

Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca

Tabla de contenido

Resumen	2
INTRODUCCIÓN.....	4
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos	16
MÉTODO	16
Tipo de Investigación.....	16
Participantes.....	16
Técnicas de Recolección de Información	17
Procedimiento	17
RESULTADOS	18
Análisis de la encuesta	18
Análisis de la narrativa obtenida en los grupos Focales	19
<i>El anime</i> : Variedad de Personajes y Géneros	19
<i>El anime</i> : Fantasía y Realidad de los contenidos.....	23
<i>El anime</i> : Narrativa Transformable y Estética	28
DISCUSIÓN.....	30
Referencias	34
Anexo 1	37
Anexo 2	38

**EL ANIME COMO INSTRUMENTO CULTURAL:
SIGNIFICADOS QUE CONSTRUYEN LOS JOVENES COLOMBIANOS**

CATALINA ROMERO AVILA

UNIVERSIDAD DE LA SABANA (BOGOTÁ, COLOMBIA)

Universidad de la Sabana

2014

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo explorar y comprender los significados que construyen 17 jóvenes colombianos frente a los contenidos de las series animadas japonesas (*Anime*). Se propuso un estudio de tipo cualitativo, con enfoque interpretativo, en el que participaron dos Grupos Focales de 17 adultos jóvenes de ambos sexos con edades comprendidas entre los 20 y 29 años y de diferentes regiones del país, seguidores habituales de este tipo de series. La narrativa obtenida en los grupos focales fue analizada desde los planteamientos de la Teoría Fundamentada de Strauss y Corbin (2002), a partir de las siguientes categorías: *El anime*: Variedad de Personajes y Géneros; *El anime*: Fantasía y Realidad de los contenidos y *El anime*: Narrativa Transformable y Estética. Los resultados permiten concluir que los participantes prefieren *el anime* a otras series animadas por la variedad y novedad en sus historias y temas, la posibilidad de identificación con los personajes y la capacidad de transformación de las series a través del tiempo. Se espera que estos resultados orienten posteriormente estudios psicosociales sobre esta población y

permitan una mejor comprensión sobre las creencias y los significados que construye la juventud actual, frente a los contenidos de medios masivos de comunicación.

Palabras claves: Construcción de significado, juventud, cultura, *anime*, medios masivos.

ANIME AS CULTURAL INSTRUMENT: MEANINGS AND CONTENTS IN COLOMBIAN YOUTHS

Summary

This investigation has as objective to explore and understand the construction of meaning for 17 Colombian youngsters towards the contents of the Japanese animated series (*Anime*). It was proposed a qualitative study, with an interpretative approach; using two focal groups of 17 young adults of both genders with ages between the 20 and the 29 years old and from different regions of the country, regular followers of this type of series. The narrative obtained in the focal groups was analyzed with the grounded theory approach by Strauss & Corbin (2002), from the following categories: *The anime*: variety of characters and genders; *The anime*: fantasy and reality of the contents and *The anime*: transformed narrative and aesthetics. The results allow concluding that the participants prefer *anime* than other animated series for the variety and novelty in their stories and topics, the possibility to identify themselves with the characters and the transformation capacity of the series across time. It is expected that this results can guide subsequent psychosocial studies about this population and allow a better understanding of beliefs and meanings that the current youth builds in front of the contents of massive communication media.

Key Words: Meaning construction, youth, culture, *anime*, and massive media.

INTRODUCCIÓN

Los contenidos de los medios de comunicación, son considerados en el mundo actual, como importantes “artefactos culturales” que permean la construcción de la identidad y de la cultura. Fox (2003), considera que los medios de comunicación forman parte de la red de relaciones en las que participan las personas y que sin duda sus contenidos contribuyen a la construcción de los deseos e ideas de las sociedades actuales.

Desde este planeamiento, las “series animadas”, a las que en la sociedad globalizada se accede fácilmente a través de la televisión o de la Red de Internet, se consideran como “artefactos culturales”, pues proponen un lenguaje y una comprensión del mundo que se convierte en un interesante objeto de estudio para las ciencias sociales.

Inicialmente, las series animadas fueron creadas en un principio para el público infantil, con contenidos divertidos y muchas veces llenos de eventos fantásticos; con el tiempo aparecieron animaciones dirigidas a más edades y con mayor variedad de temas; actualmente, uno de los países que produce series de animación para todos los públicos es Japón. Es así como *el anime*, nombre con el que se conoce a la animación japonesa, reportó en el 2001, de acuerdo con la información proporcionada por la Investigación de la Sociedad de Informática y Medios de Comunicación Japonés y el Instituto de Comunicación de Dentsu, ventas de vídeo y DVD, por un valor aproximado de US 414.000.000 para América. Igualmente los ingresos para el 2002 de productos *de anime* en Japón y en el exterior fueron de US\$176.950.000, situación que ha convertido a éstas series, en un importante “objeto de consumo” para un grupo significativo de personas, quienes acceden a ellas, como se mencionó anteriormente, a través de medios masivos de comunicación como la televisión por medio de canales dedicados a la animación, o la red de internet.

En Colombia el impacto de la Televisión, como medio masivo de comunicación puede encontrarse, en el estudio realizado por Barbero y Téllez (2006), en el que discuten acerca del uso de la televisión por parte de los colombianos y analizan su influencia en el país; desde los años 90 los programas televisivos penetraron el medio familiar, el barrio y la institución escolar, generando una transformación que integraba elementos propios de la cultura popular colombiana, prácticas extranjeras y acontecimientos nacionales e internacionales de la época, lo que de acuerdo a los autores, se entiende como un enraizamiento de la cultura popular al reforzar costumbres tradicionales por medio de novelas y noticias, pero a su vez, puede generar desarraigo de algunas de las costumbres colombianas, particularmente por la emisión de programación extranjera en los canales nacionales, sumado a la introducción de la televisión por cable que permite acceder a la programación de canales internacionales.

Sin duda los medios masivos en la sociedad globalizada han incidido en las relaciones sociales en la medida en que la información que circula a través de ellos, no solo se convierte en referente de la realidad, sino en parámetro de construcción para las narraciones que los sujetos producen, identificando su efecto de acuerdo a las diversas edades de los televidentes y a las diferencias en la programación que eligen en un mundo globalizado y lleno de información con múltiples opciones para elegir (Barbero y Téllez, 2006).

En concordancia con lo anterior, la globalización y su impacto se pueden entender como un proceso de internacionalización en distintas esferas de la actividad económica, social y cultural, involucrando la difusión de la actividad en un lugar hacia múltiples áreas geográficas y es en esta globalización en la que los niños, jóvenes y adultos ganan acceso a la información de lugares remotos; a través ella, los individuos de muchos países pueden hablar con el mundo y acercarse a las culturas de otros lugares y los jóvenes en particular

ahora, pueden interactuar con individuos de otras partes del mundo y ser influenciados por nuevas y diferentes perspectivas que contribuyen a construir su identidad y es, esta variedad de información la que ha hecho que las formas de expresión de las culturas juveniles se hagan más visibles (Teubal, 2001).

El interés por explorar y comprender porque las series de *anime*, han logrado posicionarse como una opción de entretenimiento para algunos jóvenes colombianos y porqué estas animaciones gozan de una amplia aceptación entre ellos, a pesar de las diferencias culturales que existen entre un país como Japón y el nuestro, es la pregunta central que orienta esta investigación.

Inicialmente se identificaran algunos aspectos importantes en el ámbito político, cultural e histórico, que caracterizan a la sociedad japonesa y que se ven reflejados en los contenidos y temas que desarrollan las series *del anime*.

Japón cuenta con una monarquía parlamentaria en la que el emperador continúa siendo un símbolo importante para la nación; históricamente este país asiático permaneció en un estado de aislamiento en el que no se permitió el ingreso de otros países, esta situación se prolongó por 251 años, hasta que en 1854 el comodoro estadounidense Matthew Perry impulsó la apertura. Durante el periodo de aislamiento, su cultura se desarrolló y se mantuvo sin influencia de otros países. Posteriormente formó parte de la II Guerra Mundial, situación que desencadenó muchos problemas a nivel social y económico para el país japonés (Schirokauer, 1993); Entre sus temas *el anime* cuenta con contenidos como el Japón feudal aislado del mundo, la mitología tradicional japonesa, las referencias al emperador, o las evocaciones sobre las guerras mundiales; algunos ejemplos son las series *de anime* Rurouni Kenshin, Akira, La princesa Mononoke, Hotaru no Haka o Inuyasha (Napier, 2001).

Otras características de la cultura Japonesa son discutidas por Boase e Ikeda (2012) quienes mencionan “el colectivismo”, termino con el que se describe la relación social que exige al individuo pensar primero en el grupo que en sí mismo, contrario a las ideas individualistas americanas, los japoneses mantienen normas sociales mucho más exigentes y el contacto con otros requiere formas de trato más complejas, el respeto y el modo de hablarle al otro, depende de varios aspectos como su edad o nivel jerárquico; estas formas de comunicación propias del japonés se manifiestan en *el anime* e incluso se mantienen en las traducciones; Napier (2001) menciona algunas series *de anime*, tales como Oh My Goddess, Totoro y Onegai Teacher, entre otros.

MacWilliams (2010) citado por Jolyon Baraka (2010) reafirma la relación entre los temas más comunes en *el anime* (robots, guerras, entre otros) y la situación del país Japonés; señala como *el anime* refleja el cambio histórico y las circunstancias culturales de la nación japonesa, siendo éstas últimas, inspiración para las nuevas propuestas enfocadas en aspectos como la emotividad y la afectividad al interior de cada historia; además, buscan que el espectador aprecie a los personajes y sienta una identificación emocional con ellos, sin importar su nacionalidad. Las animaciones japonesas tienen temas para todos los públicos, por lo que pueden ser crueles y realistas, fantásticas o relatos surrealistas, su principal objetivo es generar emociones en el público, construyendo personajes similares a los humanos, con defectos y virtudes, que se equivocan y no siempre logran el éxito, lo que los hace más interesantes para el televidente (MacWilliams, 2010). Asimismo, los contenidos con temas políticos van ligados a los aspectos culturales, el género *mecha* por ejemplo, que viene del inglés “mechanic” es uno de los más reconocidos por su alusión a la guerra; los personajes deben luchar constantemente, sufren derrotas, pierden compañeros y tienen incluso monólogos en los que expresan frustraciones, tristezas y dolor, similares a lo

experimentado durante la segunda guerra mundial; con la ideología de no rendirse y luchar para salir de las situaciones más complicadas, los japoneses hicieron uso *del anime* entre sus campañas para animar a sus ciudadanos después de la guerra (Napier, 2001).

Es en ese contexto de mundo globalizado, en el que *el anime* se extiende a través de los medios masivos de comunicación, como la televisión o la red de internet, ofreciendo animaciones llenas de personajes con personalidades complejas y seres caracterizados por historias inesperadas y fantásticas; Además, desde un inicio, las historias animadas de Japón desarrollaron temas relacionados con la tragedia, la muerte, las guerras y la tristeza, que estaban presentes aún en las series dirigidas a los niños; series animadas como La Abeja Maya, José Miel o Heidy son ejemplo de esta temática en series japonesas para el público infantil (Parada y Uribe, 2012).

El anime es transmitido desde 1963 en Japón, es la primera animación en exportarse desde ese país al resto del mundo. Sus raíces se ubican, en las editoriales de *mangas* (cómicos o historietas japonesas) que editaban una serie de revistas semanales y mensuales para los japoneses de todas las edades, sobre los más diversos temas; usualmente las series más populares eran adaptadas a un *anime* que se transmitía en la televisión japonesa, (Angulo, 2010). De acuerdo a García y Wong-Kit (2012) antes de la aparición *del anime* existía el *manga* palabra creada por Hakusai Katsushika, a partir de man = jugueteón y ga= dibujo; estas son caricaturas dibujadas desde la época de los shogunes y los samuráis en Japón por el siglo XVII y cuentan historias políticas, eróticas, mitos, leyendas y relatos humorísticos, dando pautas para los temas que después iban a ser utilizados en *el anime*. Es Osamu Tezuka, quien comienza a animar *los manga* en 1963 con la serie televisiva *Astro Boy* y además es a quien se le atribuye el uso de los ojos grandes en los personajes, por influencia de Walt Disney, a quien Tezuka admiraba. *El anime* se define entonces, como la

animación y los dibujos animados provenientes de Japón, y viene de la palabra en inglés “animation” o animación pues es publicada únicamente por medios audiovisuales, a diferencia del *manga* que solo se publica en formato impreso.

El anime cuenta con distintos géneros o temáticas en sus series animadas, entre los temas que se dirigen a un público en particular están *los anime* infantiles (kodomo 子供), para mujeres (shojo 少女), para hombres (shonen 少年), para adolescentes o adultos jóvenes (seinen 青年) y para mujeres jóvenes adultas (josei 女性). A su vez, estas series dirigidas a cierto público tienen ciertos temas que comúnmente se utilizan como soporte o argumento principal para contar la historia, aquí se pueden encontrar temas de acción, aventura, comedia, ciencia ficción, drama, fantasía medieval, romance, terror, robots, erotismo, misterio y temas deportivos entre otros. Dividir así *al anime* permite que este llegue a un público numeroso, para todas las edades y los gustos y además posibilita la categorización de los nuevos lanzamientos, para que los interesados puedan encontrar con mayor facilidad los temas de su agrado (García et al. 2012).

En cuanto al contexto histórico en la época del surgimiento *del anime*, la juventud japonesa se encontraba pasando por una transformación después de la segunda guerra mundial y allí surge el movimiento de la Zengakuren (Federación Nacional de Asociaciones Autónomas de Estudiantes), donde los jóvenes se manifestaban por su libre expresión y pedían que se le prestara atención a su opinión, ya que en Japón los hombres mayores eran el símbolo máximo de autoridad y siempre se hacía lo que disponían, pero dado los resultados de la guerra, una política antimperialista en búsqueda del cambio y la independencia, se estaba manifestando, exponiendo nuevas formas de expresión social (Kersten, 2004) y entre estas expresiones y en la misma época, *el anime* hacia su aparición, lo que demostraba que además de lo político, los medios masivos en Japón, por medio de la

animación, manifestaban la búsqueda de libre expresión que caracterizó a los años posteriores a la segunda Guerra mundial.

Es este diseño de personajes e historia lo que hace que actualmente, *el anime* tenga un lugar importante en la nación japonesa, actualmente cuatro de cada diez libros vendidos en el país asiático son *manga*, además cada mes aparecen en las librerías cerca de 900 novedades de cómic japonés que luego son adaptadas *al anime* y en la televisión japonesa es normal encontrar series animadas en todos los canales y de todos los géneros, en prácticamente todos los horarios. Esto permite concluir que *el manga* y *el anime* gozan de mucha popularidad en el Japón y su notoriedad le permite ser conocidos por otros países a través de medios masivos como la televisión o el internet. Estas animaciones fueron creadas para ser consumidas en Japón, como se mencionó anteriormente por su legado cultural, pero actualmente *el anime* ha cruzado todas las fronteras, idiomas y culturas; Francia, Estados Unidos y España (en ese orden) son los principales mercados de consumo fuera de Japón. (García et al. 2012).

En lo que respecta a Colombia, Parada (2012) reporta que es a través de medios masivos como las cadenas de televisión, que *el anime* se da a conocer en el país, como una propuesta alternativa al comic americano (Batman, Superman, Spiderman). En la actualidad, varias instituciones han incluso creado espacios para los seguidores *del anime*, con semanas de “cultura japonesa” realizada en algunas universidades (U. Javeriana, U. Nacional, U. Distrital), donde se realizan actividades que van desde la proyección de series o películas *anime*, hasta la realización de conferencias sobre la historia *del manga* y *del anime*.

Al mismo tiempo, en el intercambio cultural y el contacto político entre Colombia y Japón, se encuentra el esquema de "Donación para Proyectos Comunitarios Culturales, (DPCC)" de parte de la embajada de Japón en Colombia (2012), que busca extender el

alcance de la colaboración japonesa para el área cultural, respaldando a las comunidades de los países en vías de desarrollo. Para ello, el gobierno del Japón otorga un apoyo de máximo 10 millones de yenes (unos 200 millones de pesos) a ONG's y a entidades públicas regionales; la Gran Donación Cultural forma parte de la Asistencia Oficial para el Desarrollo (ODA) del Japón y entre sus propósitos se encuentra el fomentar la cultura japonesa en el extranjero e impulsar el intercambio cultural entre el Japón y otros países a través de actividades culturales. Así mismo, la Sección Cultural de la Embajada del Japón ofrece servicios de Información al público en aspectos relacionados con la cultura tradicional, las costumbres, las políticas gubernamentales y las áreas socio-económicas del Japón, permitiendo un gran acceso cultural a quien lo pida, incluyendo entre estos recursos historia *del anime* y series completas, con lo que se demuestra y refuerza la influencia en el mundo de estas expresiones gráficas; el país japonés considera *al anime* como “embajador cultural” y parte importante de la economía y el reconocimiento de Japón en el mundo.

El anime entonces se ha desarrollado a lo largo del tiempo transmitiéndose a otros países con la intención de causar un impacto, en Colombia ha sido reconocido principalmente por su género infantil con series como Doraemon, Digimon o Pokemon; sin embargo ha sido el público juvenil el que ha encontrado en los géneros *de anime* una posibilidad alternativa de entretenimiento, a las ofrecidas por los escenarios tradicionales del país (Martínez, 2008). La cultura japonesa ha logrado ser identificada por la población colombiana que conoce *del anime*, principalmente por los jóvenes universitarios, quienes buscan entretenimiento y tienen la capacidad de identificar distintos géneros animados, (*anime*, americano, francés, entre otros) así como las competencias para reconocer lo que les agrada de lo que no, a diferencia del público infantil que puede ser más flexible con las animaciones que ve (Yonezawa, 2003).

De acuerdo a Hall (2007) el uso de medios masivos de comunicación, como la televisión y la internet, generan una forma de expresión para el usuario con valores de significado, lo que sugiere que la inclinación a un medio masivo particular y el disfrute de este, puede exteriorizarse en un estilo de vida o en unas actitudes determinadas, lo que implicaría una imagen particular de sí hacia los otros, o un refuerzo sobre el sentido de identidad de sí mismo, esto indicaría que la información en *el anime* puede influenciar al espectador.

En la construcción de la identidad de un individuo la dinámica social y cultural, toma gran valor unida a las elaboraciones personales y a la experiencia e interpretación subjetivas, lo que desde una visión del joven actual implicaría una construcción y transformación de conceptos propios de su contexto (Bruner, 1991). Dentro del impacto de la globalización y su acceso a diversas culturas y nuevas formas de ver el mundo, el joven entonces se permite el acceso a esta información y la hace propia, en ese sentido se convierte en ciudadano del mundo, interiorizando referentes que permean la construcción de su identidad y le den un lugar propio. Larraín (2003) habla acerca de la construcción de identidad a partir de tres elementos, nombrados como componentes de toda identidad, estos son: *categorías colectivas*, que implican significados en común a partir de la religión, el género, la clase social, y profesión entre otros; la segunda categoría se denomina, *posesiones* y hace referencia al mundo simbólico, con el que se proyectan las cualidades propias en cosas materiales, viéndose a sí mismos en ellas y viéndolas de acuerdo a su propia imagen, y la tercera y última categoría se denomina los “*otros*” o lo social y hace referencia a la internalización de opiniones externas y al reconocimiento de la diferencia en el otro. El componente de identidad para el caso sería parte de los otros o lo social internalizando ideas de otra cultura, generando así la diferenciación.

Como se mencionó inicialmente, los contenidos de los medios de comunicación son considerados como artefactos culturales. A partir de este reconocimiento los planteamientos de la Psicología Cultural, realizados por Jerome Bruner (1991), se convierten en un insumo teórico que sustenta la idea del porque la cultura y sus artefactos, se constituyen en objeto de estudio de una ciencia que como la Psicología se interesa por los significados que conforman la mente.

La cultura de acuerdo a Bruner (1991) se define como el conjunto de modos de vida, costumbres, conocimientos y su grado de desarrollo artístico, científico e industrial en un contexto o época; según este autor, una de las razones por las que la cultura es un concepto fundamental en la Psicología se encuentra en el argumento de que ésta es constitutiva de la mente; además, es la participación del hombre en la cultura la que le permite la realización de sus potencialidades mentales. Bruner (1991) también menciona que la Psicología está tan inmersa en la cultura que debe estar organizada en torno a los procesos de construcción y uso del significado.

En cuanto a la construcción de significado, Bruner (1991) habla de esta construcción como la que surge del encuentro con el mundo, para luego proponer hipótesis acerca de los procesos en que se basan, centrándose en las actividades simbólicas empleadas por los humanos para construir y dar sentido al mundo y a ellos mismos, la acción basada en creencias, deseos o compromisos morales, la aparición de sistemas simbólicos compartidos o personales de formas de vivir y en general de la cultura desarrollada por el individuo.

En lo que trata específicamente acerca de la cultura en *el anime*, el estudio de Caffrey (2008) tuvo como propósito investigar la percepción y comprensión de las marcas culturales en algunas series *de anime*, reflejando la aparición constante de significados, referencias culturales, emociones y afectos propios de los japoneses dentro de las

animaciones, generando con todo esto, influencias tanto visuales como textuales sobre el televidente; en el estudio se manifiesta que los participantes internalizan contenidos del idioma, símbolos e iconos, entre los que se encuentran algunos universalmente comprensibles, incluso los televidentes son influenciados por el tono, acento y timbre de los personajes en la manifestación de sus emociones a lo largo de la emisión, el artículo referido se vale del ejemplo del filme: *la Pasión de Cristo* (2004) en el que el uso de un lenguaje ajeno al del espectador le permite una recepción distinta del mismo, dejando claro que la visión e interpretación de la misma información puede diferir, incluso en una misma cultura. Sin embargo, las manifestaciones visuales y los significados tienden a ser ampliamente entendidos, aunque es claro que los televidentes que no tienen nociones culturales, pueden tener dificultades en la comprensión de connotaciones sociales propias de Japón, entre los que se encuentran significados de género y comportamientos en sociedad. En general, los aspectos cognitivos son afectados al observar *anime*, mayormente en aquellos que tenían cierta familiaridad con la cultura japonesa, sobre quienes no tenían conocimientos del tema (Caffrey, 2008).

Por otro lado, las emociones y los sentimientos permean la construcción del significado, dando una significación positiva o negativa a lo que ven, es decir “sentir” cambia la forma de ver una serie y si esta genera empatía en el televidente, la hace casi personal para quien, la ve, por lo que se podría sentir identificado.

En cuanto a los posibles causantes del atractivo *del anime* por parte de los televidentes colombianos, las emociones y los sentimientos que se generan al ver las series, podrían ser parte de los factores que generan algo del interés hacia *el anime*, ya que a través de estos se puede motivar al televidente por medio de la identificación con los personajes; una emoción se produce de la siguiente forma: La información sensorial llega a los centros

emocionales del cerebro, como consecuencia se produce una respuesta neurofisiológica y el neocortex interpreta la información, de acuerdo con este mecanismo, una emoción es un estado complejo del organismo determinado por una exaltación o perturbación, que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan como respuesta a un acontecimiento externo o interno e igualmente existen reacciones emocionales innatas y acciones emocionales voluntarias; cuando hablamos de las acciones emocionales voluntarias nos referimos a los sentimientos. (García y Gil, 2011)

De acuerdo a García y Gil (2011) Los sentimientos son instrumentos del que disponen los individuos para la relación emocional y afectiva, tanto con personas, animales o cosas como consigo mismo, es decir, con sus pensamientos, fantasías, deseos o impulsos. Sin la singularidad de los sentimientos de cada individuo, las personas no tendrían grandes diferencias entre si y solo se harían distinciones a nivel cognitivo, por lo que dar emociones y sentimientos a un personaje en una serie animada, lo humaniza y le permite al televidente entender las situaciones de una forma más realista y personal al sentir identificación con el otro.

A partir de lo expuesto, se plantea la necesidad de indagar acerca de las características y particularidades de las series de *anime* que los jóvenes consideran, dan cuenta de la preferencia de éste género, frente a otras posibilidades de entretenimiento. Así mismo, se busca explorar los significados que construyen en relación con la identidad de género y la relación hombre-mujer, a partir de los contenidos presentados en las series.

Objetivo General

Conocer los significados que le atribuyen 17 jóvenes colombianos, espectadores frecuentes de las series *de anime*, a los temas y contenidos que éstas desarrollan a partir de las narrativas obtenidas en dos grupos focales.

Objetivos Específicos

Identificar las características en relación con el tema y el contenido de las series *de anime*, reconocidas por los jóvenes como aspectos que justifican su preferencia

Identificar los significados que construyen los jóvenes en relación con la identidad de género y las relaciones hombre - mujer, presentadas en *las series de Anime*.

MÉTODO

Tipo de Investigación

Se utilizó un método de carácter descriptivo explicativo con enfoque cualitativo. Este tipo de investigación, busca acercarse a la aprehensión de la realidad que hacen las personas en términos de las percepciones y significados socialmente compartidos (Ashworth, 2008). La información fue recolectada a través de Grupos Focales y analizada a partir de la teoría fundada de Strauss y Corbin (2002)

Participantes

La selección de la muestra fue intencional; participaron 17 jóvenes de 20 a 29 años, 9 mujeres y 8 hombres, espectadores frecuentes de las series *de anime*; 6 de ellos son estudiantes de educación superior y 11 de los participantes son profesionales que se

encontraban iniciando su vida profesional. Como criterio de inclusión para participar en los grupos focales, se estableció que fueran espectadores frecuentes (mínimo una vez a la semana) de las series de anime y que identificaran los géneros de ésta propuesta de animación.

Técnicas de Recolección de Información

Encuesta (Anexo 1). Con esta fue posible seleccionar a los participantes. La encuesta estuvo conformada por 9 preguntas que buscaban identificar a los participantes que se ajustaran a los criterios establecidos para participar en la realización de los Grupos Focales.

Grupo Focal (Anexo 2). Para obtener los datos requeridos se utilizó la entrevista de grupo focal. Se elaboró una Guía de Entrevista de Grupo Focal, con los temas y subtemas relevantes para el propósito de la investigación.

Ambas encuestas fueron evaluadas, corregidas y aprobadas por la asesora a cargo de la investigación.

Procedimiento

Primera Fase. Selección de la muestra: Se realizó la encuesta a 40 personas de acuerdo con las principales características requeridas (nacionalidad, edad y estudios) y se seleccionaron 17 para la muestra, a partir de los resultados obtenidos en la encuesta.

Segunda Fase. Recolección de la información: Se crearon dos grupos con los participantes seleccionados y se hicieron 2 entrevistas de Grupo Focal.

Tercera Fase. Transcripción y análisis de la información: las entrevistas fueron transcritas y analizadas, a partir de los planteamientos de Teoría Fundada de Straus y Corbin (2002).

Todas las entrevistas fueron grabadas con el consentimiento de los participantes.

RESULTADOS

Análisis de la encuesta

La encuesta fue aplicada a 40 personas, 23 mujeres y 17 hombres, de nacionalidad Colombiana, entre los 20 y los 30 años de edad, que se encontraban cursando o que ya hubieran terminado sus estudios superiores (técnicos o profesionales), de estas 40 personas se eligieron 17 para ser parte de los grupos focales.

Todos los encuestados han visto *anime* en algún momento de su vida, el 32.5% de ellos lo ve a diario, el 40% lo ve semanalmente, y el 25% mensualmente. Solo uno de los encuestados no ve estas series, actualmente por razones de tiempo. Los encuestados buscan espacios entre clases o en la noche para ver las series *de anime*.

En lo que respecta al tiempo que dedican para ver las series, el 60% tarda de 1 a 2 horas continuas viendo *anime*, el 37.5% ve más de tres horas seguidas y un 2.5% ve menos de una hora *de anime* al mes; el 20% de los participantes que ve *anime* por más de tres horas lo hace una vez por semana y de estos un 75% elige los fines de semana como el mejor momento, ya que manifiestan encontrarse más libres de cargas académicas o laborales; la duración media de las series *de anime* es de 24 minutos, por lo que los participantes generalmente ven más de dos capítulos seguidos.

En cuanto a los géneros preferidos, entre los más mencionados se encontraron: el shonen con un 55% de preferencia, descrito como temas de acción, combate y en su mayoría de corte fantástico, el ecchi o erótico con un 22.5% de preferencia y con un 20% el shojo o de contenido romántico y novelesco; aunque también un 10 % menciona el terror, un 7.5% menciona la comedia y un 5% menciona el seinen, que trata de historias protagonizadas por jóvenes adultos en su vida cotidiana. Un 73.3 % de los hombres prefiere el shonen y a un

20% le interesa la comedia, mientras que en las mujeres, un 40.9% prefiere *el anime* erótico, un 36.3% prefiere más el shojo y un 22.7% gusta del shonen y del shojo por igual.

Entre las razones de porqué prefieren estos géneros, un 40% de los participantes lo elige por la creatividad y la novedad en los temas, un 37.5% indica que lo elige por los contenidos y la calidad de la historia, un 17% lo prefiere por los personajes y el entretenimiento que genera y un 5% considera que la complejidad y estructura de los personajes, es mayor en *el anime* que el encontrado en otras historias animadas. Finalmente una de las personas entrevistadas indica que el estilo del dibujo es lo que le atrae *del anime*.

Análisis de la narrativa obtenida en los grupos Focales

La Narrativa obtenida en los Grupos Focales, fue analizada a partir de los planteamientos de la Teoría Fundamentada de Strauss y Corbin (2002): inicialmente se realizó el microanálisis de la narrativa, que posibilitó la codificación abierta para realizar posteriormente la codificación axial, que finalmente permitió establecer las relaciones entre las categorías.

Los resultados se presentan a partir de las siguientes categorías: *El anime: Variedad de Personajes y Géneros*, *El anime: Fantasía y Realidad de los contenidos* y *El anime: Narrativa Transformable y Estética*.

El anime: Variedad de Personajes y Géneros

Esta categoría da cuenta del reconocimiento, la descripción y las preferencias que hacen los participantes en relación con los diferentes géneros que ofrece *el anime*.

El análisis de la narrativa señala cómo los participantes en los dos grupos focales que se realizaron, prefieren géneros como el shonen, el shojo y las comedias; estos géneros se

encuentran en diferentes series del *anime*. El shonen es un término usado para referirse a un niño o adolescente masculino, en el caso de la animación, el shonen es un tipo *de anime* destinado a hombres, ya que en éste género se tratan temas que tradicionalmente se consideran masculinos, como lo son la acción, los deportes, la violencia y el heroísmo, tanto hombres como mujeres mostraron interés y gusto por el shonen y sus temas. Es así como dos de los participantes describieron este género: *“El protagonista no es popular, tiene como pocos amigos, es perdedor, al final le pasa como algo, entonces tiene que comenzar a fortalecerse, aparecen nuevos amigos, tiene que ayudar a sus amigos, tiene que volverse más fuerte por esa razón, de alguna forma tiene que salvar al mundo”* y *“El héroe que debe entrenar para ser el mejor, tiene hartos amigos, debe matar al gran mago que va a llegar o al villano de turno y de pronto van a terminar como sus aliados”*. Al parecer el tener amigos es parte importante de la dinámica social del protagonista, necesita tener compañeros para avanzar y lograr sus objetivos, lo que genera interés en los televidentes jóvenes, que encuentran en la formación de redes sociales y amistades una parte importante de su desarrollo personal (Erikson, 1971) y *el anime* refuerza esta importancia en las relaciones haciéndola parte de las prioridades del protagonista; los participantes además mencionan que con el shonen encuentran *“...aventuras en las que hay un crecimiento personal, alguna lección para aprender, valores a doquier y mucha acción, cultura y en algunos casos desarrollo personal”* por lo que identifican en los temas que plantea el shonen, referentes para su desarrollo sus creencias y sus relaciones sociales; los participantes encuentran en el shonen que los retos son alcanzados con ayuda de otros y que con el trabajo en equipo se pueden alcanzar diversos logros.

Otro de los géneros de mayor preferencia entre los participantes es el shojo, este género se caracteriza por su contenido romántico con historias enfocadas en las relaciones de

pareja de los protagonistas y se dirige al público femenino, sin embargo algunos de los participantes masculinos reportaron gustar de éstas series, pues consideran que: *“...no es ese romance pegajoso, pero si algo de romance y ojala no terminaran juntos, porque es más real, me parece que es lo mejor, en la vida de uno, no siempre terminan juntos”* por lo que los shojo pueden tener finales trágicos y distintos tipos de relaciones; al indagar sobre porqué surge interés hacia este género dicen *“Pasan cosas como historias normales como la de Candy, historias mágicas como la de Sailor Moon donde tienen poderes, historias mágicas como la de Sakura que también tiene poderes o por ejemplo Ranma que también tiene una historia de amor, pero en su caso el añadido es que es supremamente divertida”*, lo que indica que el shojo genera interés por su variedad de contenido, ya que los participantes mencionan distintos temas dentro del género romántico en el que el final puede ser impredecible, alejándose en algunas ocasiones del estereotipo del final feliz, pero también ofrecen significados que los acercan a su realidad *“los shojos tratan más las relaciones humanas, es más fácil que un shojo se acerque a la realidad a que un shonen o un seinen.”*

En cuanto al tercer género mencionado, la comedia, los participantes consideran que: *“estas series son bastante poderosas porque pueden alegrarte el día si tienes alguna tristeza, no sé, estas de mal genio y... pues ayuda como a mejorar tu humor”*, *“cuando uno está como aburrido, no sabe qué hacer o esta triste, buscas una comedia para reírte y olvidar todo”* lo que indica que la comedia se busca como una forma de entretenimiento y con la intención de alejarse u olvidar por un momento los problemas que se tienen; sin embargo los participantes indicaron que la comedia debe ser fácil de entender de acuerdo a lo que ellos conocen de Japón o a las situaciones que le puedan ocurrir a cualquier persona

“... me gusta la comedia sin que sea demasiado japonesa, hay unos que son como el extremo y solo un japonés puede llegar a entenderlo”

En general, los participantes buscan el shonen, el shojo y la comedia porque en estos géneros encuentran temas relacionados con la amistad, el romance impredecible, y el entretenimiento, temáticas que les interesan y les generan emociones. Además, *el anime* desarrolla variedad en los contenidos, lo que le da a las series la posibilidad de ser atractivas para distintos y diversos tipos de televidentes; al respecto uno de los participantes señaló: *“Hay tanta variedad de personajes y de géneros que cualquier persona puede encontrar algo que le guste”*

Los participantes identifican también en la narrativa, diferentes formas para acceder a los contenidos *del anime*, siendo la red de internet y la televisión los principales canales de acceso, al respecto señalan que *“...se encuentra con tecnologías de la información y la comunicación más allá del televisor”* y *“muchas veces lo que define que yo empiece a ver una serie o no, es si ya están completos en Internet, tienen muchos capítulos o si no han publicado hace mucho tiempo”*.

Asimismo consideran que sus preferencias en relación con la elección de los géneros están mediadas por los comentarios que hacen de ellos, los amigos *“...uno también conoce gente muy desocupada que ve muchas series que no hace sino ver anime y uno va y le pregunta qué serie me recomienda y ellos le dicen a uno”*, sin duda, como se mencionó anteriormente, el interés por *el anime* se constituye en una posibilidad de vinculación entre los participantes. También señalan el *“estado de ánimo”* en que se encuentran como un mediador importante en el momento de elegir el género, afirmación que se ilustra en la siguiente frase de uno de los participantes *“...yo busco algo que me parezca divertido y pues me rio, paso un buen rato pero depende también del género, ahora pues, no sé, estoy*

buscando una cosa de terror o algo más romántico, más por el estado de ánimo en que esté”.

El anime: Fantasía y Realidad de los contenidos

Esta categoría da razón de los significados construidos por los participantes a partir de los personajes y las situaciones en las que estos interactúan de forma real y fantástica en las series *del anime*.

El análisis de la narrativa de los participantes permite concluir que las series *de anime* cuentan con una gran cantidad de temas que suelen mezclar lo irreal con lo cotidiano, con contenidos que revelan valores y formas de ver la vida, moldeadas a través de los personajes que cuentan con algunas características discutidas por los participantes, como lo son el rol hombre/mujer, la humanización del personaje y su identificación con este por parte del televidente.

Al hablar sobre la fantasía en *el anime* se encontró que los temas relacionados con robots y la mitología japonesa, generan un interés particular; algunos participantes indicaron que *“lo fantástico me gusta porque uno siempre sueña, uno no deja de ser un niño”*, *“Que hagan pensar, argumentos elaborados, surrealistas, fuera del común”*, *“los eventos históricos u ontológicos de las historias, siempre me gusta mucho leer pues y ver que brindaba muchos aspectos de la mitología y demás, de las leyendas...muchas leyendas japonesas en algunos animes...”* manifestando que hay un elemento cultural en la fantasía *del anime* al mostrar mitología japonesa y que las historias irreales son de su interés pues les ofrecen variedad y novedad en los temas, más aún si trata de fábulas distintas a las que ya conocen, permitiéndoles entender otras formas de ver el mundo, como parte del proceso de globalización y reconocimiento de otras culturas (Teubal, 2001). Los robots por otro

lado, generan interés por que llevan al espectador a mundos fantásticos pues “*son como una visión del futuro*” e invitan a los televidentes a imaginar “*así pues que me pusieran a pensar, a imaginar*” haciéndolos partícipes de las historias en mundos impredecibles y desconocidos para la cultura colombiana.

En cuanto a la realidad en *el anime*, los participantes indicaron que la realidad plasmada en las series se muestra interesante ya que permite que la persona se identifique con las situaciones, como se ilustra en las siguientes afirmaciones de los participantes: “*me gusta lo que es como vida cotidiana y el drama que circula ante eso, lo que tengo que hacer para desenvolverme en un medio*”, asimismo hay temas que enfrentan a los participantes con escenarios más sensibles “*la realidad de la muerte se asemeja a lo real en algunas series, cuando tocan la muerte es algo que lo conecta a uno emocional, sentimental, hasta psicológicamente, entonces para mí siempre ha habido una conexión supremamente subjetiva con el anime*”; los participantes son adultos jóvenes que entienden realidades como la muerte y *el anime* tiene contenidos que la muestran de forma realista y a su vez se encuentran series que juegan con esa realidad “*en varias series la muerte puede ser relativa, hay vida después de la muerte*”, lo que les lleva a encontrar la realidad de la muerte como parte de la vida, incluso en los contenidos de sus series animadas, y al ser la muerte universalmente comprendida, su uso en *el anime* se puede entender desde la *categoría social* de Larraín (2003) en la que el individuo internaliza lo que ocurre fuera de él viéndose a sí mismo en ello, en este caso los participantes pueden entender el dolor y el sufrimiento de la muerte a través de las escenas trágicas y compararlas con sus experiencias vividas respecto al tema.

Los participantes reconocen valores en las historias, las siguientes afirmaciones ilustran este reconocimiento: “*El anime me ha enseñado muchos valores, cosas para crecer como*

persona para ser un mejor amigo, mejor trabajador también” y al intentar profundizar acerca de qué les ha dejado *el anime* indican como comunes denominadores en las series los siguientes: el respeto, la perseverancia, la lealtad y el pensamiento colectivo, anteriormente mencionado por Boase e Ikeda, (2012) en el que el grupo es más importante que el individuo; el respeto es el valor más mencionado, los participantes reconocen en las series diferentes formas de respeto, por ejemplo hacia los mayores, hacia la naturaleza e incluso hacia las normas “*el respeto por las reglas, porque ellos tienen sus reglas muy bien definidas y no ves a nadie ni siquiera en los animes cruzando por la mitad de la calle, ni el semáforo en rojo normalmente si cruzan el semáforo en rojo seguro que un carro los atropella o les pasa algo*” identificando elementos culturales de Japón, en el que las reglas son muy estrictas y se maneja el respeto hacia las personas de mayor jerarquía, principalmente adultos mayores y a partir de su religión principal, el sintoísmo, el respeto hacia la naturaleza y el medio ambiente, al respecto un participante indica “*...respeto por la naturaleza y lo que puede enseñar tu ambiente, todo tiene vida, todo tiene alma, para los japoneses todo tiene alma*”

Al preguntar sobre las diferencias *del anime* con otros tipos de animación, los participantes indicaron que prefieren *el anime* porque es más fácil identificarse con sus personajes: “*los superhéroes americanos son invencibles y no es fácil verlos como pares*” mientras que en *el anime*, los personajes tienden a ser en algunos casos torpes, cometen errores y tienen problemas, como los televidentes; lo que permite afirmar que *el anime* genera más identificación que otros tipos de animaciones; al respecto uno de los participantes afirmó: “*uno no aspira a ser la mujer maravilla porque sabe que es difícil o imposible, es más fácil que yo me relacione con una persona que pueda ser real con situaciones reales a imaginarme que soy una amazona que no necesito de hombres o que*

solo voy a estar con mujeres porque eso no es verdad, o que soy autosuficiente o inmortal”.

Los adultos jóvenes no buscan ideales perfectos, siendo esto más común en la niñez, buscan a seres más reales y con otro tipo de dificultades o motivaciones y *el anime* puede ofrecerlo con personajes más humanos e imperfectos “...*los personajes que he visto son muy humanos así tengan superpoderes siempre tienen algún sentimiento humano”.*

De acuerdo a lo anterior, es a través de los personajes que los participantes sienten una identificación, pues son héroes con distintos matices “*puedes encontrar del malo más malo hasta el malo más idiota y tú puedes reflejarte en cada uno de ellos de diferentes maneras”*, los personajes demuestran emociones y sentimientos que los participantes también han sentido o experimentado, por lo que les genera una identificación, *el anime* muestra representaciones del sujeto donde se humaniza al personaje animado, con defectos y cualidades, con actitudes que indican un pensamiento moral y algunos rasgos de personalidad; las siguientes afirmaciones de los participantes ilustran este aspecto: “...*me ayudó a aceptarme a mí mismo, uno también ve mucho a los personajes en conflictos con ellos, hasta que al final sí yo soy así, ni modo, tengo que aceptarme y sirve mucho para aceptarse con defectos y aceptar a los demás, que creo que es más difícil, uno tiene sus defectos y uno no los ve”*, y “*personajes con perfiles oscuros y agresivos que muestran su parte humana en varios momentos de la serie”*

Esta identificación también se manifiesta de acuerdo al contexto de los participantes, pues existen series para todos los públicos, permitiendo que el individuo pueda reconocerse dentro del contexto de la serie: “...*por ejemplo, en la serie “Genshiken” los protagonistas son estudiantes universitarios, también les gustan como esas cosas, ellos se gradúan y pues también muestran como ese proceso en el que ellos están como buscando trabajo, cuando están trabajando, cuando ya no tienen el mismo tiempo que tenían para dedicarse a lo que*

les gusta”, asimismo los participantes reconocen que lo que ven no es real y sin embargo sienten “¿cómo alguien puede tener la inspiración para hacerme sentir todo esto por un montón de muñecos?, yo sé que son solo líneas pero estoy sintiendo la emoción que están sintiendo, la rabia que están sintiendo, todo eso, como es que alguien en una historia me puede hacer llorar”

En relación con los roles de género, se encontró que en *el anime*, algunos de los personajes pueden ser andróginos, de acuerdo a Beltrán y Mesa (2008) el andrógino es descrito como el ser que encierra en una sola persona las características del hombre y de la mujer y algunos personajes en estas series cuentan con estas características o incluso se visten y actúan de acuerdo al género opuesto. Napier (2001), señala que en Japón el vestirse como el sexo contrario es parte de la búsqueda de la androginia y ha sido parte de su cultura, desde los teatros kabuki, en los que sólo hombres podían hacer el papel de mujeres y eran educados para ser incluso más femeninos que una mujer, por lo que no es mal visto; actualmente el entretenimiento japonés muestra personajes andróginos y celebridades que ya hacen parte de su cotidianidad, uno de los participantes dice *“la chica que es un chico, eso es algo que acá no se da, eso es porque ellos muchas veces ni son homosexuales ni nada, simplemente son tan andróginos pues eso es normal en el entorno también”*, con lo que los demás participantes revalidan su opinión, lo que indica que es aceptado por parte de los grupos focales y reconocido como una de las novedades que encuentran en las series, sin ser estigmatizado o relacionado necesariamente con la homosexualidad.

En lo que respecta a las relaciones hombre – mujer, los participantes indican que el contacto físico es mínimo y hay que esperar muchos episodios para ver un acercamiento físico en la relación *“ellos son una cultura muy alejada no se abrazan, uno ve a los novios allá y ni siquiera caminan en la misma sombrilla, no caminan de la mano, no llegan y se*

dan un beso, pues hay parejas que uno espera toda una serie shojo para ver un beso”, lo que de acuerdo a Boase e Ikeda (2012) correspondería con el contacto tradicional entre japoneses, en el que se evita el acercamiento físico en público, por lo que las relaciones entre los géneros son identificadas por los participantes a partir del entorno cultural japonés y *el anime* hace uso de esta forma de relacionarse manteniendo la tensión romántica entre la pareja; sin embargo los participantes indicaron sentirse ajenos a esas situaciones y prefieren el contacto físico propio de su país, pues en Colombia hay más formas de mostrar afecto a otros “*uno se identifica pero está en ellos esa falta de aprender a expresar sus sentimientos*”, “*no tienen relaciones, en cambio aquí un latino es romántico*”.

El anime: Narrativa Transformable y Estética

Esta categoría da cuenta de la capacidad que ha tenido *el anime* de reinventarse a partir de los cambios socio-históricos de la sociedad Japonesa.

El anime ha logrado moldearse con el tiempo, cambiando sus temas de acuerdo a los sucesos importantes del mundo; los participantes señalan que eventos como la posguerra, en la que los temas principales involucraban guerras y los protagonistas perdían a sus seres queridos en los combates, ya no son parte de los temas actuales, pues después las series tendieron a mostrar desarrollos a nivel tecnológico e incluso cambios a nivel social “*Tienes que tener en cuenta por la fecha, mira la evolución del personaje femenino, una revolución del personaje era porque era una vieja que le pegaba a los manes entonces eso no lo había antes*”; lo que indicaría que *el anime* ha logrado transformarse con el tiempo; a la variedad de temas y géneros que lo hace interesante al público de otros países, se suma su capacidad para cambiar con la época y plasmar situaciones comunes a nivel mundial: “*tratan de una forma muy universal lo que es navidad, las angustias de no tener plata para la navidad,*

eso me parece que es como Latinoamérica que también vivimos arriados desde que nacemos, pero digamos Japón ya paso esa etapa, pero cuando lo hicieron es algo que cualquier latino y cualquier tercermundista puede sentirse identificado”.

Al mismo tiempo, los participantes discutieron acerca del desarrollo de la serie a través del tiempo y como algunos creadores cambian repentinamente la narración y la transforman en algo inesperado, uno de ellos dice *“la mayoría de los creadores de anime que conozco nunca saben cómo van a terminar la historia, entonces el anime que generalmente está basado en una historia manga pues imagínate también tiene que darse a los cambios del autor que va dando a través del tiempo”*, existen *animés* que pueden llevar más de 10 años siendo emitidos en canales japoneses debido a su popularidad y demanda (Napier, 2001), lo que validaría la elección del autor de publicar una serie sin tener preparado un final y lo que confirmaría la capacidad de flexibilidad y transformación *del anime* a los cambios en la trama y a lo largo del tiempo.

Además, *el anime* cuenta con un estilo de dibujo particular, que es fácilmente identificado en sus personajes y su diseño y puede influenciar en su comercialización, como lo indica un participante, *“la mayor parte de las series las vi por la estética”*, varios integrantes de los grupos focales, tenían estudios relacionados con carreras de diseño gráfico y animación, por lo que el arte y la apreciación por el dibujo también pueden generar una influencia sobre el gusto hacia este tipo de animaciones *“la portada del anime me llama la atención y lo veo”*, además los sonidos y la forma de hablar en las series también es distintiva, *“utilizan expresiones que sólo se ven en el anime digamos con onomatopeyas, unas expresiones específicas”* lo que la caracteriza y diferencia de otro tipo de animaciones.

En general, se encontraron varias herramientas en *el anime* para generar interés en los participantes; el estilo del dibujo y la capacidad de cambio y transformación de sus historias le permiten cambiar de acuerdo a los intereses de la época, lo que le otorga estabilidad y lo proyecta como una animación que hará parte del entretenimiento por mucho más tiempo.

DISCUSIÓN

El objetivo de esta investigación fue acercarse a conocer los significados que construyen 17 jóvenes, frente a los contenidos de las series Japonesas *de anime*. Sin duda Colombia y Japón cuentan con diferencias culturales e históricas significativas, sin embargo, en las temáticas, en las situaciones que el espectador puede encontrar en *el anime* y en las emociones de sus personajes, existe una novedad interesante para el público colombiano.

El análisis de las narrativas de las entrevistas, permite identificar la importancia que tiene *el anime* para los participantes y el reconocimiento de este como una forma de entretenimiento no muy popular en Colombia, posiblemente, porque aún se podría considerar que las animaciones solamente están dirigidas al público infantil, entre otras razones.

Los resultados obtenidos permitieron identificar la presencia de algunas características y particularidades de los géneros y contenidos de estas series que las hacen atractivas para los jóvenes participantes, tales como la humanización de los personajes y la identificación hacia ellos por parte del televidente. Los participantes reconocen, además, una amplia variedad de géneros y temas en *el anime*; esta diversidad, responde a los diferentes tipos de espectadores interesados en ella; en este caso, los adultos jóvenes que se encuentran en un momento particular de su ciclo vital, pueden encontrar en un género como el *shonen*

situaciones que, por ejemplo, le dan importancia a los amigos y a la posibilidad de compartir con ellos un objetivo en común. Igualmente, los participantes de los grupos focales, identifican como una característica de las series, la importancia del trabajo en grupo para lograr un objetivo. Boase e Ikeda (2012) se refieren al colectivismo, como al tipo de interacción social, que en Japón, exige al individuo pensar primero en la comunidad antes que en sí mismo. Los participantes de los dos grupos focales identificaron como positivo este tipo de interacción, aunque también es importante investigar el efecto que la cultura colectivista japonesa plasmada en *los animes*, tiene en la forma de actuar del individuo y si realmente éste demuestra mayores capacidades interpersonales.

En relación con los contenidos, los participantes demostraron una fuerte identificación con los personajes y las situaciones que estos enfrentaban, reconociendo algunas características culturales del Japón y comparándolas con las propias; los grupos focales diferenciaron *el anime* de otro tipo de animaciones, por ejemplo las norteamericanas, en cuanto a la humanización de los personajes y el hecho de que el héroe es imperfecto, puede llegar a ser torpe, comete errores y tiene dilemas a nivel emocional, lo que le permite a los participantes sentirse identificados con estos personajes.

Al examinar los contenidos *del anime* a través de los personajes y los temas, se encontraron particularidades en cuanto a los roles de género, ya que para los participantes no es extraño encontrar series o escenas en las que un hombre o una mujer se viste o comporta como el género opuesto; los participantes de los grupos focales no estigmatizaron este tipo de actitudes, reconociendo y respetando en ellas identidades de género que se alejan de las propuestas tradicionales. Los participantes también mencionan el poco contacto físico que tienen los personajes y cómo las relaciones románticas de pareja, no se manifiestan de la misma forma en que se hace en un país como Colombia, identificando en

esas interacciones formas diferentes de intimidad, propias de una cultura distinta. Los participantes de los grupos focales, resaltan como positivo el colectivismo y el trabajo en grupo japonés que se evidencia en las series, pero prefieren las relaciones más afectuosas y cercanas propias de su cultura colombiana.

Por otra parte, respecto a la discusión en los grupos focales en relación con los temas en *el anime*, los participantes señalaron el interés en la mitología y la fantasía de algunos *animes* que enriquece la creatividad y la novedad de las historias, comparándolas con series colombianas y americanas, que de acuerdo a los participantes, tienen siempre contenidos del mismo estilo o finales predecibles, esta comparación también fue explícita al referirse a los valores que encuentran en las series, particularmente el respeto presentado en *el anime* hacia otras personas y a su entorno, de acuerdo a Bruner (1991) los valores subyacen a una forma de vida determinada y se incorporan en nuestra propia identidad, pero al igual que el colectivismo japonés, sería necesario identificar en qué medida esos significados permean las relaciones que establecen los participantes en su vida cotidiana.

Los adultos jóvenes reconocen las diferencias más sobresalientes que existen a nivel cultural entre Colombia y Japón como lo son, las características en las relaciones interpersonales, la comunicación y la realidad histórica narrada en las historias, pero a su vez se identifican con los sentimientos y emociones de los personajes, como lo son la tristeza al perder a alguien, el miedo a la muerte, el amor y la felicidad. En general para los participantes de los grupos focales, *el anime* les enseña historias que no conocían de otras partes del mundo y a su vez pueden encontrar historias que reflejen sus pensamientos, fantasías y deseos. La globalización del mundo actual permite acceder a múltiples opciones de información que se convierten en referentes de la realidad (Barbero y Téllez, 2006).

En cuanto a las narraciones, los participantes hablaron de la capacidad *del anime* para transformarse y consideraron este aspecto como positivo, ya que las series cambian de acuerdo a los acontecimientos del momento; *el anime* plasma en sus series el conjunto de modos de vida, costumbres y conocimientos, de acuerdo al contexto o la época.

El *anime* además, cuenta con una estética particular, los participantes señalaron la importancia de la imagen y del dibujo que usa *el anime*, que cuenta con un estilo fácil de identificar, por lo que podría verse como un símbolo que genera significados por sí solo, ya que sin necesidad de ver la sinopsis o la serie, los participantes reconocen el dibujo del *anime*, diferenciándolo de otras animaciones.

Una psicología sensible a la cultura se ocupa de como dice la gente que es su mundo (Bruner, 1991) y esta investigación intentó acercarse a ese mundo que comparten unos jóvenes interesados en una propuesta que proviene de una cultura diferente a la nuestra, como lo es la del *anime*.

Referencias

- Angulo, M. (2010). *La conquista de América Latina por el Anime* (1era parte), [en línea]. Panamá. Recuperado el 4 de Abril del 2014 de <http://jspotpanama.com/articulo.php?id=470>
- Ashworth, P. (2008). *Conceptual Foundations of Qualitative Psychology*. En J. Smith (ed.), *Qualitative Psychology*. (pp.4-25). Los Angeles: Sage.
- Barbero, J. M., & Téllez, M. P. (2006). Los estudios de recepción y consumo en Colombia. *Diálogos de la Comunicación*, 5, 57 – 69. Colombia.
- Beltrán, L., & Mesa, A. (2008). Andros y Gyne: Lo inevitable del nuevo milenio. *Revista CES Psicología*, 1 (2), 82-92. ISSN 2011-3080
- Boase, J., & Ikeda, K. (2012). Core Discussion Networks in Japan and America. *Human Communication Research*, 38, 95–119
- Bruner, J. (1991). El estudio apropiado del hombre. En J. Bruner (Eds.) *Actos de significado más allá de la revolución cognitiva* (pp.21 -49). Cambridge, Harvard University Press
- Caffrey, C. (2008). Viewer perception of visual nonverbal cues in subtitled TV Anime. *European Journal Of English Studies*, 12 (2), 163-178. doi: 10.1080/13825570802151439
- Erikson, E. (1971). *Identidad, juventud y crisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Fox, E. (2003). *Medios de comunicación y política en América: la lucha por la democracia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
- García, F., & Gil, M. (2011). Emociones y sentimientos: La construcción social del amor. *Revista Española De Antropología Americana*, 41(2), 575-576. Recuperado el 13 de

Noviembre del 2013 de

<http://search.proquest.com/docview/1018148623?accountid=45375>

García, J., & Wong, K., (2012). Marc Bernabé el español del manga, *Revista Kaikan*. 65, 27-29

Hall, A. (2007). The social implications of enjoyment of different types of music, movies, and television programming. *Western Journal of Communication*, 71(4), 259-271. doi: 10.1080/10570310701653794

Jolyon, B. (2010). Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime [Reseña del libro Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime por MacWilliams, M.W.]. *Asian Ethnology*, 69(1), 188-190. Publicado por: Nanzan University. Recuperado el 5 Septiembre del 2013 de: <http://www.jstor.org/stable/27821492>

Kernsten, R. (2004). Defeat and the intellectual culture of postwar japan. *European Review*, 12(4), 497-512. Recuperado el 5 de Septiembre del 2013 de <http://search.proquest.com/docview/217343817?accountid=45375>

Larraín, J. (2003). El Concepto de Identidad. *Revista Famecos Portoalegre*, 21, 30-42. Recuperado el 1 de Diciembre del 2014 de <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3211/2476>

Martínez, J. E. (2008). Participación política juvenil como políticas del acontecimiento. *Revista Argentina de Sociología*, 6(11), 148-168

Napier, S. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York, NY: Palgrave.

- Parada, D. & Uribe, S., (2012). Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. *Tesis Psicológica*, Enero-Junio, 160-175.
- Reporte de donación cultural* (2012). Embajada de Japón-Colombia. Recuperado el 15 de Enero del 2013 de <http://www.colombia.emb-japan.go.jp/ESP/doncultural.htm>
- Schirokauer, C. (1993). *A brief history of Japanese civilization* (1a ed.), California: Wadsworth Publishing
- Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Bases de la Investigación Cualitativa* (Primera en español) ISBN: 958-655-624-7. (E. Zimmermann, Trad.) Antioquia, Colombia: Universidad de Antioquia.
- Teubal, M. (2001). Globalización y nueva ruralidad en América Latina. En *¿Una nueva ruralidad en América Latina?* Buenos Aires: Editorial CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. Recuperado el 15 de Septiembre del 2013 de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20100929011903/4teubal.pdf>
- Yonezawa, Y. (2003). The Worldwide Phenomenon of Anime: Past and Present. *Nipponia*, 27. Recuperado el 24 de Marzo del 2014 de <http://web-japan.org/nipponia/nipponia27/en/feature/index.html>



Anexo 1

Encuesta

El Anime Como Instrumento Cultural: Significados Que Construyen Los Jóvenes Colombianos

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo identificar en algunas personas los gustos e intereses frente a los contenidos de las series animadas japonesas (anime). Los datos recogidos serán confidenciales y se les dará un uso exclusivamente académico.

Por favor conteste el presente cuestionario según su criterio

1. Género
Masculino ___ Femenino___
2. Edad _____
3. Nivel educativo
Primaria___ Bachillerato___ Universidad___ Especialización ___
4. ¿Es usted Colombiano?
SI___ NO___
5. ¿Ve anime o series japonesas?
SI___ NO___
6. ¿Que tan seguido?
Diariamente___ semanalmente___ mensualmente___ muy poco, no recuerdo___
7. Tiempo (en horas) que le dedica a ver las series.
Menos de 1 hora___ De 1 a 2 horas___ Más de 3 horas___
8. ¿Qué género prefiere? _____
9. ¿Por qué lo prefiere?

Anexo 2

Grupo Focal

Preguntas guía para la entrevista semi-estructurada

El Anime Como Instrumento Cultural: Significados Que Construyen Los Jóvenes Colombianos

Categorías: Cultura (creencias, valores, significados), fantasía (historias/relatos), motivaciones (emociones, actitudes).

a. Cultura:

- Creencias
- Valores
- Significados

1. ¿Considera que las historias que ve tienen alguna relación con su contexto?
2. ¿Qué siente que el anime le ha enseñado?
3. ¿Cómo ve las relaciones entre los géneros femenino y masculino?
4. ¿La forma en que se expresan verbal y físicamente en el anime es distinta a la que usted ve en su cotidianidad?
5. Defina con una palabra lo que significa el anime para usted.
6. ¿Prefiere ver una serie subtitulada o doblada? ¿Porque?
7. ¿Pueden reconocer algo de la mitología Japonesa a partir de lo que han visto en estas series?

b. Fantasía:

- Historias/relatos

1. ¿Cuáles son las situaciones que más recuerda de uno o más animes?
2. ¿Por qué busca historias ficticias?
3. ¿Existen historias entre animes con contenidos en común o relatos similares?

c. Motivaciones:

- Emociones
- Actitudes

1. ¿Desde qué edad aproximadamente ve anime?
2. ¿Qué lo motivo a ver anime?
3. ¿Porque lo ve actualmente?
4. ¿Qué es lo que más le gusta?
5. ¿Qué le disgusta?
6. Las situaciones que se presentan ¿qué emociones le generan?
7. ¿Cómo se ve a futuro con respecto a estas series?, es decir, ¿piensa continuar viéndolas?