio propio, que es inspirado por la historia militar de Japón. Sin embargo, la moral es un término que es donde el universo es considerado por japoneses amoral e indiferente.

Diseño de animación

Aunque el anime se considera separado de los dibujos animados, este utiliza muchas características aplicadas en las caricaturas como storyboard, actuación de voz, diseño de personajes, entre otras. El anime también tiende a tomar prestados elementos de muchos textos de manga en el fondo, y los paneles de diseños también. Por ejemplo, un opening puede emplear paneles a contar la historia, o para dramatizar una cuestión de efecto humorístico.

La mayoría de las veces es la adaptación de manga en video, aunque también se adapta de una novela ligera o una novela visual; teniendo comúnmente menos detalles en sus trazos. Generalmente el anime se refiere de dibujo de celdas, pero también se aplica a la animación creada por computadora, como por ejemplo Final Fantasy, aunque para este último suele haber denominaciones como CG (computer graphics).

Animación limitada

El anime es conocido por su animación, la cual es muy particular comparada con la que tienen los dibujos animados occidentales tales como los de Disney. Los estudios en los que se realiza anime han perfeccionado técnicas para utilizar la menor cantidad de cuadros de animación por segundo que sea posible (8 cuadros por segundo), tales como mover o repetir escenarios, imágenes de los personajes que se deslizan por la pantalla, y diálogos que impliquen animar únicamente las bocas mientras que el resto de la pantalla permanece estática. Otros argumentan que el mejor anime debe acentuar la dirección sofisticada sobre la animación actual (movimiento del personaje), proporcionando una ilusión de movimiento cuando en realidad no lo hay. Aunque en los últimos años todo ha mejorado debido al uso de tecnologías computacionales usándose software especializado en animación 2D o combinación 2D/3D.

Los lugares representan la atmósfera de las escenas, también puede haber series como en La melancolía de Haruhi Suzumiya, en donde los lugares pueden hacer referencias a diferentes localizaciones en la vida real. También hay simulación de ángulos de cámara, movimiento de cámara que juega un importante rol en las escenas. Los directores tienen la discreción de determinar ángulos viables para escenas y fondos y también pueden escoger efectos de cámara como en la cinematografía.

Guion y storyboard

Eligiendo una temática de la animación, se empieza la redacción del guion, en virtud de la cual el director, con la asistencia del director de producción, empieza a dar directivas al primer diseño de personajes, el director artístico puede realizar un primer esbozo de los personajes y ambientes. Con lo desarrollado se dirige hacia la creación de guiones, una especie de historieta que sirve de base para el seguimiento de todo el personal, proporciona detalles tales como el número de

fotogramas de la escena, los efectos visuales y de los antecedentes necesarios, cámaras, los movimientos de cámara, la dinámica y la composición de las escenas (para la creación de veintiséis minutos de storyboards, normalmente, se requieren alrededor de tres semanas de trabajo). Una vez establecido, bajo la coordinación del director los storyboards, diseño de personajes, el diseño de mecanismos y fondos, se realizan dibujos preliminares, que van a formar el animatic, que es una versión filmada de storyboards necesaria para verificar los tiempos y el ritmo de las escenas, tanto con la incorporación del diálogo y la música que debe tener coherencia con las imágenes y sonidos.

Diseño de personajes

En el anime, el diseño de personajes puede variar de ciertas maneras dependiendo de la época o los dibujantes. Cabe destacar que en el anime son usualmente influenciados más de un tipo de estilo de brocha más que la caligrafía de lápiz. Algunas características visibles son:

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

El cabello: Hay de todas formas, tamaños y volúmenes, para personajes masculinos o femeninos. Además de una gran variedad de colores como los de los ojos. Pudiendo tener diferentes formas de sombreado para darle el volumen deseado.

El cuerpo: Puede ser muy parecido a las proporciones del cuerpo humano, aunque de una manera muy escultural como en el moe. Al mantener las

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

La cara: El anime utiliza una amplia variedad de expresiones faciales para denotar estados de ánimo y pensamientos en comparación con la animación occidental. La nariz y la boca son pequeños, el mentón tiene gran parecido al del ser humano. Otros elementos propios del anime son comunes y a menudo en la comedia los personajes que están conmocionados o sorprendidos harán una "cara de culpa" en la que se expone una expresión extremadamente exagerada.

También hay que tomar en cuenta que las características de seres no humanos como animales, robots, monstruos y demonios varían dependiendo el contexto y son muy diferentes a las de los humanos. Los animales pueden tener un dibujo como realmente son, aunque también puede haber híbridos entre humanos. Los robots y monstruos pueden ser de tamaño gigantesco como los rascacielos, aunque también pueden presentar características chibi, de manera cómica.

2.2.3.1.2. Géneros demográficos del anime

Genero Bishōjo: Representan la belleza de una mujer según la estética japonesa moderna. Los personajes son de proporciones prominentes o bien dotadas, de cabellos ondulados, cejas notorias y a veces también los labios carnosos.

Genero Bishōnen: Representan lo apuesto de un varón según la estética japonesa moderna. Los personajes son de talla alta, flacos, con el mentón pronunciado y a veces con un cabello suelto u ondulado.

Genero Moe: Estilo que exagera las características "tiernas" de los personajes. Si bien el término proviene de Moeru por quien lo dice, es porque le enciende de manera no sexual.

Genero Chibi: Es la versión pequeña del personaje, se denota como muñequitos 'enanos' y deformes de sí mismos.

Genero Kodomo: Anime enfocado hacia el público infantil.

Genero Shōnen: Anime para chicos adolescentes o preadolescentes protagonizado por un chico adolescente, en el que suelen haber elementos mágicos y combates de todo tipo.

Genero Shōjo: Anime enfocado a público adolescente femenino, generalmente con protagonista principal una chica.

Genero Seinen: Anime enfocado a hombres adultos, ya que contiene alto nivel de violencia, gore, escenas sexuales.

Genero Josei: Anime con audiencia objetivo las mujeres jóvenes adultas. Donde abarca los géneros dramáticos o recuentos de la vida, también sobre sexo desde el punto de vista femenino.

2.2.3.1.3. Géneros temáticos del anime

Genero comedia con parodia: Animación con un gran sentido de la comedia, en la que se representan escenas o situaciones similares a las de otras animaciones, se usan nombres comunes en los animes, hacen cosas similares a la vida habitual, etc.

Genero Cyberpunk: La historia sucede en un mundo donde los avances tecnológicos toman parte crucial en la historia, junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social.

Genero Ecchi: Presenta situaciones pervertidas llevadas a la comedia.

Genero Gekiga: Término usado para los animes dirigidos a un público adulto, aunque no tiene nada que ver con el hentai. El término, literalmente, significa "imágenes dramáticas".

Genero Gore: Anime literalmente sangriento o con gran cantidad de terror.

Genero Harem: Varias mujeres son atraídas por un mismo hombre en la serie del anime.

Genero Harem Inverso: Muchos hombres son atraídos por una misma mujer.

Genero Hentai Aunque dentro de Japón no se emplea el término, sino Ero-Anime (animación erótica) Anime dirigido a adultos. Incluye contenidos sexuales explícitos.

Genero Kemono: Humanos con rasgos de animales o viceversa.

Genero Loli: Romance entre niñas o niños menores de edad, este también se puede dar entre una niña menor y un adulto.

Genero Mahō shōjo: Magical girl, chica-bruja o con poderes mágicos.

Genero Mecha: Robots gigantes o armas biológicas.

Genero Meitantei: Es una historia policíaca.

Genero Nekketsu: Tipo de manga en el que abundan las escenas de acción protagonizadas por un personaje exaltado que defiende valores como la amistad y la superación personal.

Genero Post-apocalíptico: La historia sucede en un mundo devastado.

Genero Pshicological Contrast: La historia parte como una típica comedia o como una bella historia, pero luego de algún suceso toma un rumbo totalmente distinto y se vuelve horrorosa y dramática. Puede contener gore.

Genero Romakome: Es una comedia romántica.

Genero Sentai: En anime, se refiere a un grupo de super héroes.

Genero Shōjo-ai o Yuri: Romance entre chicas o mujeres. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no.

Genero Shōnen-ai o Yaoi: Romance homosexual entre chicos u hombres. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no.

Genero Shota: Romance homosexual o heterosexual entre niños menores, este también se puede dar entre un niño menor y un adulto.

Genero Spokon: Historias deportivas.

Genero Steampunk: La historia se basa en los avances tecnológicos a vapor.

Genero Victoriana fantástica: La historia sigue a un chico/chica del siglo 19 que normalmente tiene alguna relación con alguna organización religiosa o gubernamental y que se enfrenta a energías sobrenaturales.

Genero Victoriana Histórica: A diferencia de la fantástica, la historia nos muestra sucesos que ocurrieron en el siglo 19, y con un toque de romance o comedia.

Genero Virtual World: En este caso los protagonistas están dentro de un videojuego en línea y siguen una historia que puede ir variando mucho.

Genero Survival Game: Este género es bastante conocido y siempre tiene bastante contenido sangriento. Las historias de este tipo tratan de varios personajes que por motivo se ven obligados a participar en un juego de supervivencia ya sea matándose entre compañeros o haciendo equipo con otras personas.

2.2.3.1.4. AUDIO/ MUSICA

La banda sonora utilizada en los diferentes formatos suele ser llamada OST como abreviación de Original Soundtrack. Esta puede estar compuesta de:

Opening (o apertura): Canción puesta al inicio de la animación (ovas y capítulos de series) cuando aparecen los créditos iniciales, es acompañada una animación que suele caracterizar la serie. Pueden ser interpretadas o compuestas por bandas o cantantes populares en Japón.

Ending (o clausura): Canción puesta al final de la animación (ovas y capítulos de series) cuando aparecen los créditos finales, es acompañada una animación más simple que la del opening. Pueden ser interpretadas o compuestas por bandas o cantantes populares en Japón.

Soundtrack central (Banda sonora): Canciones que se utilizan para acompañar las escenas, dependiendo de los directores, puede usarse una composición compleja de ópera.

BGM o Background Music: Pistas musicales (muy pequeñas que no alcanzan a ser una canción) utilizadas para acompañar las escenas.

Bonus o Extras: Canciones compuestas especialmente para la animación pero que no aparecen en ésta. Pueden ser piezas inspiradas en ésta o canciones pensadas desde el punto de vista de un personaje e interpretadas por el mismo seiyū, actor de voz.

2.2.3.2. DISTRIBUCIÓN DEL ANIME FUERA DE JAPÓN

Asia

La animación japonesa es muy popular en Taiwán, Corea del Sur, China y el sudeste de Asia, donde la serie para niños Doraemon ha sido particularmente exitoso en Tailandia y Filipinas a principios de los noventa, al igual que Pokémon. En la televisión de Medio Oriente, con la serie de UFO Robo Grendizer.

Medio Oriente

En esta región el anime se distribuye mayormente desde la versión japonesa con mínimas ediciones como, por ejemplo: en los títulos, los nombres de los personajes y en los openings y endings, la empresa encargada de doblar los animes para el Mundo Árabe es la empresa Venus Center y los canales que los Emiten son Kids Channel (Para Israel), Spacatoon y los canales locales de los países que conforman Medio Oriente.

América

En América el anime empezó en Estados Unidos en 1961 con la película Shōnen Sarutobi Sasuke (bajo el nombre de Magic Boy), y después Astroboy que fue la primera serie transmitida. En ese país han sido notables tanto las ediciones a referencias culturales y el aplicación de censura a ciertas series por parte de algunas compañías, éstas con el objetivo de que sean aptas para todo público. Debido a esto se han lanzado muchas series en DVD bajo el sello "uncut" (sin cortes), generando muchas ganancias para los distribuidores. En Canadá, el anime ha tenido un impacto parecido al de Estados Unidos, uno de los canales que transmite anime en ese país es YTV.

América Latina

En Latinoamérica, el anime empezó a distribuirse desde 1970 empezando por Panamá, El Salvador, Costa Rica, Nicaragua, Colombia, Venezuela, México, Paraguay, Uruguay, Perú, Chile, Guatemala, Ecuador, Argentina, Bolivia y República Dominicana con las series Heidi, Princesa caballero, Candy Candy y Meteoro.

África

La propaganda del anime en África es una historia reciente. Con excepción de la edición en árabe de UFO Robo Grendizer, que se transmitió con éxito en Egipto a comienzos de los años ochenta, la animación japonesa ha encontrado espacio en el mercado en el continente africano sólo a partir del 2000, en particular en Sudáfrica, y el canal Animax.

2.2.3.3. VALORES ÉTICOS DE LA CULTURA JAPONESA

Respeto

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

Honestidad, honradez, sinceridad, integridad

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

Responsabilidad, rectitud

Consiste en cumplir las obligaciones y los compromisos adquiridos, dando respuestas adecuadas a lo que se espera de una persona o colectividad, yendo incluso más allá de la obligación estricta. Ser responsable es saber asumir las consecuencias de los propios actos. (Iwamoto, A., Asociación Peruano Japonesa - APJ)

Solidaridad, servicio, cooperación, generosidad

Significa dar lo mejor de sí mismo en cosas, en tiempo y en dedicación a los demás y en tareas por el bien de todos, con desprendimiento y entrega. (Iwamoto, A., Asociación Peruano Japonesa - APJ)

Laboriosidad, emprendimiento, superación, perseverancia

Consiste en la diligente realización del trabajo con dedicación, energía y constancia, con miras a que se cumplan los objetivos planteados y los resultados esperados. Es la capacidad y el ánimo de emprender y realizar acciones con la

convicción de que con ellas se puede alcanzar un bien auténtico. (Iwamoto, A., Asociación Peruano Japonesa - APJ)

Armonía, orden, unidad

Consiste en la realización armónica y ordenada de una actividad, individual o colectiva, para que logre su finalidad y sus objetivos, aprovechando el tiempo efectivamente y utilizando bien los recursos disponibles. (Asociación Peruano Japonesa - APJ)

Confianza, optimismo, fe

La confianza constituye el valor que permite a una persona o a un grupo estar dispuestos a participar en una interacción en la que existen aspectos centrales que permanecen ocultos a ellos, pero con el convencimiento de no ser dañado y de que todo saldrá bien. Es una actitud positiva ante la vida. (Iwamoto, A., Asociación Peruano Japonesa - APJ)

Gratitud

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

Lealtad, fidelidad

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

Austeridad

Consiste en la sobriedad en el modo de vivir y de trabajar, que implica el uso moderado de lo que se tiene y de lo que se disfruta. Este valor está ligado con la disciplina en la vida. (Iwamoto, A., Asociación Peruano Japonesa - APJ)

2.3. HIPOTESIS

2.3.1. HIPÓTESIS GENERAL

- La influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno, es significativa en cuanto al conocimiento, la imitación y práctica de tradiciones de la cultura japonesa, formación de valores de la cultura japonesa y en la identificación con personajes de animes.

2.3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- La influencia de los animes japoneses en el conocimiento, la imitación y la práctica de tradiciones de la cultura japonesa, es alta, esto se manifestó en los conocimientos que tienes sobre la cultura, la gastronomía, el idioma y la práctica de tradiciones como la “tanabata” “matsuri”.

- La influencia de los animes en la formación de valores de la cultura japonesa como la amistad, la valentía, el respeto, la puntualidad que difunde los animes japoneses es significativa en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno.

- La incidencia de los animes japoneses con la identificación de personajes de series como Naruto, Tokio Ghoul, One Piece, Pokémon entre otros es alta en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno.

2.3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas/instrumentos
V.I animes japoneses	1.conocimiento, imitación y práctica de tradiciones japonesas	1. Conocimiento de la cultura japonesa <ul style="list-style-type: none"> • Gastronomía • Idioma • Música • Vestimenta 1. Tradiciones culturales japonesas <ul style="list-style-type: none"> • Tanabata (festividad de las estrellas) • Matsuri (festival japones) 	Entrevista / cuestionario Observación / ficha de observación
	2.valores culturales	1. Valores <ul style="list-style-type: none"> • Respeto • Honestidad • Puntualidad • Limpieza • Amistad • Amor 	Entrevista / cuestionario Observación / ficha de observación
	3.identificación de personajes	1. animes <ul style="list-style-type: none"> • Naruto • Tokyo Ghoul • One Peace • Death Note • Bleach 	Entrevista / cuestionario Observación / ficha de observación

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. MÉTODO

La metodología de investigación que se aplicó es descriptiva

3.2. DIMENSIONES

- Conocimiento, imitación y práctica de tradiciones de la cultura japonesa.
- Los valores que difunden los animes.
- La identificación con personajes de los animes

3.3. NIVEL DE ANÁLISIS

El estudio se realizó en el nivel Micro social, ya que el objetivo de nuestra investigación son los jóvenes de la Asociación Cultural A - Shinden de la ciudad de Puno y la influencia de los animes japoneses.

3.4. UNIDAD DE ANÁLISIS Y OBSERVACIÓN

La unidad de análisis, los animes japoneses

La unidad de observación los jóvenes de la Asociación Cultural A - Shinden de la ciudad de Puno.

3.5. POBLACIÓN MUESTRA

La población que se investigara son los miembros activos de la Asociación Cultural A - Shinden de la ciudad de Puno que comprenden a 25 jóvenes de entre 16 a 25 años. La población es censal.

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

TECNICAS	INSTRUMENTOS
Entrevista	Guía de entrevista
Observación	Guía de observación

3.7. CARACTERIZACIÓN DEL ÁMBITO DE ESTUDIO

La Asociación Cultural A- Shinden (templo del anime) fue fundada en el año 2000 por un grupo de amigos de la Universidad Nacional del Altiplano, con la finalidad de difundir la cultura japonesa y en especial el anime japonés en la ciudad de Puno.

En el 2007 decidieron crear el OTAKU NO TONO (fiesta de aficionados al anime), festival dirigido principalmente para los aficionados al anime japonés y la cultura japonesa, este evento convoca a gran audiencia gracias a los concursos que realiza como el concurso de cosplay, concurso de karaokes entre otros, asimismo dentro de este evento se pueden adquirir productos como postes, accesorios entre otros alusivos al anime y manga japonés, así como snack y bebidas propias del país del sol naciente.

Posteriormente en el 2009 se creó el EXPO MANGA, que consiste en un concurso de dibujo dirigido a jóvenes de todas las edades a los cuales les gusta dibujar y plasmar en sus trazos a sus personajes de animes favoritos y que desde su creación fue expuesta en la casa de la cultura de la municipalidad provincial de Puno.

A- Shinden tiene entre sus miembros jóvenes de entre 16 a 25 años de edad los cuales se reúnen todos los sábados para poder visualizar animes y películas de animación japonesa, así como la preparación de algunos platos propios de la gastronomía japonesa como el popular Ramen muy difundido en los animes japoneses, así como la programación y realización de actividades como campamentos, karaokes, el EXPO MANGA y OTAKU NO TONO.

En la actualidad el OTAKU NO TONO va en su décima edición y el EXPO MANGA en su octava edición.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

A continuación, se presentan las siguientes tablas y gráficos estadísticos acerca de la influencia de lo animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden de la ciudad de Puno.

Para la recolección de información se ha aplicado la guía de entrevista y para su corroboración se ha utilizado la ficha de observación.

Para el desarrollo de los resultados se han dividido en tres índices los cuales nos permitirán lograr los objetivos planteados en la investigación previamente:

3.1.1. Índices Demográficos

Esta sección nos permitirá reconocer en la muestra los rangos de edad, cuantos años llevan en la asociación y la frecuencia con la que se reúnen.

La información obtenida nos permitirá conocer mejor el objeto de estudio.

3.1.2. Índices de consumo de anime

El objetivo de esta sección es conocer los medios de comunicación que utilizan, con qué frecuencia y en qué cantidad la muestra consume anime. Esta información nos permitirá determinar la influencia de los animes en cuanto al conocimiento de la cultura japonesa, los valores y la identificación de personajes de animes japoneses.

3.1.3. Índices de consumo de la cultura japonesa

Este segmento nos permitirá conocer cuáles son los elementos culturales japoneses, insertos en el anime, que los consumidores adoptan o imitan y en qué medida.

RESULTADOS DE LA GUÍA DE ENTREVISTA

1.1. Índices demográficos

TABLA 1 EDAD DE LOS MIEMBROS DE LA ASOCIACIÓN CULTURAL A-SHINDEN

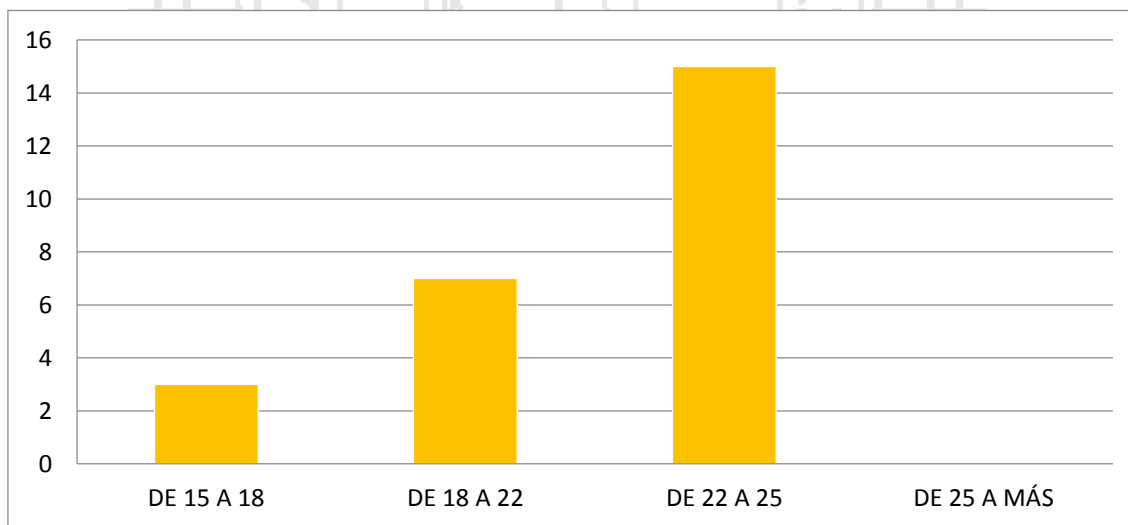
EDAD	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De 15 a 18 años	3	12%
De 18 a 22 años	7	28%
De 22 a 25 años	15	60%
De 25 a más	-	-
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 01

EDAD DE LOS MIEMBROS DE LA ASOCIACIÓN CULTURAL A-SHINDEN



Fuente: Guía de Entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: La gran parte de los entrevistados se encuentran entre los 22 a 25 años de edad, que constituye a los consumidores más duros y los que han estado más tiempo en contacto con los animes japoneses.

Considerando que los animes japoneses llegaron al Perú en los años 90s con la trasmisión en canales de televisión abierta, se puede decir que estos fueron

influenciados desde su niñez por este boom televisivo, ya que en esos años el público que consumía animes japoneses eran los niños y fue esta generación la que vivió la transición de la televisión, seguido por los DVDs, y posteriormente por el internet.

Los animes japoneses llegaron a Latinoamérica con la intención de quedarse, y como el público se renueva constantemente, así como la aparición de nuevas tecnologías, los autores y creadores del anime japonés han mejorado sus tramas y el diseño de sus personajes para seguir captando más seguidores, el fansub (subtitulado por aficionados) en Latinoamérica ha sido otro factor influyente para que el anime siga en vigencia ya que traducen en forma masiva animes que se encuentran en su idioma natal japonés lo que genera que los seguidores sigan consumiendo esta animación japonesa en mayor medida y sin ninguna restricción.

TABLA 2 AÑOS DE PERTENENCIA EN LA ASOCIACIÓN CULTURAL A-SHINDEN

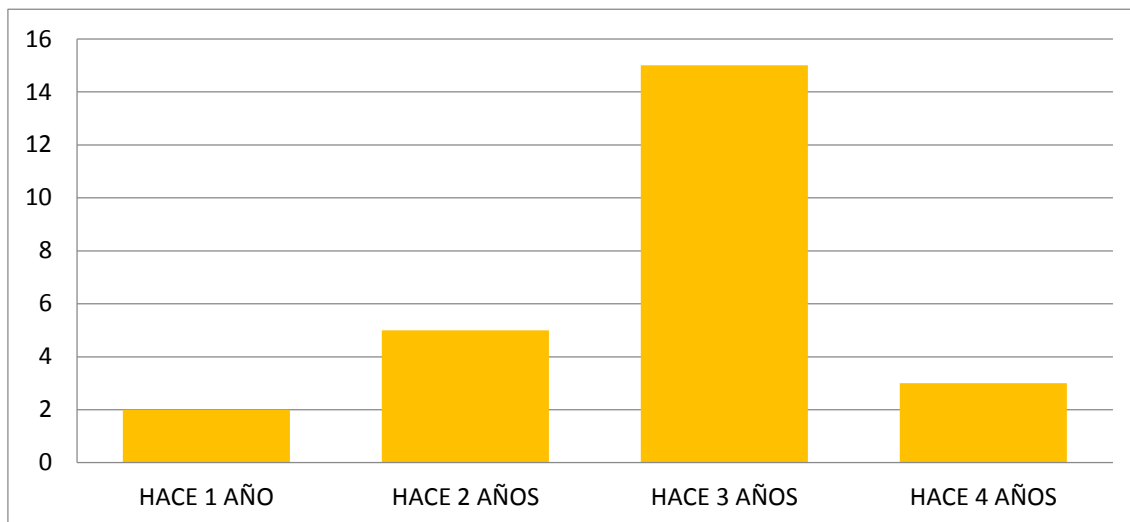
AÑOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Hace 1 año	2	8%
Hace 2 años	5	20%
Hace 3 años	15	60%
Hace 4 años	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 02

AÑOS DE PERTENENCIA EN LA ASOCIACIÓN CULTURAL A-SHINDEN



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: La gran mayoría de los entrevistados señaló que se unió hace tres años a la Asociación Cultural A-Shinden por motivos de encontrar un grupo humano con los mismos intereses por el anime japonés, la cultura japonesa y el aprendizaje del idioma japonés.

Esto se pudo manifestar en las actividades que realizan como el otaku no tono y el expo manga eventos realizados una vez al año y que realizan con el fin de promover el anime y la cultura japonesa en la ciudad de Puno, en donde los miembros de la Asociación participan activamente, asimismo se pudo ver que durante los años que se encuentran en la asociación han formado lazos fuertes de amistad.

Desde que se creó la asociación los miembros han ido cambiando cada año, dando paso a nuevas generaciones que siguen promoviendo el anime y la cultura japonesa en la ciudad de Puno, el presidente de la asociación señaló que una vez al año convocan a nuevos integrantes por las redes sociales que quieran ser parte de este grupo y que solo piden como requisito tener constancia a las reuniones y ser fieles a la asociación, por lo que los interesados tienen que pasar una prueba de tres meses antes de ser aceptados.

El evento otaku no tono es también un factor influyente para que nuevos miembros se una ya que mediante esta actividad pueden conocer y ver un poco más de lo que trata esta asociación.

TABLA 3 FRECUENCIA CON LA QUE SE REÚNEN

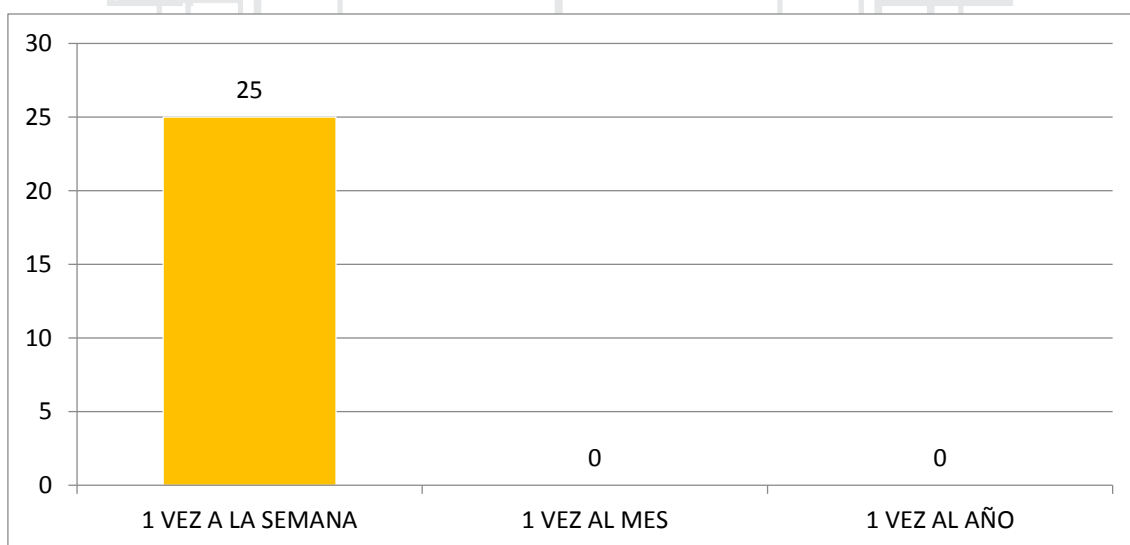
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 vez a la semana	25	100%
1 vez al mes	-	-
1 vez al año	-	-
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 03

FRECUENCIA CON LA QUE SE REÚNEN



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Las reuniones de la asociación se realizan una vez a la semana (sábado), en horas de la tarde en una casa de uno de los miembros de la asociación.

El lugar donde se reúnen está ambientado con posters, dibujos y accesorios alusivos a personajes de animes japoneses, de los que son seguidores, así como utensilios e ingredientes de cocina para la preparación de algunos platos japoneses.

En cada reunión los miembros visualizan animes japoneses, debaten sobre éstos, realizan karaokes, se organizan para coordinar actividades internas (paseos,

campamentos) y externas (otaku no tono y expo manga) y preparan comida japonesa como el ramen que es un plato muy difundido por los animes japoneses.

También se pudo apreciar en una de las visitas a estas reuniones el gran interés que sienten por conocer y aprender el idioma japonés, esto se verificó durante la visita a la reunión en donde los miembros demostraron que saben escribir el kanji uno de los tres sistemas de escritura japonesa.



1.2. Índices de consumo de anime

TABLA 4 PREFERENCIA DEL TIPO DE PROGRAMAS QUE VEN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

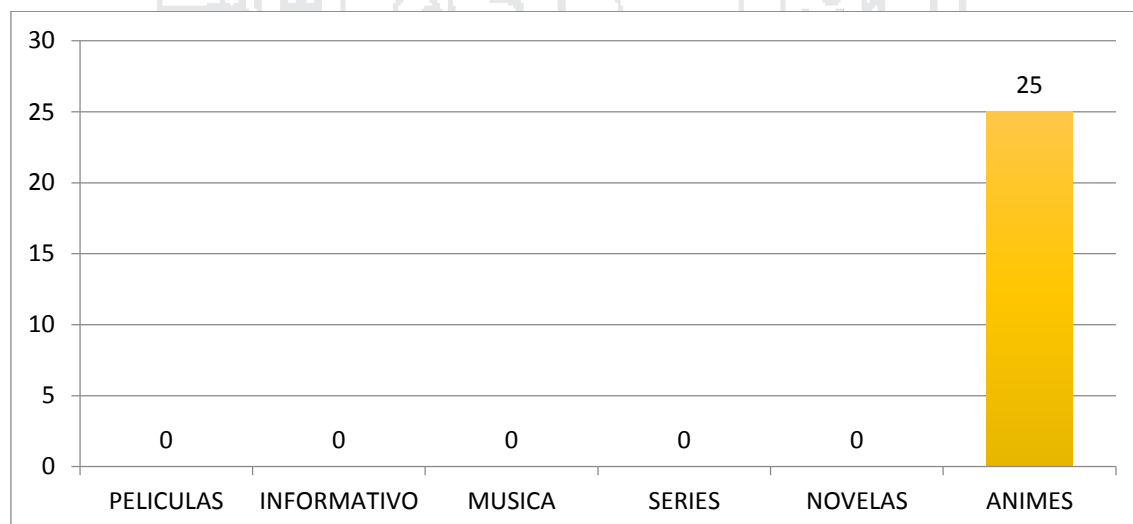
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Películas	-	-
Informativos	-	-
Música	-	-
Series	-	-
Novelas	-	-
Animes	25	100%
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 04

PREFERENCIA DEL TIPO DE PROGRAMAS QUE VEN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: La preferencia por los animes japoneses en la programación de los medios de comunicación fue manifestado mayoritariamente, esto se debe a que los entrevistados resaltaron que el mensaje, la trama y el realismo con los que se proyectan

los animés japoneses son los principales factores por los que prefieren ver este boom mediático a otras programaciones.

Asimismo se resaltó que los valores de la cultura japonesa como el respeto, la honestidad, la amistad que son altamente difundidos por los personajes de los animés japoneses son otro factor influenciado para que los consumidores elijan ver este contenido y tomen como referencia estos valores.

Cabe mencionar que los animés japoneses en las últimas décadas han logrado apoderarse de diversos medios de comunicación como la televisión, las revistas, la radio y el internet, logrando así captar más seguidores y fanáticos en el mundo, generando así la preferencia por este contenido a otros.

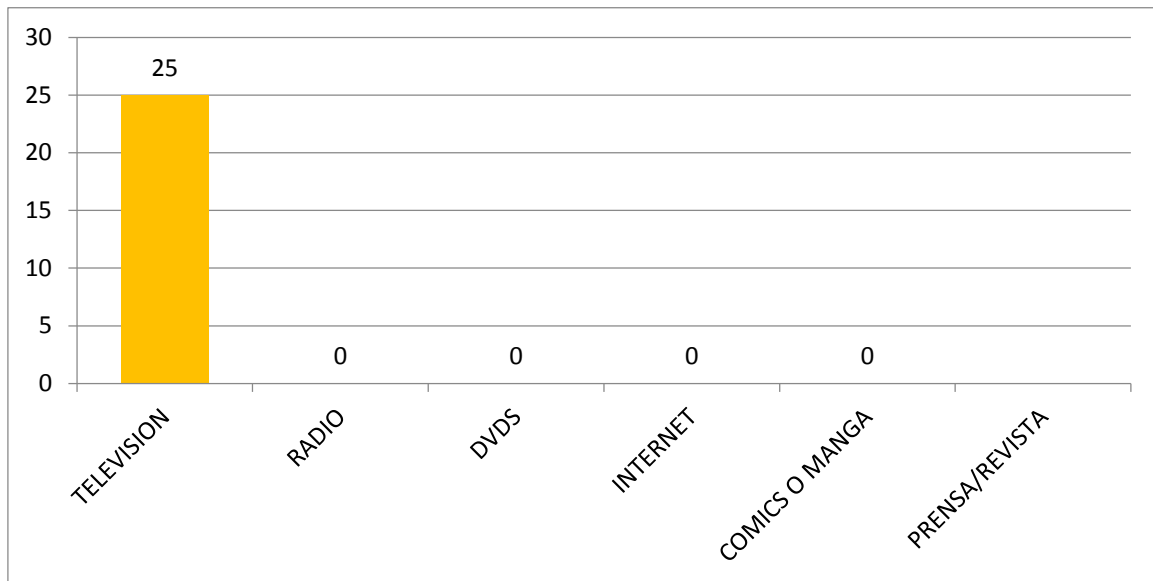
TABLA 5 COMO CONOCIO LOS ANIMES

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Televisión	25	100%
Radio	-	-
DVD	-	-
Internet	-	-
Prensa/revistas	-	-
Comic o manga	-	-
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N°05
COMO CONOCIO LOS ANIMES



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: La mayoría de los entrevistados indicaron que conocieron el anime japonés gracias a la televisión, cuando en los 90s se transmitían por primera vez en panamericana televisión animes como Baron Rojo, Dragon Ball Z y Super Campeones, series que más tarde se convertirían en las más conocidas mundialmente incluso al pasar las décadas siguen siendo las favoritas por los consumidores.

Asimismo, esto se puede deducir ya que todo contenido audiovisual empezó por la televisión, generando así su despegue a otros medios de comunicación como a los CD y posteriormente al internet.

Cabe resaltar que la gran mayoría de los entrevistados manifestó seguir este género desde los 5 años de edad, cuando aún consideraban que estos eran simples dibujos animados, más tarde y gracias a que este se hizo más popular se dieron con la sorpresa que estos provenían de una cultura diferente a la nuestra lo que provoco su interés por conocer más sobre esta cultura, sobre la gastronomía y el idioma.

TABLA 6 MEDIOS DE COMUNICACIÓN QUE UTILIZAN ACTUALMENTE PARA VER ANIMES

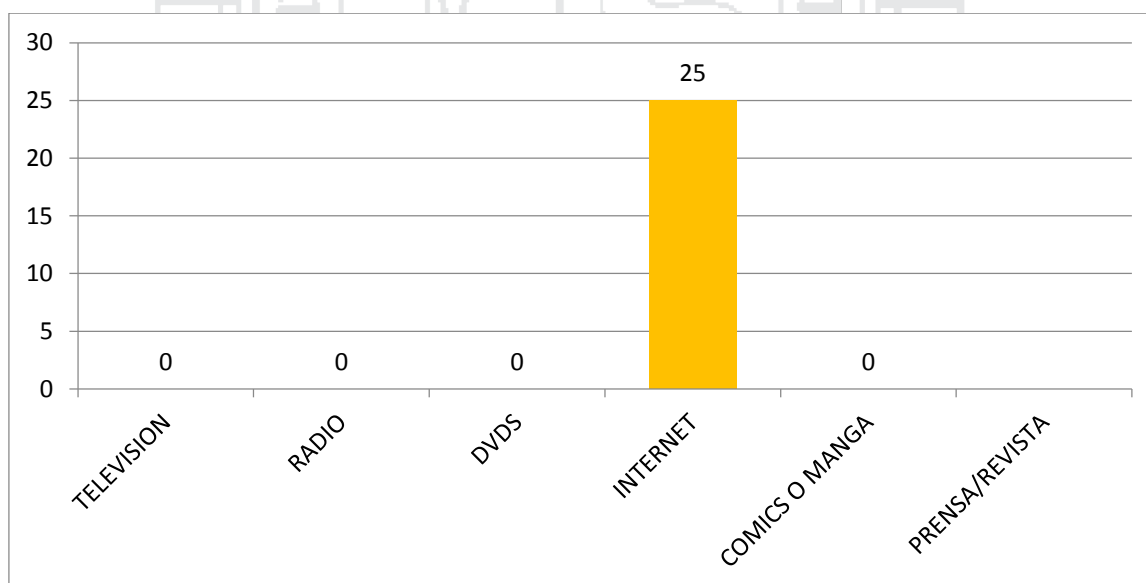
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Televisión	-	-
Radio	-	-
DVD	-	-
Internet	25	100%
Prensa/revistas	-	-
Comic o manga	-	-
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N°06

MEDIOS DE COMUNICACIÓN QUE UTILIZAN ACTUALMENTE PARA VER ANIMES



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: De acuerdo al cuadro anterior actualmente el internet es el medio de comunicación que más utilizan para ver animes japoneses, por ser una de las plataformas que ofrece una gran variedad de animes y sitios como el fandom (reino de fanáticos) en donde los fanáticos de este boom mediático pueden interactuar y compartir

conocimientos sobre el anime y la cultura japonesa con fanáticos u otakus de todo el mundo en tiempo real.

Asimismo, manifestaron que gracias a esta plataforma de internet pueden adquirir conocimientos más detallados sobre la cultura japonesa, la gastronomía, las tradiciones, los valores y el idioma japonés lo que contribuye a la práctica e imitación de estos aspectos.

El internet en los últimos años se ha convertido en el principal medio de comunicación que utilizan los jóvenes para consumir diversos contenidos audiovisuales de diferentes países, así como la cultura de estos.

TABLA 7 DESDE QUE EDAD EMPEZARON A VER ANIMES

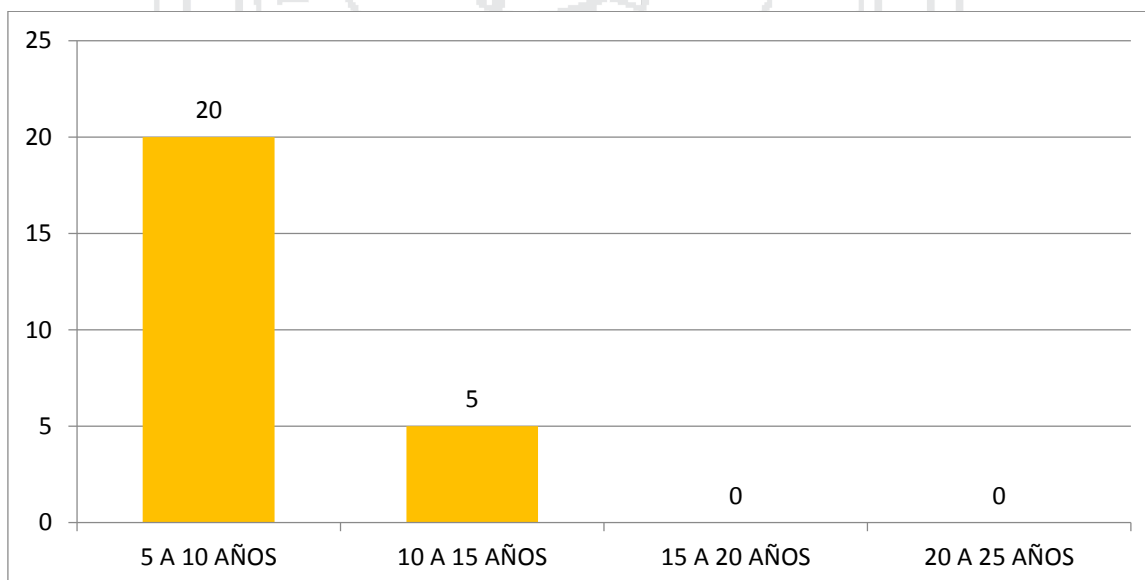
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5 a 10 años	20	80%
10 a 15 años	5	20%
15 a 20 años	-	-
20 a 25 años	-	-
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N°07

DESDE QUE EDAD EMPEZARON A VER ANIMES



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Una mayoría significativa señaló que ven animes japoneses desde los 5 a 10 años de edad considerando que la muestra se encuentra entre los 22 y 25 años de edad actualmente se puede deducir que empezaron a ver animes japoneses desde que se transmitieron por primera vez en el Perú en los años 90.

El interés que se sienten estos jóvenes por los animes japoneses no ha disminuido desde la primera vez que visualizaron este género, en cambio la masiva sintonización durante tantos años generó interés por la cultura japonesa y adquirir conocimientos sobre ésta, así como la práctica de algunas de las tradiciones japonesas y el aprendizaje del idioma japonés.

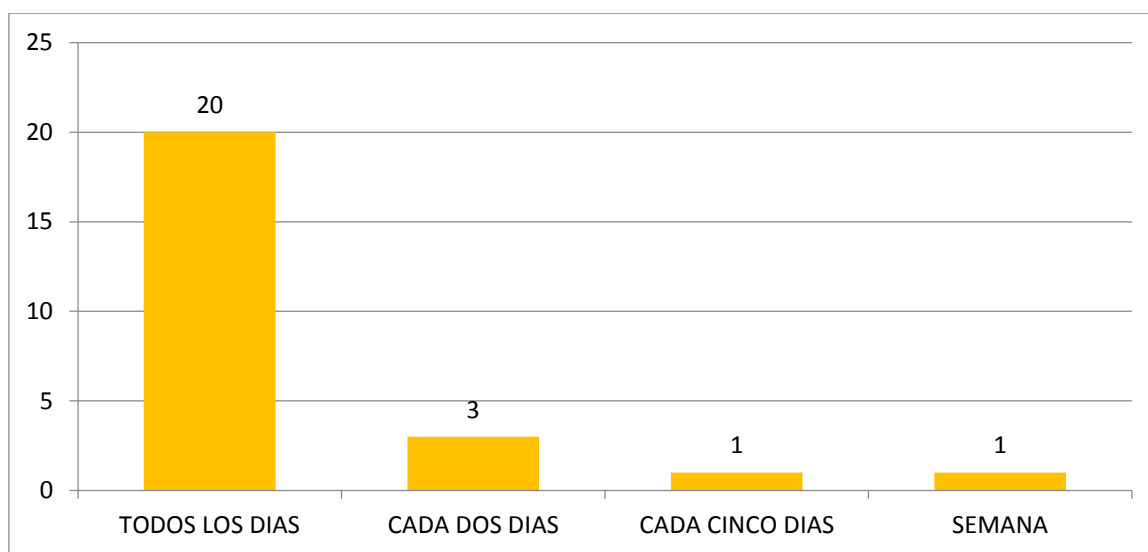
Esto se manifiesta en el conocimiento que tienen sobre gastronomía, las tradiciones, los valores y el idioma japonés.

TABLA 8 CON QUE FRECUENCIA VEN ANIMES

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Todos los días	20	80%
Cada dos días	3	12%
Cada cinco días	1	4%
Cada semana	1	4%
Otro	-	-
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N°08
CON QUE FRECUENCIA VEN ANIMES


Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Observando el cuadro que antecede la gran mayoría manifestó que ven todos los días animes japoneses, en mayor o menor medida en medios de comunicación como DVDs o por el internet.

Esto se pudo comprobar por el gran conocimiento que tienen los jóvenes sobre los animes japoneses, como la cultura que difunden, el consumo de platos japoneses el ramen (plato de fideos), sushi (basado en arroz con sésamo, salmón o trucha), dango (dumpling japonés elaborado con mochiko), sake (bebida alcohólica a partir del arroz), onigiri (bola de arroz rellena), las tradiciones que practican como el tanabata (Festividad de las estrellas es una festividad japonesa) y el matsuri (festivales japoneses), así como el aprendizaje del idioma japonés (escritura kanji) y los valores que practican como (respeto, solidaridad, amistad, honestidad).

Cabe mencionar que gracias a que los animes japoneses se encuentran en su más alta popularidad, estos se han renovado a través de las décadas en cuando al diseño, la trama y la musicalización lo que ha generado que siga cautivando a sus fieles seguidores y captando más fanáticos en todo el mundo.

TABLA 9 CUANTAS HORAS VEN ANIMES A LA SEMANA

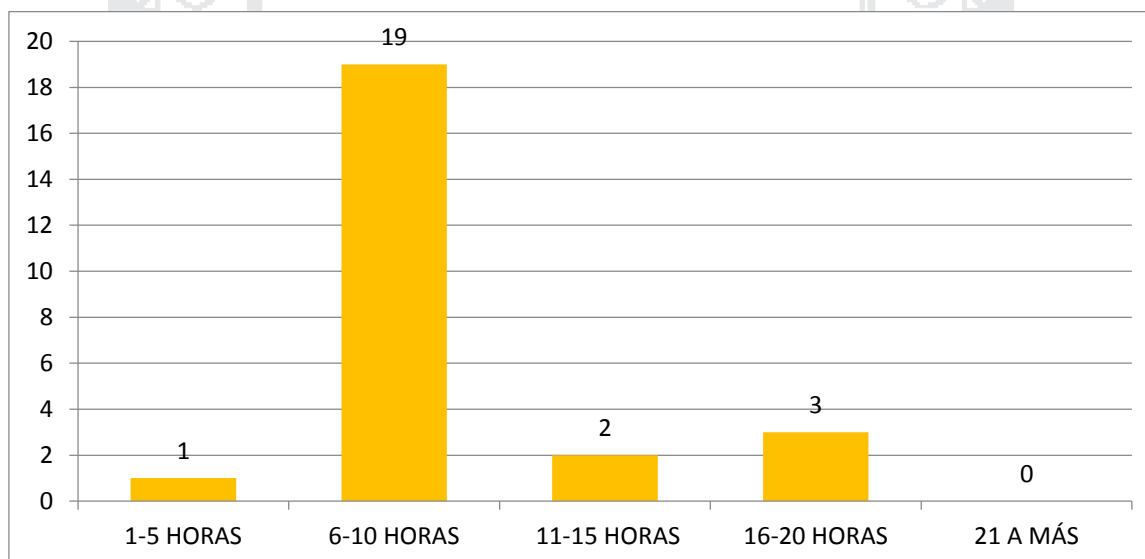
ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 – 5 horas	1	4%
6 - 10 horas	19	76%
11 - 15 horas	2	8%
16 – 20 horas	3	12%
21 a más horas	-	-
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N°09

CUANTAS HORAS VEN ANIMES A LA SEMANA



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Los entrevistados en su mayoría señalan que ven animes japoneses de 6 a 10 horas a la semana, esto se puede comprobar en la tabla N°08 donde manifestaron que ven todos los días animes japoneses.

Cabe mencionar que los miembros de la Asociación en su gran mayoría son estudiantes universitarios y utilizan sus tiempos libres y ven animes japoneses, asimismo indican que las horas pueden incrementar o disminuir según el enganche que tenga el anime, esto puede variar enormemente en las horas de consumo y el nivel de influencia que va tener según la trama que tenga.

Por ejemplo Yuri On Ice es un anime que fue estrenado este invierno y que trata de un joven patinador artístico sobre hielo que no descansara hasta lograr la medalla de oro en la gran final del grand prix, este anime ha causado furor en todo Japón y el mundo entero, generando que los fanáticos sigan esta serie minuto a minuto, ocasionando el aumento en el consumo de merchandise de este anime, así como la popularidad del patinaje artístico en hielo y su masiva práctica.

TABLA 10 MOTIVOS DE VER ANIMES JAPONESES

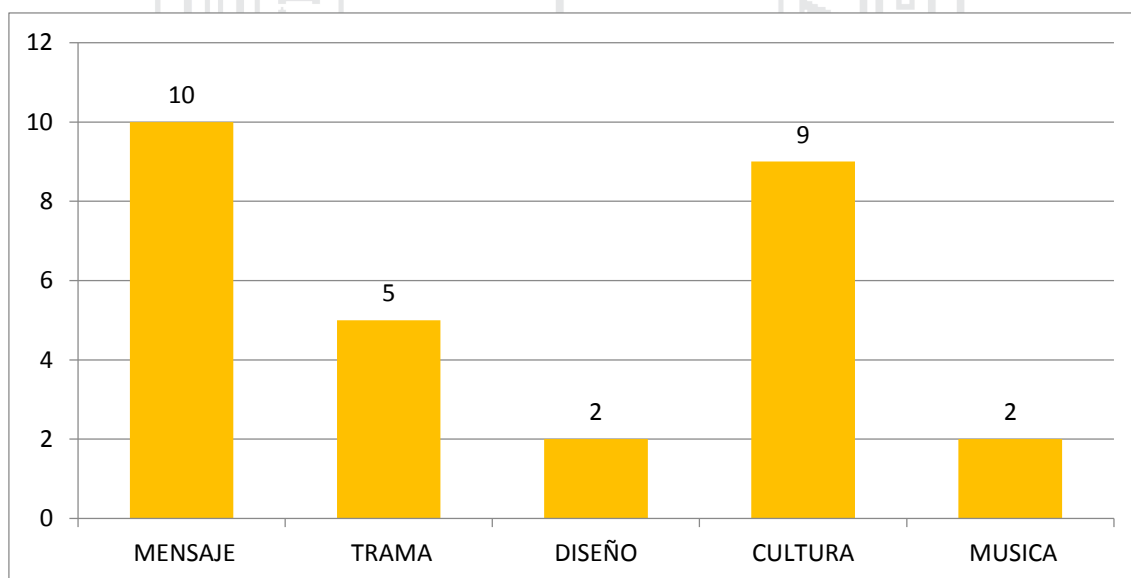
ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Por el mensaje	10	36%
Por la trama	5	18%
Por el diseño	2	7%
Por la cultura	9	32%
Por la música	2	7%
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 10

MOTIVOS DE VER ANIMES JAPONESES



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: La mayoría de los entrevistados manifestó que el mensaje y los valores que difunden los animes japoneses es la razón por la que ven animes, seguido por la cultura japonesa.

Esto se debe a que el mensaje que trasmite la mayoría de los animes son valores como el respeto, la puntualidad, la amistad, la honestidad y sobre todo el mensaje de luchar por los sueños y nunca rendirse, esto se puede ver en animes como Naruto que cuenta la historia de un aprendiz de ninja de la Aldea Oculta de Konoha, es un chico travieso que desea llegar a ser el Hokage de la aldea para demostrar a todos lo que vale. La forma de actuar y la determinación de Naruto demuestran a los demás que puede llegar muy lejos. Naruto y sus compañeros Sakura y Sasuke, junto a su maestro Kakashi tendrán que enfrentarse a una serie de combates y misiones a lo largo de la historia que les permitirán mejorar y crecer.

Este tipo de mensajes en los animes japoneses hace que los fanáticos a este boom mediático se sientan motivados y sigan la ideología de estos personajes llegando a imitar en algunas ocasiones a estos personajes ficticios.

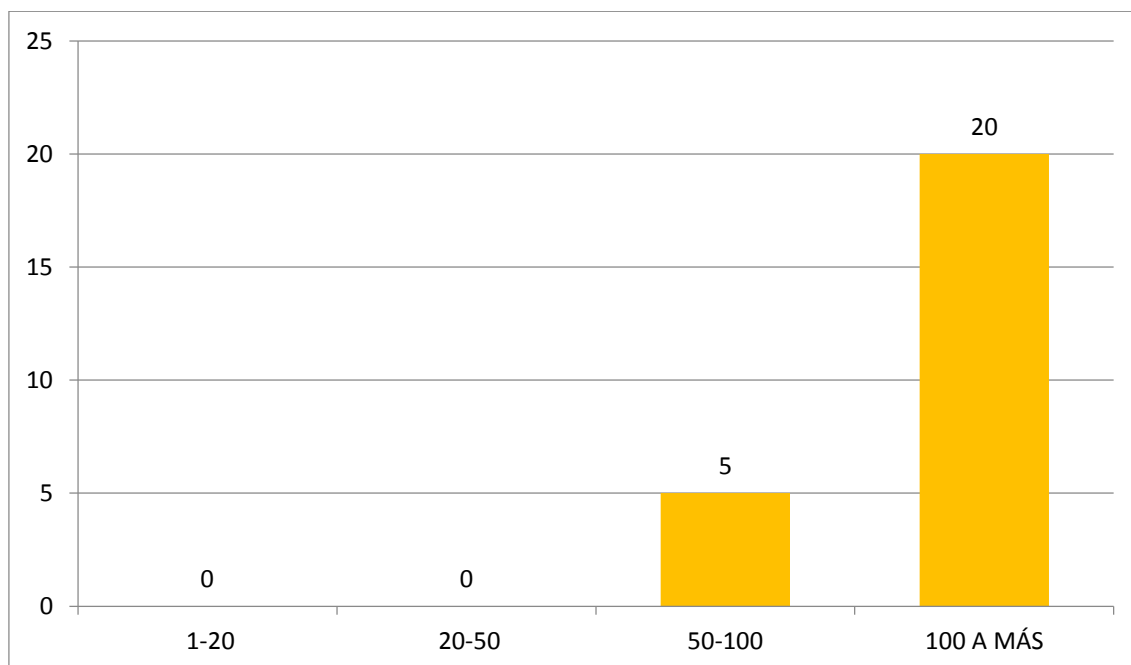
TABLA 11 CANTIDAD DE SERIES DE ANIMES QUE HAN VISTO HASTA EL MOMENTO

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 a 20	-	-
20 a 50	-	-
50 a 100	5	20%
100 a mas	20	80%
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 11

CANTIDAD DE SERIES DE ANIMES QUE HAN VISTO HASTA EL
MOMENTO

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Los miembros de la asociación entrevistados en mayoría manifestaron haber visto más de 100 animes hasta el momento, incluso algunos llegaron a ver hasta 300 animes desde la primera vez que conocieron este género.

Esto se puede deber a que muchos de los animes que son más consumidos pueden llegar a tener varias temporadas, así como secuelas, ovas e incluso películas inspiradas en estos.

Asimismo se puede ver la gran influencia que tienen los animes japoneses en la miembros de la Asociación ya que estos se encuentran constantemente expuestos a estos contenidos que ofrecen aspectos muy propios de la cultura japonesa, así como la identificación de personajes de los animes japoneses.

Logrando así que estos tengan conocimientos como la preparación de la gastronomía japonesa como el ramen, el mochi, el onigiri, y que aprendan palabra y frases del idioma japonés y que practiquen tradiciones muy propias de esta cultura como el tanabata y el matsuri.

TABLA 12 PREFERENCIA EN LOS GÉNEROS DE LOS ANIMES JAPONESES

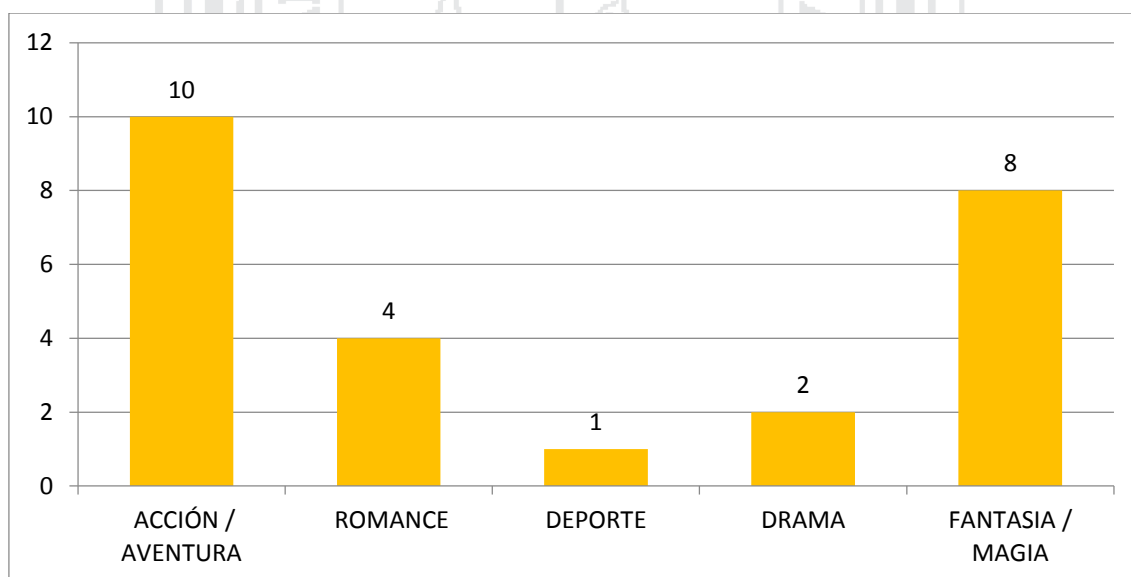
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Romance (shojo-shoujo)	4	16%
Drama (josei)	2	8%
Deporte (spokon)	1	4%
Fantasia / magia (kemono)	8	32%
Acción / aventura (gore- shonen-mecha)	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 12

PREFERENCIA EN LOS GÉNEROS DE LOS ANIMES JAPONESES



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Los entrevistados señalaron que el género que prefieren ver en los animés japoneses es la acción/ aventura, en donde los personajes siempre luchan por sus sueños esto se puede ver en animés como Dragón Ball Z (Son Goku), Naruto (Naruto Usumaki), Inuyasha (Inuyasha), Yuri On Ice (Yuri Katsuki) además de series que involucran peleas como Tokyo Ghoul (Kaneki), Bleach (Ichigo Kurosaki), One Peace Luufi.

Es así que se identifican con algunos de estos personajes de animes ya que estos muestran valentía, amistad, la lucha por los sueños y nunca rendirse ante cualquier adversidad.

Asimismo, los animes japoneses tienen una infinidad de categorías y géneros destinados a diferentes públicos como kodomo categoría destinada a los niños con series como Doraemon, Shōnen destinado a chicos adolescentes con series como Dragon Ball, One Piece, Naruto y Bleach, Shōjo enfocado a un público adolescente femenino con series como Sailor Moon, Cardcaptor Sakura, Seinen enfocado a hombres adultos con series como Hellsing, Gantz, Josei anime con audiencia de mujeres jóvenes con series como Nana, Paradise Kiss.

TABLA 13 SE IDENTIFICA CON LOS PERSONAJES DE ANIMES JAPONESES

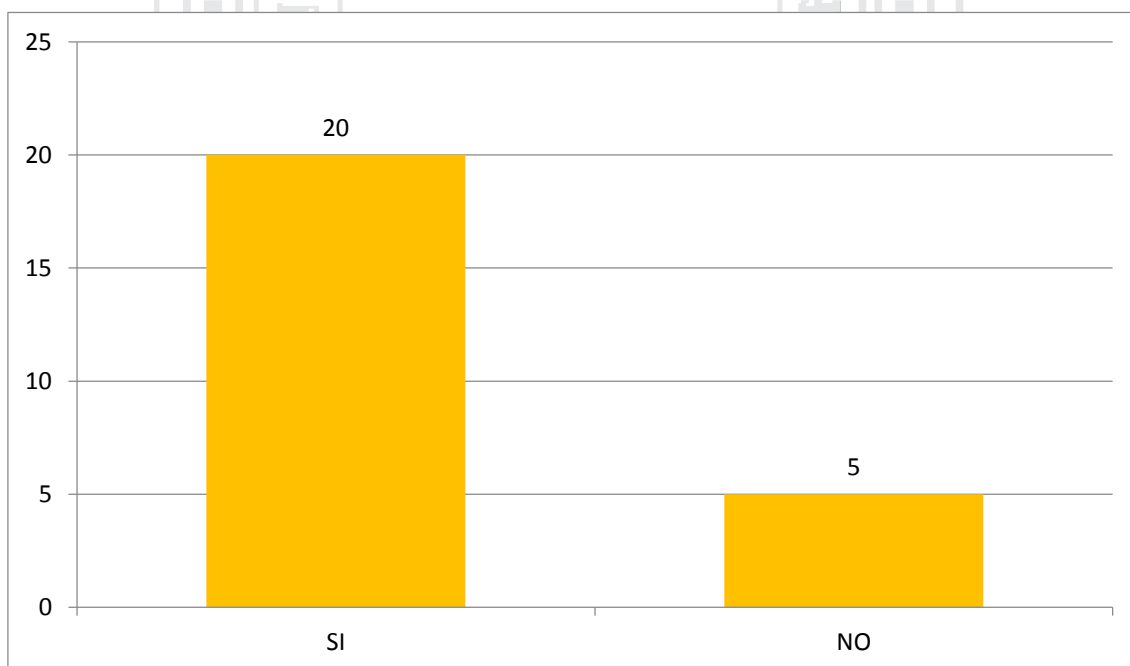
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	20	80%
No	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: la tesista

GRAFICO N° 13

SE IDENTIFICA CON LOS PERSONAJES DE ANIMES JAPONESES



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Una mayoría significativa indicó que si se identifican con los personajes de los animes japoneses sobre todo con la ideología y valores que plasman los personajes de animes como Naruto Uzumaki (un ninja adolescente que sueña con convertirse en el hokage de la aldea de la hoja y para lo cual luchara sin descanso hasta lograr sus sueños), Son Goku es un saiyajin con poderes sobrenaturales y que se puede transformar en un mono, goku tendrá como misión proteger a la tierra de diversos personajes malvados), Inuyasha (es una bestia híbrida que junto a sus amigos irán en busca de la perla shikon antes de que el terrible naraku se apodere de la perla y destruya su mundo), Kaneki Ken (es un joven universitario que tras un incidente recibe un órgano trasplantado de un ghoul, Kaneki aprenderá sobre cómo es la vida de los ghoul y como poder sobrevivir en un mundo donde los humanos les repudian), Yuri Katsuki (es un patinador artístico japonés que tras su derrota en la final del grand prind, no descansara hasta ganar la medalla de oro), los miembros resaltaron que toman estas conductas como un ejemplo a seguir o referencia de cómo les gustaría ser.

La gran mayoría de los personajes de animes muestra en sus personajes valores como la perseverancia, la amistad, el respeto, la puntualidad, la honestad, así como el lema de luchar por lo sueños y nunca rendirse ante cualquier adversidad, valores muy arraigados de la cultura japonesa.

TABLA 14 HA UTILIZADO ALGÚN ACCESORIO O VESTIMENTA QUE SE IDENTIFIQUE CON ALGUN PERSONAJE DE ANIMES JAPONESES

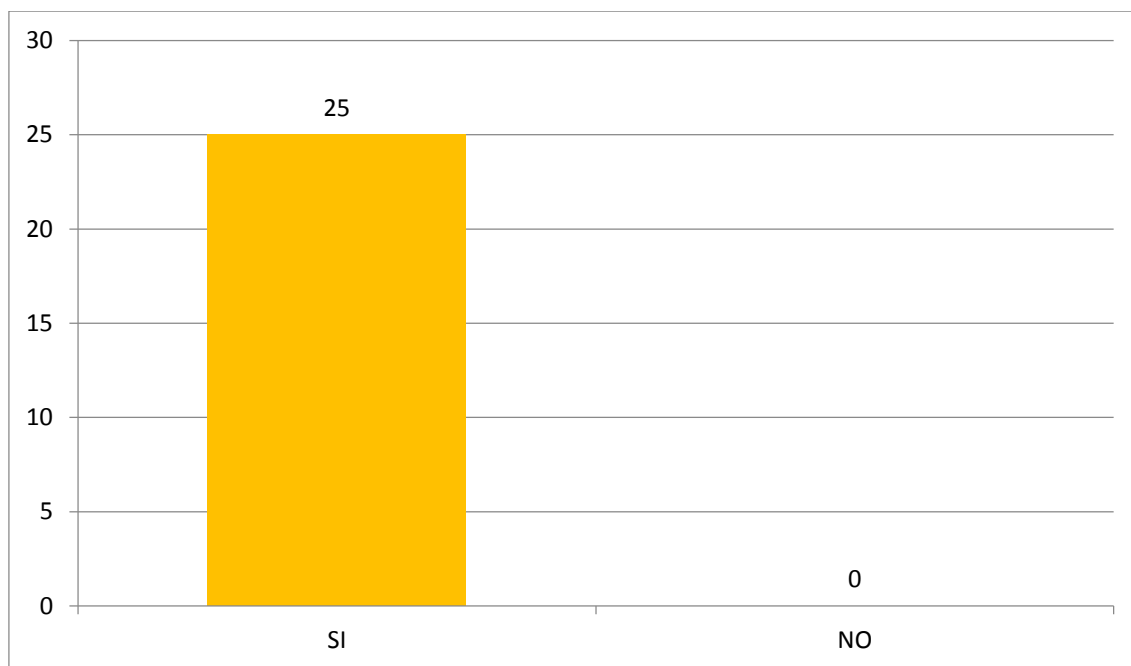
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	25	100%
No	-	-
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 14

HA UTILIZADO ALGÚN ACCESORIO O VESTIMENTA QUE SE IDENTIFIQUE CON ALGUN PERSONAJE DE ANIMES JAPONESES



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Todos los entrevistados manifestaron que si han utilizado en algún momento de su vida algún accesorio o vestimenta que caracteriza a personajes de anime japonés, esto se pudo ver en el evento Otaku No Tono actividad que realizan una vez al año, en donde la muestra de estudio utilizaron vestimentas alusivas a personajes de animes como Naruto, Tokyo Ghoul, Dragon Ball Z, Pokemon, One Piece, Bleach, Evangelion.

Algunos entrevistados señalaron que les gustaría vestirse o cosplayarse (vestirse como algún personaje de anime) más seguido pero por falta de dinero no pueden hacerlo ya que un traje completo y bien diseñado puede costar hasta en doscientos de soles aproximadamente, por lo que cuando se visten tratan de conseguir trajes y accesorios muy parecidos a los originales.

TABLA 15 HA INFLUENCIADO EN OTRAS PERSONAS PARA QUE VEAN ANIMES

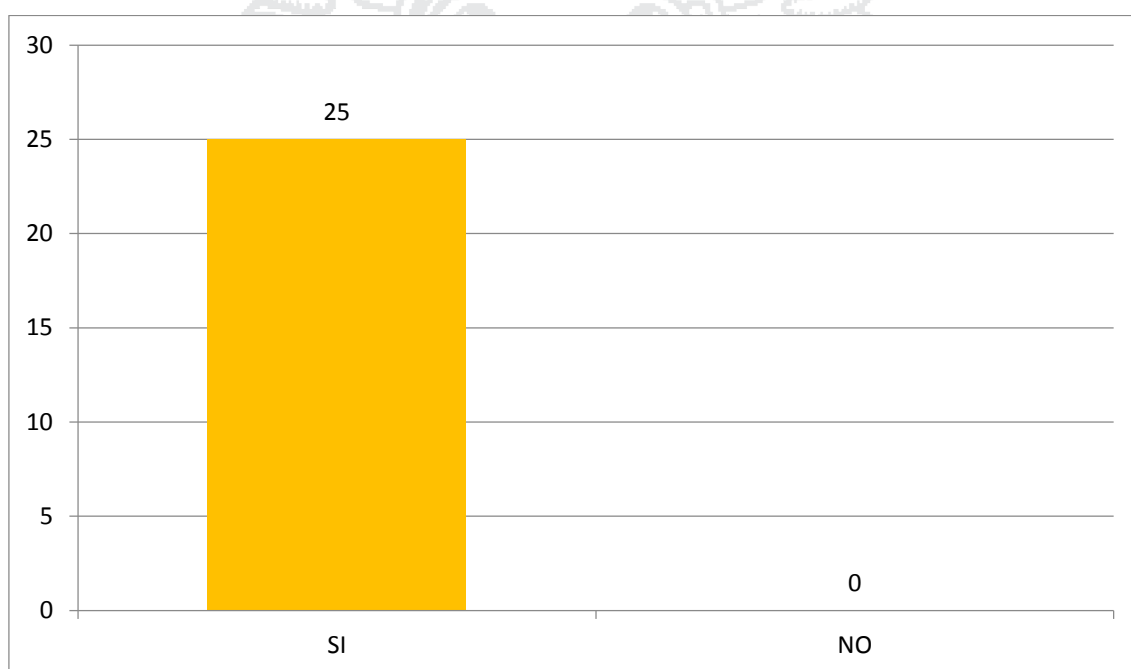
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	25	100%
No	0	-
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 15

HA INFLUENCIADO EN OTRAS PERSONAS PARA QUE VEAN ANIMES



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Los entrevistados manifestaron que si han influenciado en otras personas a ver animes japoneses, esto con el fin de tener más cosas en común o interés comunes con otros grupos humanos

Los entrevistados explicaron que siempre tratan de incentivar a sus amigos, compañeros y familiares a ver animes, resaltando las cualidades de ver animes japoneses, como por ejemplo la cultura, las tradiciones y los valores que difunden.

Asimismo el evento otaku no tono también sirve como un factor influenciado para que el público que asiste conozca un poco más de los animes y la cultura japonesa y así decida si quiera unirse a este grupo o no.

Esto se pudo ver en que algunos de los integrantes ingresó a esta asociación por recomendación o incentivo de algún amigo que los motivó a unirse y ser parte de este grupo, también están los integrantes que se unieron luego de asistir al evento otaku no tono el cual les causó interés por unirse a este grupo.



1.3. Índices de Consumo de la Cultura Japonesa

TABLA 16 CONOCIMIENTO DE LA CULTURA JAPONESA

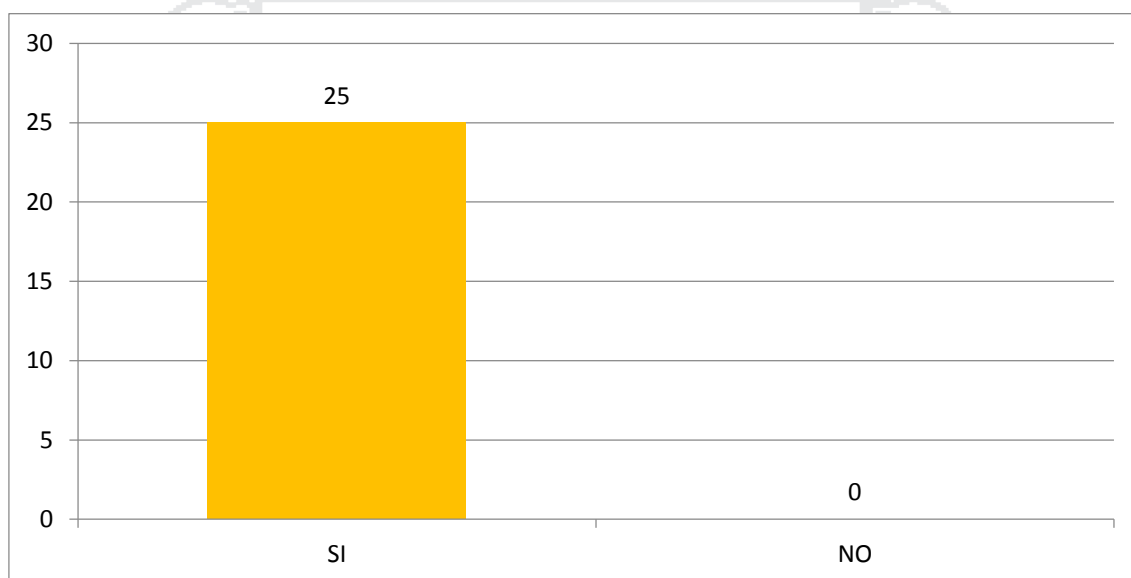
ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	25	100%
No	-	-
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 16

CONOCIMIENTO DE LA CULTURA JAPONESA



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Todos los interrogados indicaron que si conocen sobre la cultura japonesa gracias al anime japonés ya que este plasma y difunde en gran medida la cultura japonesa, las tradiciones, los valores y el estilo de vida de sus habitantes.

Esto se pudo comprobar en el conocimiento que tienen los entrevistados por la cultura gastronómica, el aprendizaje del idioma, el conocimiento de los valores, así como la práctica e imitación de estos aspectos en mayor y menor medida.

Los animes japoneses son un gran producto audiovisual que ha difundido la cultura japonesa en todo el mundo, y puesto a Japón en uno de los lugares con más afluencia de turistas que quieren conocer de más acerca de esta cultura y el anime.

TABLA 17 COMO CONOCIO LA CULTURA JAPONESA

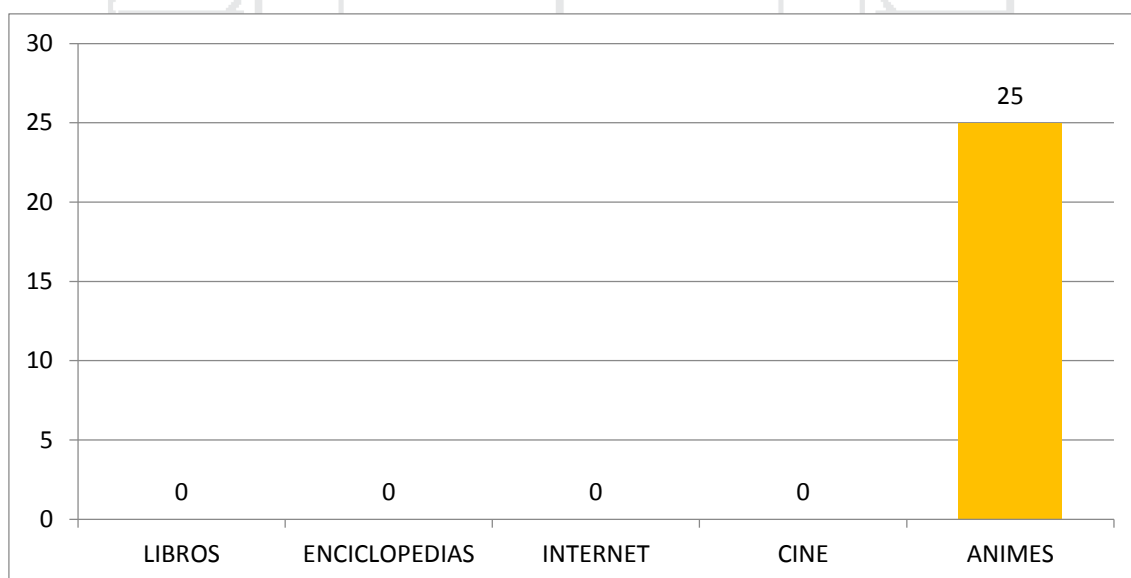
ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Libros	-	-
Enciclopedias	-	-
Internet	-	-
Cine	-	-
Animes	25	100%
Otros	-	-
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 17

COMO CONOCIO LA CULTURA JAPONESA



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Los entrevistados por unanimidad manifestaron que conocieron por primera vez la cultura japonesa mediante el anime japonés, cabe resaltar que los animes japoneses contienen altos índices de la cultura japonesa, como la gastronomía que es indispensable notar en cada capítulo de cualquier anime, así como los valores que transmiten sus personajes como el respeto, la honestidad, la puntualidad, la amistad.

Esto se puede comprobar en las actividades que realizan como el expo manga y el otaku no tono, actividades realizadas con el fin de promover y difundir la cultura japonesa en

la ciudad de Puno, en donde se pudo ver como la muestra imitaba y practicaba tradiciones como el tanabata (festividad de las estrellas) y el matsuri (festival), así como la preparación y consumo de ramen (plato de fideos), onigiri (bola de arroz relleno) , mochi (pastelillo de arroz glutinoso) y sake (bebida alcohólica en base de arroz).

Así mismo es inevitable no estar influenciado por esta cultura que cada vez se hace más popular en el mundo entero gracias al anime y manga.

TABLA 18 ASPECTOS QUE CONOCE DE LA CULTURA JAPONESA MEDIANTE LOS ANIMES

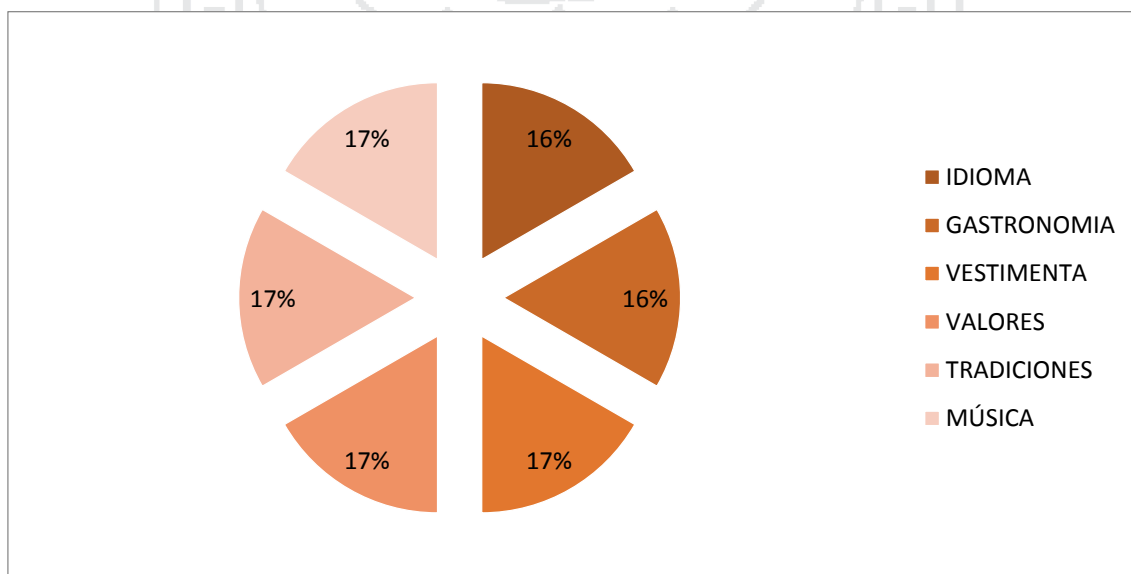
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Idioma	25	100%
Gastronomía	25	100%
Música	25	100%
Vestimenta	25	100%
Valores	25	100%
Tradiciones	25	100%
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 18

ASPECTOS QUE CONOCE DE LA CULTURA JAPONESA MEDIANTE LOS ANIMES



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Por unanimidad los entrevistados manifestaron que conocen de la cultura japonesa aspectos como el idioma, la gastronomía, la vestimenta, la música, los valores y las tradiciones.

Esto se comprueba en el conocimiento y practica que tiene los entrevistados por estos aspectos, como preparar comida japonesa, aprender el idioma japonés en academias, cosplayarse en eventos, escuchar ending (finalización de una canción) y opening (apertura de una canción) y practicar valores como la amistad, la honestidad y la valentía, la amistad.

Cabe resaltar que los animes japoneses han influenciado en gran medida a que los consumidores conozcan la cultura y quieran difundir estos en la ciudad de Puno mediante los eventos que realizan como el otaku no tono, el expo manga y actividades internas como karaokes, paseos y campamentos.

TABLA 19 DE LAS MANIFESTACIONES CULTURALES CUALES IMITAN

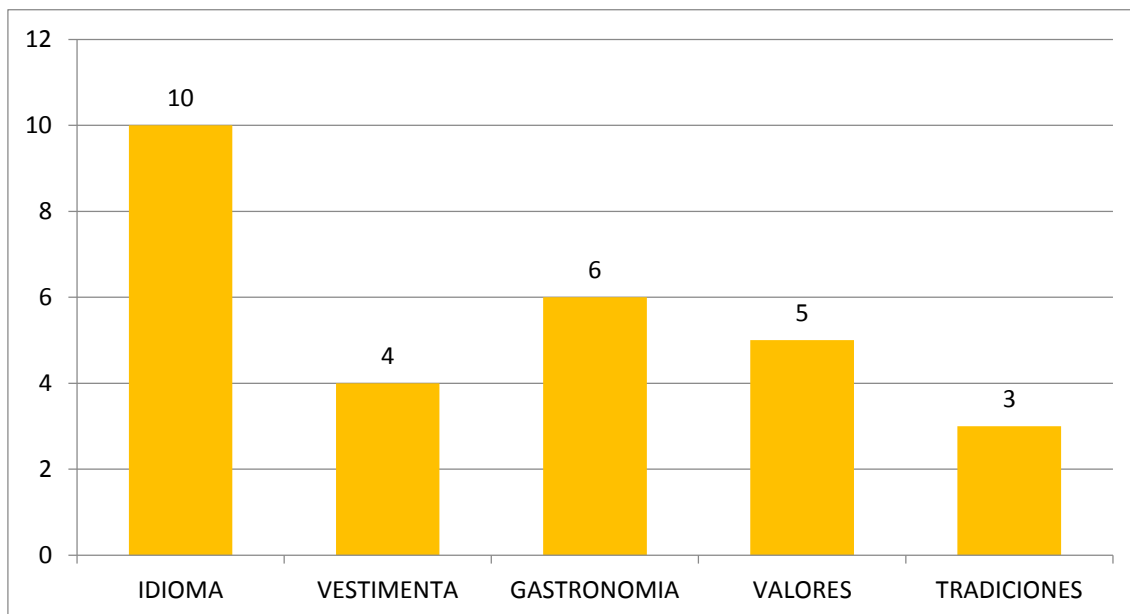
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Idioma	10	40%
Vestimenta	4	16%
Gastronomía	6	24%
Valores	5	20%
Tradiciones	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 19

DE LAS MANIFESTACIONES CULTURALES CUALES IMITAN



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: La mayoría de los interrogados indicaron que el idioma es la manifestación que más imitan seguido por la gastronomía, esto se manifestó en que algunos de los miembros asisten a un grupo de enseñanza del idioma y escritura japonés y los que no asisten aprenden viendo los capítulos en sus idioma original japonés.

La gran mayoría de los animes se encuentra en el idioma natal, japonés, por lo que los consumidores que ven sus series subtitradas al español, al ir escuchando y leyendo las traducciones se les queda en la mente, como una anécdota varios de los entrevistados mencionaron que en alguna ocasión se les daba por hablar o hacer gestos alusivos al idioma y comportamiento japonés en frente de amigos que no conocían de este idioma y solo atinaban a decir lo siento y reírse.

TABLA 20 DE LA COMIDA JAPONESA CUAL HA CONSUMIDO

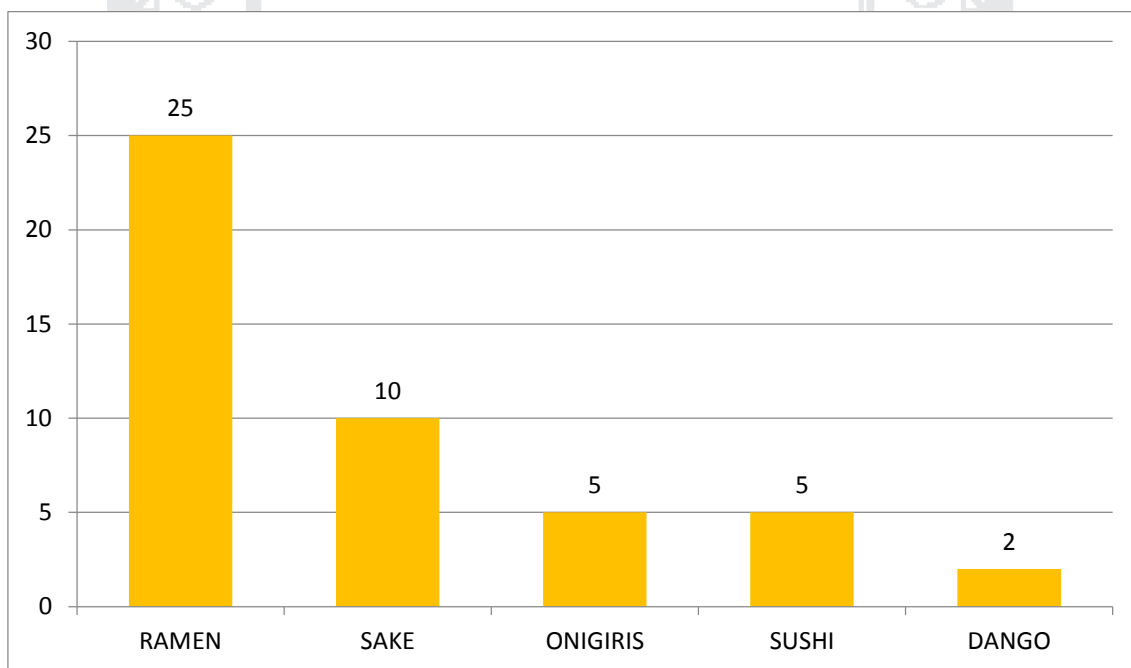
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ramen	25	100%
Sake	10	40%
Onigiris	5	20%
Sushi	5	20%
Dango	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 20

DE LA COMIDA JAPONESA CUAL HA CONSUMIDO



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Los entrevistados manifestaron que el plato que más consumen es el ramen (plato de fideos), seguido por el sake (bebida alcohólica a base de arroz) esto se pudo ver en la actividad otaku no tono en donde se vio a los jóvenes consumiendo ramen y probando el sake.

Esto se debe a que los personajes de anime japoneses siempre están comiendo ramen y en algunas ocasiones bebiendo sake, lo que origina que la muestra imite este comportamiento y quiera consumir lo mismo que sus personajes favoritos.

La gastronomía japonesa se ha posicionado en diferentes países gracias a las olas migratorias, sin embargo se puede deducir su gran popularidad gracias a los anime japoneses que difunden en gran medida la comida japonesa.

Cabe mencionar que los entrevistados suelen preparar este plato en sus reuniones semanales y en algunas ocasiones las consumen en restaurantes.

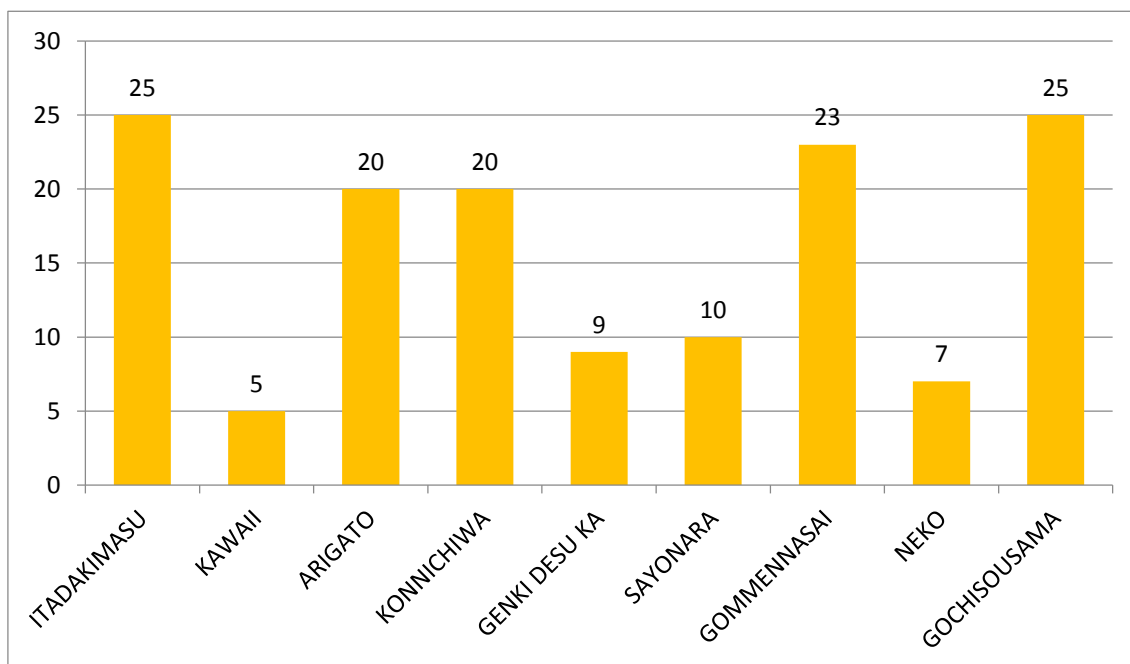
TABLA 21 DE LAS PALABRAS O FRASES DEL IDIOMA JAPONES HA APRENDIDO

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Itadakimasu (buen provecho)	25	17%
Kawaii (lindo)	5	4%
Arigato (gracias)	20	14%
Konnichiwa (hola)	20	14%
Genki desu ka (como estas)	9	6%
Sayonara (adiós)	10	7%
Gommennasai (lo siento)	23	16%
Neko (gato)	7	5%
Gochisousama (gracias por la comida)	25	17%
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 21

DE LAS PALABRAS O FRASES DEL IDIOMA JAPONES HA APRENDIDO

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Los entrevistados manifestaron que Itadakimasu (buen provecho), es la palabra japonesa que más utilizan en su vida cotidiana, esto se puede manifestar ya que los personajes de animes siempre antes de comer dicen Itadakimasu que origina que la muestra imite este comportamiento en su vida diaria.

De la entrevista se resalta que gracias a los animes la gran mayoría de los miembros de la asociación han aprendido más el idioma japonés y que en su estilo de vida han adoptado estas frases a su vocabulario.

El idioma japonés es una lengua aglutinante que posee un sistema de escritura complejo, con tres tipos de glifos: llamados kanji, hiragana y el katakana.

Cabe mencionar que algunos miembros de la asociación asisten a un grupo de aprendizaje del idioma japonés en la ciudad de Puno.

TABLA 22 DE LAS TRADICIONES JAPONESAS CUALES IMITAN

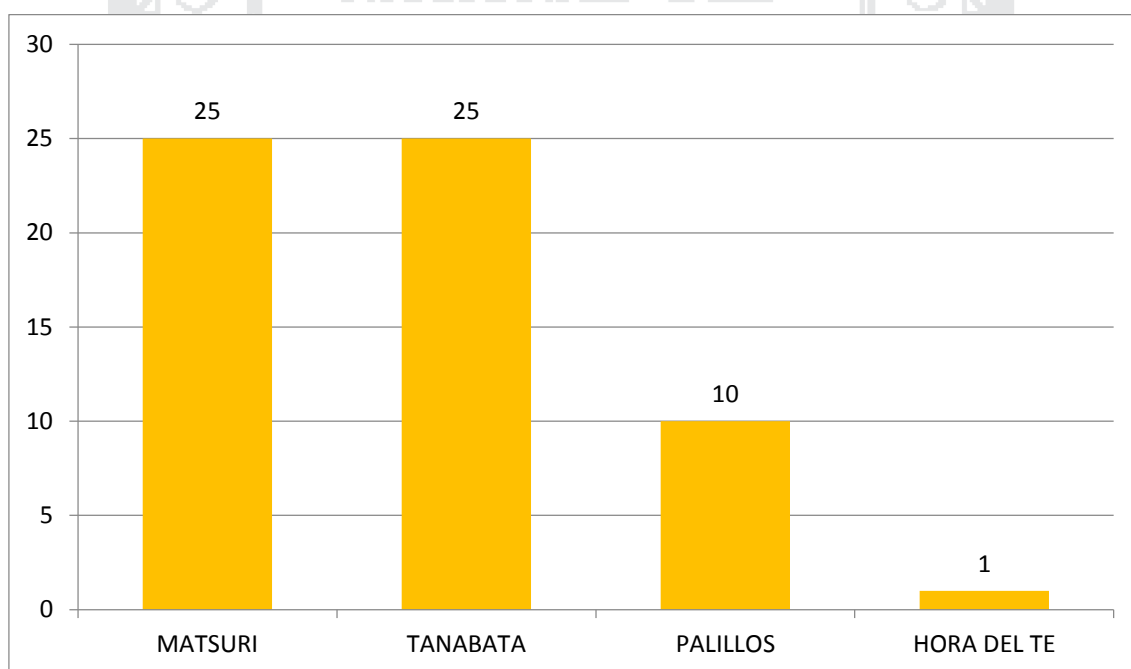
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Matsuri	25	41%
Tanabata	25	41%
Comer palillos	10	16%
Hora del té	1	2%
TOTAL	25%	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 22

DE LASTRADICIONES JAPONESAS CUALES IMITAN



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN: Los entrevistados indicaron que imitan y practican tradiciones como el tanabata (fiesta de las estrellas), tradición que es practicada en Japón en donde la gente suele celebrar este día escribiendo deseos, algunas veces en forma de poemas, en pequeñas tiras de papel colgándolos en ramas de árboles de bambú, a menudo se colocan a flote sobre un río o se queman tras el festival, sobre la medianoche o al día siguiente.

Otra de las tradiciones que los jóvenes practican es el matsuri (festival japonés), en Japón, los matsuri suelen estar patrocinados por un santuario o templo local, casi siempre puede encontrarse en los alrededores de un matsuri puestos vendiendo suvenires y comidas como el takoyaki, además de juegos como el Kingyo Sukui (pesca de peces dorados con pequeñas redes de papel) y a menudo se organizan concursos de karaoke, competencias y otros entretenimientos

Estas tradiciones han generado que los integrantes de la Asociación se sientan atraídas por estas tradiciones y ha conllevado a que la practiquen e imiten en sus eventos como el otaku no tono y el expo manga actividades que realizan con el fin de poder difundir la cultura japonesa en la ciudad de Puno.

Asimismo se puede decir que al practicar estas tradiciones los jóvenes se sienten más cerca e identificados con la cultura japonesa y sus tradiciones.

TABLA 23 DE LOS VALORES QUE DIFUNDEN LOS ANIMES CUALES CONOCEN

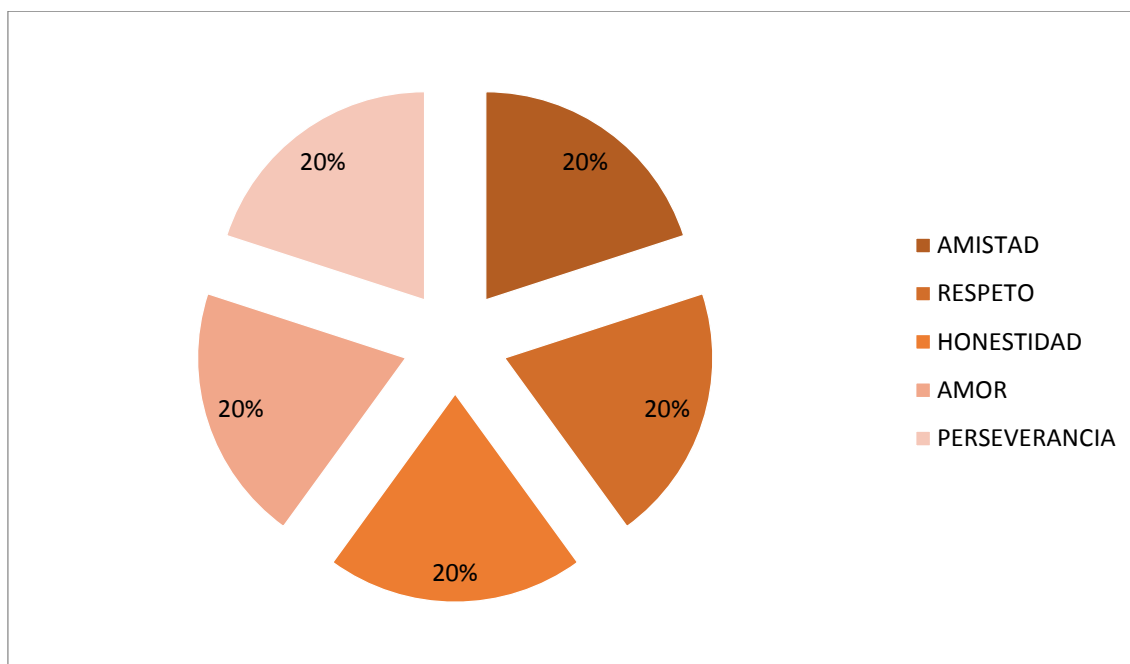
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Amistad	25	100%
Respeto	25	100%
Honestidad	25	100%
Perseverancia	25	100%
Amor	25	100%
TOTAL	25	100%

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

GRAFICO N° 23

DE LOS VALORES QUE DIFUNDEN LOS ANIMES CUALES CONOCEN



Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesisista

INTERPRETACIÓN: Los entrevistados manifestaron que el amor, la amistad, el respeto, la perseverancia y la honestidad, son los valores que más conocen de la cultura japonesa, esto se pudo manifestar en que la gran mayoría decidió ver o preferir el anime japonés a otros contenidos por el mensaje y los valores que transmiten tanto la trama como los personajes.

Cabe mencionar que los anime japoneses transmiten en sus tramas en gran medida los estilos de vida de la población japonesa como el cuidado del medio ambiente, así como los valores que practican como sociedad lo que les ha permitido ser una de los países más desarrollados.

Al ver estas características los entrevistados señalaron que los valores son una gran referencia o ideología de cómo les gustaría ser y seguir estos comportamientos en su vida diaria.

**RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN
CUADRO N° 24**

CONOCIMIENTO DE LA CULTURA JAPONESA

	ITEM	OBSERVACIÓN
Conocimientos de la cultura japonesa	Gastronomía	Se observó los jóvenes de la Asociación Cultural A- Shinden Puno 2016, si conocen y han probado la comida japonesa, esto se pudo ver en el evento OTAKU NO TONO en donde vendieron y degustaron del ramen, un plato japonés muy popular y comercializado en los animes japoneses, así como el sake una bebida japonesa muy común en Japón. Así mismo se pudo apreciar que en el evento existieron varios stands donde se vendieron snack y sopas instantáneas.
	Idioma	Los jóvenes de la Asociación Cultural A- Shinden Puno 2016, pueden hablar y entender el idioma japonés, esto se pudo observar en el evento OTAKU NO TONO en donde se pudo ver a varios cantando la canciones de los animes japoneses. Así mismo se pudo apreciar en la entrevista como algunos al preguntar si podían hablar el idioma o hacían gestos alusivos a los personajes de animes japoneses ellos tímidamente soltaban algunas expresiones muy comunes como el kawai.
	Música	Los miembros de la Asociación Cultural A- Shinden Puno 2016, si conocen de la música japonés ya que se apreció como coreaban al son de los opening y ending de algunos de los animes más populares.
	Vestimenta	Los jóvenes de la Asociación Cultural A- Shinden Puno 2016, imitan la forma de vestir de algunos personajes de animes como de Tokyo Ghoul o Naruto dos series de animación japonesa más populares en los últimos años. Así mismo se pudo ver como imitaban el comportamiento de algunos de los personajes.

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN

Los resultados de la ficha de observación, arrojaron que los jóvenes de la Asociación Cultural A- Shinden Puno 2016, han sido influenciados por los animes japoneses en relación al conocimiento de la cultura japonesa, se pudo observar cómo los integrantes de la asociación en el evento OTAKU NO TONO se

encontraban con vestuarios alusivos a personajes de animes japoneses, así mismo se pudo ver como coreaban las canciones de los animes japoneses en el idioma japonés.

Asimismo se pudo ver como los integrantes consumían productos propios de la gastronomía japonesa como el ramen, dango, sake y otros productos, resaltando de esta manera como han sido influenciados por los animes japoneses.

Cabe destacar que los animes japoneses son un punto grande de influencia para los consumidores, no solo proporcionan entretenimiento para los seguidores de la animación sino también son un gran aspecto de aprendizaje de la cultura del país del sol naciente.

CUADRO N° 25
IMITACIÓN Y PRÁCTICA DE TRADICIONES JAPONESAS

	ITEM	OBSERVACIÓN
TRADICIONES JAPONESAS	Matsuri Tanabata	Se observó que los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016, imitan y practican las tradiciones como el Matsuri (festival) que se puede apreciar en la realización del evento OTAKU NO TONO, en donde se puede considerar como un matsuri, así mismo pasa con el Tanabata practicado en el Expo manga, esta dos tradiciones son muy populares en Japón.

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN

Los resultados de la ficha de observación, demostraron que los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden, imitan y practican tradiciones culturales japonesas como el matsuri y el tanabata, dos tradiciones propias de la cultura japonesa.

El matsuri consiste en un festival donde se expenden stand con productos, baile, música entre otros y son muy populares en Japón, a estos festivales generalmente la gente asiste con la vestimenta tradicional, esta tradición se ve reflejada en el OTAKU NO TONO en donde también hay stand con productos alusivos al anime y manga japonesa si como los participantes asisten con vestuarios alusivos al anime.

El tanabata es el festival de las estrellas también es una tradición muy propia de Japón, en esta generalmente la gente sueña poner arboles de bambú en templos sagrados y poner en hojas sus deseos se tiene la creencia que si los pides con mucha fe se pueden cumplir los deseos, esta tradición es practicada en el EXPO MANGA en donde los integrantes colocan un pequeño arbusto en donde colocan papeles con deseos, los participante y público en general puede hacer lo mismo.

CUADRO N° 26

VALORES DIFUNDIDOS POR ANIMES JAPONESES

	ITEM	OBSERVACIÓN
VALORES DIFUNDIDOS POR ANIMES JAPONESES	Amistad	Se observó que los jóvenes de la Asociación Cultural A- Shinden Puno 2016, conocen sobre los valores de la cultura japonesa transmitidos por los animes japoneses. Esto se pudo observar por la gran amistad y respeto con los que los miembros de la asociación se tratan, y se expresó que tomas estos valores como referencia en su vida cotidiana.
	Respeto	
	Puntualidad	
	Amor	

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACION

Los resultados de la ficha de observacion, demostraron que los jovenes de la asociacion si conocen de los valores de la cultura japonesa ya que estos son muy recreados y difundidos por los personajes de animes y se encuentran muy presentes en las tramas de los animes japoneses.

Si bien son cierto estos valores no son exclusivos de Japón, los japoneses tienen muy presentes estos valores en su vida cotidiana y tratan de que las nuevas generaciones se basen en estos valores.

Cabe mencionar que si bien es cierto en la observación no se puede precisar al 100% si los jóvenes practican estos valores, si se puede deducir que los animes son un punto muy influenciado para sus consumidores y al ver que estos valores siempre están

presentes en las tramas de la animación japonesa se puede decir ya de ante mano que los jóvenes que se ven expuestos a estos contenidos y si son influenciados en gran medida.

CUADRO N° 27

IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJES DE ANIMES

IDENTIFICACIÓN	ITEM	OBSERVACIÓN
DE PERSONAJES DE ANIMES	Vestimenta	Se observó que los jóvenes de la Asociación Cultural A- Shinden Puno 2016, se identifican con personajes de animés japoneses, ya que en el evento OTAKU NO TONO se pudo apreciar a los miembros vestidos como personajes de animés, en donde predominaron personajes de Naruto y Tokio Ghoul.

Fuente: Guía de entrevista

Elaboración: Tesista

INTERPRETACIÓN

Los resultados de la ficha de observación, demostraron que los jóvenes de la Asociación Cultural A- Shinden se identifican con los personajes de animés japoneses al vestirse e imitar las conductas de sus personajes favoritos en el evento OTAKU NO TONO.

Cabe mencionar que la única vez que ellos usan cosplay es en el evento que solo es una vez al año y que mediante esta observación no se puede determinar si estos se identifican con los personajes animés, pero si se puede decir que esto imitan la vestimenta y la conducta o comportamiento de los personajes animés.

Asimismo según la entrevista realizada los jóvenes se mostraron un tanto reacios a decir que se identifican con los personajes pero no dudaron en mencionar que si siguen la ideología que siguen los personajes como en nunca rendirse o luchar por los sueños.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Los animes japoneses influyen en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden en el conocimiento, imitación y la práctica de tradiciones de la cultura japonesa, en la formación de valores de la cultura japonesa y en la identificación con personajes de anime, es alta debido al reiterado consumo de animes japoneses, y que se manifiesta en el conocimiento de la gastronomía, el idioma, las tradiciones y los valores, practicados en el Otaku No Tono y Expo Manga.

SEGUNDA: La influencia de los animes japoneses en el conocimiento, la imitación y práctica de tradiciones de la cultura japonesa, en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno, es elevada, puesto que se presentó en la práctica y aprendizaje del idioma japonés, en la preparación de platos de la gastronomía japonesa, la imitación de tradiciones culturales que son principalmente difundidos en los animes japoneses, esto se observa en las reuniones y actividades que realizan.

TERCERA: Los animes japoneses han influenciado en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden en la formación de valores de la cultura japonesa, que difunden los animes japoneses, como el respeto, la amistad, la honestidad, el amor y la perseverancia, se manifiesta en forma significativa esto se expresa y observa en las actividades que realizan los jóvenes en la asociación y en su vida diaria.

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

VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A la Universidad Nacional del Altiplano Puno, el anime japonés se ha apoderado rápidamente de los medios de comunicación como el internet y se ha convertido en las últimas décadas en uno de los productos culturales más explotados y consumidos por los seguidores de la cultura japonesa, por ello es importante considerar este tema como un estudio de investigación para conocer a profundidad las causas que han generado que el anime se convierta en un boom mediático en la últimas décadas.

SEGUNDA: A la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Social, es importante que los comunicadores conozcan e investiguen a profundidad como nuevos productos comunicativos mediáticos como el anime, y la influencia en la últimas décadas en los jóvenes de la ciudad de Puno.

TERCERA: A la Dirección Desconcentrada de la Cultura de Puno, tener en cuenta que nuevas modas y culturas se van apoderando del interés de los jóvenes, por ello es importante revalorar y promocionar más nuestra cultura para que las nuevas generaciones no pierdan la esencia de nuestros antepasados.

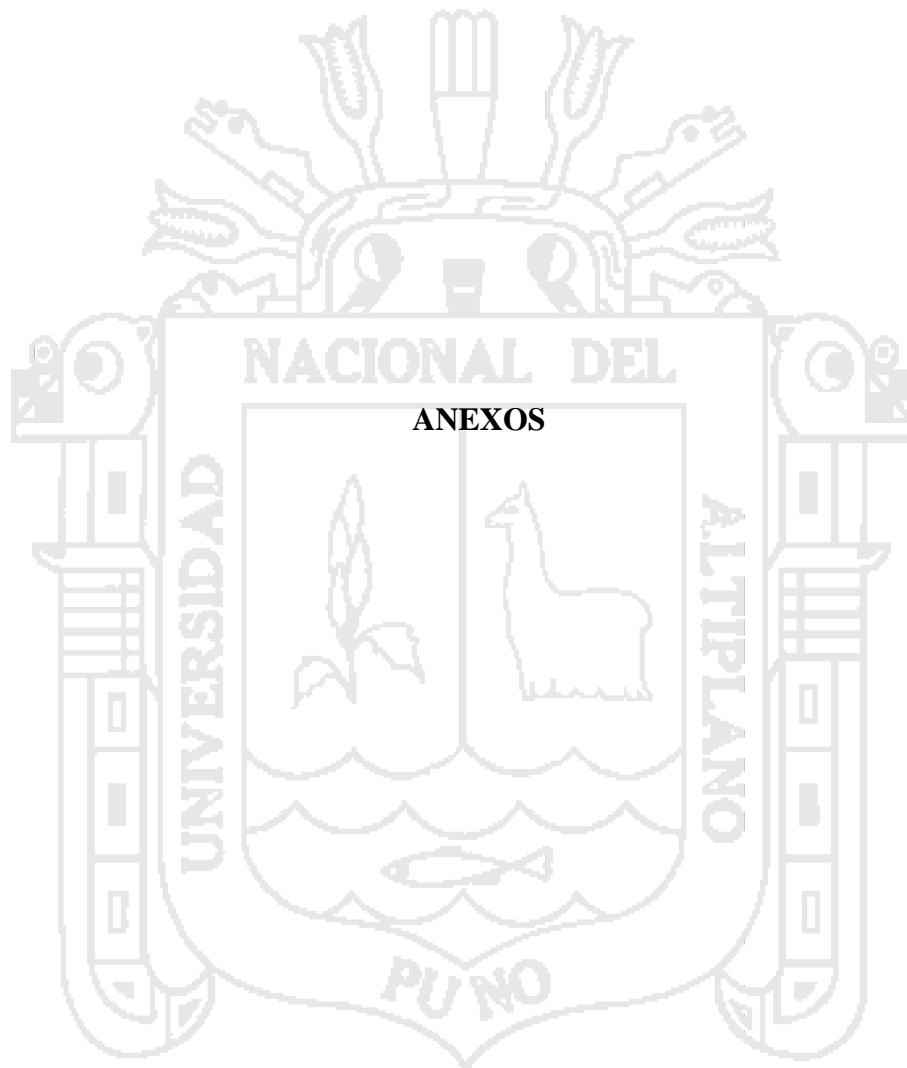
VII. REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

- Aquino Cruz M, anime y manga en la diversidad cultural. Recuperado de:
<http://www.uv.mx/blogs/uvi/2009/12/05/anime-y-manga-en-la-diversidad-cultural/>
- Barrionuevo, J., Belçaguy, M., & Farro, A. (2002). Adolescencia, sexualidad y muerte en los dibujos animados japoneses. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4112180.pdf>
- Bogarin, J. (2008). El sustrato teórico del fenómeno Otaku. Recuperado de:
<http://www.observacionesfilosoficas.net/elsustratoteorico.html>
- Cobos, T. (2001). La animación japonesa en el contexto occidental. Recuperado de:
<https://prezi.com/u37mrx3ptkdj/animacion-japonesa-y-globalizacion-la-latinizacion-y-la-subcultura-otaku-en-america-latina/>
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. Recuperado de:
http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- Cocom Rogel, I. G., & de la Cruz-Canul Pérez, R. G. (2008). Formación de redes de comunicación mediante el consume de anime. Recuperado de:
<https://apuntescomunicacionuagrm.files.wordpress.com/2015/06/estudio-sobre-el-consumo-de-anime-en-los-jc3b3venes-crucec3b1os.pdf>
- Ecured, Costumbres y cultura de Japón. Recuperado de:
https://www.ecured.cu/Cultura_de_Jap%C3%B3n
- Freud, S. (1930). El malestar en la cultura. Recuperado de:
http://www.dfpd.edu.uy/ifd/rocha/m_apoyo/2/sig_freud_el_malestar_cult.pdf
- García, R. Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica. Recuperado de:
http://www.contextualizacioneslatinoamericanas.com.mx/pdf/Unaaproximaci%C3%B3nalosestudiossobrelosotakusenLatinoam%C3%A9rica._10.pdf

- Gallego, E. (2009). Cambios sociales en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión en las próximas décadas. Recuperado de: <http://dept.sophia.ac.jp/fs/pdf/kiyo44/07.pdf>
- García, Y. Aarón M., (2015), estudio sobre el consumo de anime en los jóvenes cruceños. Recuperado de: <https://apuntescomunicacionuagrm.files.wordpress.com/2015/06/estudio-sobre-el-consumo-de-anime-en-los-jc3b3venes-crucec3b1os.pdf>
- Gordon, Allport. (1985), influencia social principios básicos y tácticos. Recuperado de: <http://www.psicosocial.net/grupo-accion-comunitaria/centro-de-documentacion-gac/fundamentos-y-teoria-de-una-psicologia-liberadora/psicologia-social/138-influencia-social-principios-basicos-y-tacticas-de-influencia/file>
- García Nuñez, (2012), El manga y su divulgación en México. Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/171/236>
- Gómez, S., (2010), estudio del diseño del anime japonés como generador de prácticas placenteras. Recuperado de: <http://190.85.246.40/investigacion-comunicacion/estudio-anime-japones.htm>
- Iwamoto, Augusto. “Código de Valores Éticos” Asociación Peruano Japonesa – APJ. Recuperado de: <http://japonlatino.blogspot.pe/2010/12/valores-japoneses-codigo-de-etica.html>
- Morrel, Tomé C. (2013), “Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note.” Universidad Politécnica de Valencia, Gandia. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/34088/Memoria.pdf.pdf?sequence=1>
- Mejía, Á. C. (2008). Jóvenes bogotanos exploran la cultura japonesa del ‘Otaku’. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/html/1390/139025258007/>
- Romero Quiroz, José. (2012). Influencia cultural del anime y manga japonés en México. Universidad Autónoma del Estado de México. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/307139256/Influencia-Cultural-Del-Anime>

- Rodríguez, Fernández L., (2014), El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares. Recuperado de: <http://eprints.ucm.es/29562/1/T35952.pdf>
- Sedeño, A. (2002). Cine japonés: Tradición y condicionantes creativos actuales. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/viewFile/HICS0202110253A/19448>
- Sacoto, Macías f., Sánchez m, (2010). Impacto del anime y manga japonés en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas en los jóvenes de 15 a 17 años que habitan en la zona centro norte de la ciudad de Quito. Universidad Politécnica Salesiana sede Quito. Recuperado de: <dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2666/1/TESIS.pdf>
- Trejo, Delarbre., (1998) “medios de comunicación”. Recuperado de: <https://rtrejo.wordpress.com/medios/>
- Vidal, Pérez, L. (2010). El Anime como elemento de Transculturación (caso NARUTO) Lima, Perú, Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de: http://www.academia.edu/3640700/El_Anime_como_elemento_de_transculturaci%C3%B3n._Caso_Naruto
- Van der Berghe, (1981), Identidad cultural. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2777529.pdf>
- Vanina, A., (2006), Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social. Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/restudios/article/viewFile/13442/13616>
- Yonezawa, Y. (2003). La animación japonesa: hechos y cifras, en El anime. Recuperado de: <http://web-japan.org/nipponia/nipponia27/es/feature/feature02.html>



Anexo 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

INFLUENCIA DE LOS ANIMES JAPONESES EN LOS JÓVENES DE LA ASOCIACIÓN CULTURAL A- SHINDEN PUNO 2016

OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA
Determinar la influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016	- La influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno, es significativa en cuanto al conocimiento, la imitación y práctica de tradiciones de la cultura japonesa, formación de valores de la cultura japonesa y en la identificación con personajes de animes.	Animes japoneses	Conocimiento, imitación y practica de tradiciones japonesas	Gastronomía Idioma Música Vestimenta	Entrevista Observación
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPOTESIS ESPECÍFICAS		Valores culturales	Amistad Respeto Puntualidad Amor Honestidad	
-Determinar la influencia de los animes japoneses en el conocimiento, la imitación y la práctica de tradiciones de la cultura japonesa en lo jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016.	- La influencia de los animes japoneses en el conocimiento, la imitación y la práctica de tradiciones de la cultura japonesa es alta, esto se manifestó en los conocimientos que tienes sobre la cultura, la gastronomía, el idioma y la práctica de tradiciones como la “tanabata” “matsuri”. - La influencia de los animes en la formación de valores de la cultura japonesa como la amistad, la valentía, el respeto, la puntualidad que difunde los animes japoneses es significativa en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno. - La incidencia de los animes japoneses con la identificación de personajes de series como Naruto, Tokio Ghoul, One Piece, Pokémon entre otros es alta en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno.		Identificación con personajes de animes		Entrevista Observación

<p>-Identificar la influencia de los animes japoneses en la formación de valores de la cultura japonesa en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016.</p> <p>-Establecer la incidencia de los animes japoneses con la identificación de personajes en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016.</p>				<p>Naruto Tokyo ghoul One piece Death note Baron rojo Bleach</p>	<p>Entrevista a Observación</p>
--	--	--	--	--	---

Anexo 02**GUÍA DE ENTREVISTA****EDAD:****SEXO:****PROCEDENCIA:**

1. ¿Hace cuantos años te uniste a la Asociación Cultural A-Shinden?
2. ¿qué tipo de programas prefieres ver en los medios de comunicación?
3. ¿Cómo conociste los animes?
4. ¿Con qué frecuencia ves los animes japoneses?
5. ¿Cuántas horas ves animes a la semana?
6. ¿Por qué ves animes japoneses?
7. ¿Cuántas series de animes que han visto hasta el momento?
8. ¿Qué géneros de animes prefieres ver?
9. ¿Te identificas con personajes de animes japoneses?
10. ¿Has influenciado en otras personas para que vean animes?
11. ¿Conoces la cultura japonesa?
12. ¿cómo conociste la cultura japonesa?
13. ¿Qué aspectos conoces de la cultura japonesa mediante los animes?
14. ¿De las manifestaciones culturales cuáles imitas?
15. ¿Has consumido alguna vez la comida japonesa?
16. ¿Qué palabras o frases has aprendido del idioma japonés mediante el anime?
17. ¿De las tradiciones japonesas cuáles imitan?
18. ¿Conoces los valores que difunden los animes?
19. ¿Has practicado o imitado los valores que difunden los animes?

Anexo 03

FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD:

FECHA:

OBSERVACIÓN N°:

HORA:

LUGAR:

ITEMS	NIVEL			DESCRIPCIÓN
	BAJO	MEDIO	ALTO	
Demuestra interés por la cultura japonesa				
Conoce sobre animes japoneses				
Conoce sobre la gastronomía japonesa				
Consume productos o comida japonesa				
Conoce sobre de la vestimenta japonesa				
Utiliza algún vestuario o accesorio alusivo a algún personaje de anime				
Conoce sobre el idioma japonés				
Habla o a menciona frases, señas o palabras del idioma japonés				
Conoce sobre la música japonesa				
Canta algún tema alusivo al animes				
Conoce las tradiciones japonesas				
Has practicado alguna vez alguna tradición japonesa				
Conoce sobre los personajes de animes japoneses				
Se identifica con algún personaje de animes				
Conoce de los valores culturales que trasmiten los animes				
Imita los valores culturales				

Anexo 04



FIGURA 1 EXPO MANGA



FIGURA 2 EXPO MANGA



FIGURA 3 OTAKU NO TONO



FIGURA 4 stands Otaku No Tono