



**Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el *Anime*:  
Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de *Anime* de  
la Universidad Antonio Nariño**

**Christian Camilo Useche Pineda**

10241712066

**Universidad Antonio Nariño**

Programa de Psicología

Facultad de Psicología

Bogotá, Colombia

2021

**Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el *Anime*:  
Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de *Anime* de la  
Universidad Antonio Nariño**

**Christian Camilo Useche Pineda**

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

**Psicólogo**

Director:  
Bayro Ávila

*Línea de Investigación:*  
Política, Cultura y Sociedad.

*Grupo de Investigación:*  
GRIPSI

**Universidad Antonio Nariño**

Programa de Psicología

Facultad de Psicología

Bogotá, Colombia

2021

**Nota de Aceptación**

El trabajo de grado titulado *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*,  
Cumple con los requisitos para optar  
Al título de *Psicólogo*.

---

**Firma del Director**

---

**Firma Jurado**

---

**Firma Jurado**

## Índice

Agradecimientos .....	7
Resumen .....	8
Abstract.....	9
Introducción .....	10
Planteamiento de Problema .....	12
Pregunta de Investigación .....	18
Objetivos.....	19
Objetivo General .....	19
Objetivos Específicos .....	19
Justificación .....	20
Marco Teórico.....	24
<i>Anime</i> (アニメ).....	24
Componentes Estéticos.....	26
Componentes Temáticos.....	30
Componente Transmediático .....	34
Componente Discursivo .....	39
Otakus: Globalización, Difusión Transcultural e Hibridación Cultural.....	42
El Fenómeno Anime en Colombia .....	50
Justicia.....	51
Roles de Género.....	55
Valores Culturales.....	58
Autonomía vs. Conservación.....	62
Jerarquía vs. Igualitarismo .....	62
Dominio vs. Armonía .....	63
Psicología Social.....	65
Representaciones Sociales .....	67
Marco Metodológico.....	70
Tipo de Investigación .....	70
Alcance de la Investigación .....	71
Diseño de la Investigación .....	71
Enfoque Investigativo .....	71
Actores.....	72
Instrumentos .....	74
Instrumentos de Recolección de Información .....	74
Instrumentos de Análisis de la Información .....	76
Procedimiento .....	76
Fase 1. Encuesta de Caracterización .....	76
Fase 2. Convocatoria de Actores Participantes .....	77
Fase 3. Encuentro Complementario .....	77
Fase 4. Análisis de Resultados .....	78
Fase 5. Discusión.....	78
Marco Ético.....	79
Retorno de la Investigación .....	81
Resultados.....	83
Justicia.....	83
Roles de Género.....	84
Valores Culturales.....	85
Vinculación con el <i>Anime</i> .....	85
Discusión .....	86

Nociones de Justicia .....	86
Estereotipos de Roles de Género .....	87
Creencias de Valores Culturales .....	89
Subjetividades Híbridas.....	90
Conclusiones .....	91
Alcances y Limitaciones.....	92
Alcances .....	92
Limitaciones .....	92
Recomendaciones .....	93
Referencias.....	94
Anexos.....	102
Anexo 1. Encuesta de Caracterización Visualización y Consumo de <i>Anime</i> .....	102
Anexo 2. Marco de Trabajo de Grupos Focales .....	110
Anexo 3. Carta de Solicitud de Aval .....	113
Anexo 4. Resultados de Encuesta de Caracterización .....	115
Anexo 4.1. Información Sociodemográfica .....	115
Anexo 4.2. Visualización y Consumo de Anime.....	118
Anexo 5. Consentimiento Informado de Participación en Proyecto Investigativo .....	124
Anexo 6. Consentimientos Informados Diligenciados .....	129
Anexo 7. Consentimiento Informado de Participación en Encuentro Complementario .....	139
Anexo 8. Consentimientos Informados Diligenciados (Encuentro Complementario).....	142
Anexo 9. Transcripción de Grupos Focales.....	146
Anexo 9.1. Justicia .....	146
Anexo 9.2. Valores Culturales .....	173
Anexo 9.3. Roles de Género .....	196
Anexo 9.4. Encuentro Complementario .....	219
Anexo 10. Matrices de Trabajo – Análisis de Resultados .....	242
Anexo 10.1. Matriz de Trabajo – Categoría de Justicia .....	242
Anexo 10.2. Matriz de Trabajo – Categoría de Roles de Género.....	255
Anexo 10.3. Matriz de Trabajo – Categoría de Valores Culturales .....	265
Anexo 10.4. Matriz de Trabajo – Vinculación con el Anime .....	274

### Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Muestra de la Técnica de Rotoscopia en la obra <i>Aku no Hana</i> .....	27
Ilustración 2. Comparativa entre Manga y Adaptación Anime en la obra <i>Shingeki no Kyojin</i> .....	29
Ilustración 3. Portada de la Obra <i>Momotaro no Umiwashi</i> .....	40

### Índice de Figuras

Figura 1. Estructura Teórica de las Orientaciones de los Valores Culturales de Schwartz .....	63
---	----

### Índice de Tablas

Tabla 1. Clasificación demográfica de los contenidos anime.....	31
Tabla 2. Clasificación temática de los contenidos anime.....	32
Tabla 3. Caracterización de Actores Participantes. ....	73
Tabla 4. Asistencia a encuentros sincrónicos.....	74
Tabla 5. Matriz de Trabajo Categoría de Justicia .....	242
Tabla 6. Matriz de Trabajo Categoría de Roles de Género .....	255
Tabla 7. Matriz de Trabajo Categoría de Valores Culturales. ....	265
Tabla 8. Matriz de Trabajo Vinculación con el Anime .....	274

*A Jeisson, el Único.*

*“Luego de muchos años, hoy el mundo sabe que el anime es memoria y dolor, es cultura y sentido de pertenencia, es un estilo de vida en donde caben desde el más pequeño hasta el más viejo. El anime es Japón para el mundo.”*

*Juliana Vargas, 2018, El Espectador*

## Agradecimientos

Le agradezco a mi estimado e incondicional camarada Jeisson Villamil, cuyo constante apoyo y motivación me permitió creer y confiar en las más disparatas ideas de trabajo de grado, logrando hoy, una primera culminación exitosa de esas creativas propuestas con la finalización del presente documento. Así mismo, por su esencial ayuda y escucha en medio de las tempestades, le ofrezco mi eterno agradecimiento y lealtad.

A *Exxi, Smile, Andrés, Isis, David, Susan, Akira, Ela y Temari*, actores participantes del presente estudio, les agradezco su valiosa disposición, interés y participación en este proyecto, permitiendo el cumplimiento de los objetivos propuestos y el nutrimiento de este campo investigativo con sus valiosos aportes.

A la docente Carmen Lucila Forero, quien acompañó y orientó los primeros momentos de la presente investigación, le agradezco profundamente por su confianza en mi labor, las oportunidades que me brindó y su impecable labor profesional.

A mis jurados Beatriz Ramos y Santiago Gualteros, les agradezco por sus observaciones, recomendaciones y acompañamientos que me permitieron mejorar y fortalecer aquellos aspectos que flaqueaban. De igual manera, por sus más que despampanantes clases, seminarios, electivas o espacios donde no solo me forjé como profesional, sino como persona y amante en potencia de la historia, el cuerpo y el psicoanálisis.

Al docente Bayro Ávila, quién acompañó y orientó los últimos momentos de este proyecto, le agradezco por su paciencia e indicaciones en la finalización del presente documento.

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo comprender la configuración de las representaciones sociales de las categorías de justicia, roles de género y valores culturales a través de los consumos de *anime* en un grupo de estudiantes espectadores frecuentes de *anime* de la Universidad Antonio Nariño, bajo un marco metodológico cualitativo de alcance exploratorio-descriptivo con diseño fenomenológico y enfoque histórico-hermenéutico. De esa manera, se convocó la participación de un grupo de 10 estudiantes de psicología, a partir de una previa caracterización sociodemográfica de la facultad de psicología de la UAN a nivel nacional respecto a la visualización y consumo de *anime*; llevando a cabo 4 grupos focales en donde se exploraron las construcciones que los estudiantes elaboraban de cada categoría de trabajo a través de sus consumos de *anime*. De este modo, se usó la técnica de análisis de contenido para la descripción y triangulación de los resultados, permitiendo la posterior discusión y comprensión de las categorías de Justicia, Roles de Género y Valores Culturales, en contraste con los referentes teóricos y aportes propios del ejercicio investigativo, y su relación en función de las posibles implicaciones en la configuración de subjetividades híbridas, dando cuenta de la pertinencia investigativa del fenómeno *anime* como complemento en la constitución de sujeto. De tal forma, se concluye con el aporte del estudio al campo investigativo concerniente al fenómeno *anime* y los alcances, limitaciones y recomendaciones identificadas.

**Palabras Claves:** Anime, Representaciones Sociales, Justicia, Roles de Género, Valores Culturales, Subjetividades Híbridas, Psicología Social.

### **Abstract**

The present research aimed to understand the configuration of social representations of the categories of justice, gender roles and cultural values through the consumption of anime in a group of students who are frequent viewers of *anime* at the Universidad Antonio Nariño, under a qualitative methodological framework of exploratory-descriptive scope with a phenomenological design and historical-hermeneutic approach. In this way, the participation of a group of 10 psychology students was summoned, based on a previous sociodemographic characterization of the psychology faculty at the UAN at national level regarding the viewing and consumption of anime; carrying out 4 focus groups where the constructions that the students elaborated of each category of work through their consumption of anime were explored. In this way, the technique of content analysis was used for the description and triangulation of the results, allowing the subsequent discussion and understanding of the categories of Justice, Gender Roles and Cultural Values, in contrast with the theoretical references and contributions of the research exercise, and their relationship in terms of the possible implications in the configuration of hybrid subjectivities, accounting for the research relevance of the anime phenomenon as a complement in the constitution of the subject. Thus, it concludes with the contribution of the study to the research field concerning the *anime* phenomenon and the scopes, limitations and recommendations identified.

**Key Words:** Anime, Social Representations, Justice, Gender Roles, Cultural Values, Hybrid Subjectivities, Social Psychology.

## Introducción

Desde su llegada en la década de los 80, el *anime* se instaura en el territorio colombiano no sólo como una forma de entretenimiento, sino como un medio potencial en la transmisión de símbolos, significados y discursos. Sus implicaciones, evidenciadas a partir del emprendimiento de tiendas de merchandising *anime*, alta asistencia a eventos relacionados y el surgimiento de la identidad *Otaku* en el territorio; incluyen, además, una necesidad en la comprensión de este fenómeno cultural y transmediático como portador de dinámicas discursivas y simbólicas capaces de construir nuevos marcos representativos de la realidad en sus espectadores y aficionados. De este modo, el *anime* provee un escenario del saber sociocultural susceptible de ser abordado a partir de la experiencia y vivencia de sus consumidores frecuentes y, aún más, a partir de las representaciones sociales que estos elaboran del mundo y realidad social.

Bajo tal perspectiva, y como un aporte a la exigua producción académica acerca del fenómeno *anime* en Colombia a partir de la disciplina psicológica, la presente investigación surge con el objetivo de comprender la configuración de las representaciones sociales de las categorías de justicia, roles de género y valores culturales a través de los consumos de *anime* en un grupo de estudiantes espectadores frecuentes de anime de la Universidad Antonio Nariño. De este modo, y a fin de dar cuenta del ejercicio investigativo realizado, el presente documento se organiza de la siguiente manera:

En primera instancia, se aborda la delimitación y planteamiento del problema de investigación, explicando la pertinencia de las categorías seleccionadas y del fenómeno *anime*, como producto cultural portador de discursos y narrativas con el potencial simbólico de adherirse a los marcos representacionales de espectadores y aficionados. De esa forma, se definen y presentan los objetivos que orientaron el desarrollo del presente proyecto.

En un segundo momento, se da cuenta de la justificación que sustenta el presente estudio, recogiendo los aportes académicos, institucionales y profesionales que implicaron el desarrollo del ejercicio investigativo, así como de las cifras que constatan el impacto parcial del fenómeno *anime* en el territorio colombiano. De esta manera, se presentan los fundamentos teórico-conceptuales que son base referencial en la descripción y comprensión del fenómeno de estudio, así como líneas orientadoras en el desarrollo del ejercicio investigativo.

Posteriormente, se ubica el marco metodológico en el cual se detallan las características cualitativas del estudio realizado, dando cuenta del alcance, diseño, enfoque y lógica investigativos que cimentaron la labor y contacto investigativo con el fenómeno y actores participantes del estudio, en concordancia a la implementación de los instrumentos precisos para la recolección y análisis de la información. De tal modo, se procede a presentar los aspectos éticos que preservaron el adecuado proceder investigativo y retorno social de la investigación.

Finalmente, se despliegan los hallazgos obtenidos junto a su respectivo análisis, como antecedentes a la discusión en donde se contrastan los resultados del ejercicio empleado con los referentes teórico-conceptuales seleccionados como fundamentos referenciales, buscando dar respuesta a los objetivos planteados y la pregunta de investigación central. De esa forma, se presentan las conclusiones, alcances, limitaciones y recomendaciones identificadas a raíz de todo el trabajo consolidado, cerrando el presente documento con los apartados de referencias y anexos.

## Planteamiento de Problema

Aunque se suele considerar como una forma de entretenimiento, el “*anime* es mucho más que un conjunto o categoría de películas y series de televisión provenientes de Japón” (Jáuregui, 2019); se trata también, de un fenómeno transmediático, cultural, artístico y narrativo, “alrededor del cual se ha gestado tanto una industria como una subcultura de alcance global” (Herrera, 2016, p.8). Suceso que se relaciona tanto a la capacidad de adaptarse a diversos formatos de presentación, como de transmitir significados, símbolos y discursos culturales desde su contenido; ambos elementos, promotores esenciales en el desarrollo de nuevas identidades, consumos y marcos referenciales locales (como ocurre con la subcultura *Otaku*), bajo los procesos de la globalización y difusión transcultural.

Dicha aseveración corresponde, inicialmente, a la propuesta estética, temática y argumental que diferencia al *anime* de otras producciones animadas y audiovisuales como las occidentales, pues, por una parte, la “sensibilidad para captar los conflictos, intereses y perspectivas de su público” (Papalini, 2006, p. 45) le permite al *anime* presentar historias y personajes similares a los espectadores y sus vivencias, facilitando así, el interés no solo por el contenido u argumento narrativo, sino también la identificación y empatía con sus actores.

Así, en concordancia a tal premisa, “el *anime* no se limita[ría] a contar una historia, sino que es capaz de transmitir valores y principios, así como de servir de altavoz de elementos culturales, sociales, etc. de la sociedad, cultura, historia, etc. japonesa” (I. Rodríguez, 2016, p.190); puesto que, partiendo de la construcción verosímil de los personajes, el estilo artístico llamativo, y un desarrollo temático variado, el espectador es capaz de establecer cercanía con aquello que se narra y presenta. Pues, distinto a producciones locales de corte tradicional y conservador, el *anime* es un amplio campo discursivo y artístico que aborda desde temáticas como la muerte, el sentido de vida, el erotismo, la fantasía, la magia, etc., hasta elementos

distintivos y propios de la cultura nipona como las tradiciones, leyendas, mitologías, fiestas, costumbres, ropa, comida, etc.; factores que, finalmente, permitirían desde conocer particularidades de otros lugares e historias del mundo, hasta el encuentro y apropiación de nuevas formas de comprender e interpretar la realidad tanto local como global, ya que si bien el *anime* es originario de Japón, en este es posible encontrar referencias a otras culturas, o inspiración en obras extranjeras, ampliando y diversificando la cantidad de contenido disponible.

En ese sentido, la amplia diversificación temática del *anime* y segmentación de audiencia por edades, le ha permitido responder a las necesidades de distintos públicos (Gil, 2020), resultando en un contenido accesible y adaptable a variados sujetos, contextos e intereses. De tal forma, dicha versatilidad no corresponde solo a los diferentes géneros temáticos de las historias que se presentan (infantil, comedia, romance, ciencia ficción, etc.), sino, tal y como menciona I. Rodríguez (2016), también a su relación con distintas industrias como: la industria editorial, en el desarrollo y adaptación de *mangas*, libros, novelas visuales y ligeras; la musical, en la composición de bandas sonoras de series o películas, la adaptación de historias de grupos famosos y la especialización en actores de voz o *Seiyūs*; de videojuegos, que se inspiran en obras *anime* populares para desarrollar sus productos o viceversa; y de merchandise, que se compone del comercio tanto de artículos coleccionables (figuras de acción, cartas, accesorios, afiches, etc.), como de ropa o trajes alusivos a las obras *anime*. Adicionalmente, en el margen de la industria de servicios y del entretenimiento, se ha de incluir la producción digital, cinematográfica y televisiva, el emprendimiento de restaurantes temáticos, y la realización de eventos o convenciones relacionadas.

En consecuencia, las implicaciones del fenómeno *anime* estriban con mayor evidencia en el surgimiento de la denominada subcultura *otaku* a lo largo del mundo; comprendiendo

esta como el grupo de aficionados al *anime* y sus derivados que comparten una serie de significantes, discursos, identidades, espacios y prácticas procedentes de sus consumos como lo pueden ser: la adquisición frecuente de merchandising *anime*, el desarrollo de eventos u emprendimientos alusivos, la identificación con sus personajes favoritos y la representación en escena de los mismos. No obstante, “si bien estos fans podrían ser vistos como parcialmente unificados en función de sus consumos compartidos, no todos participan de las mismas prácticas ni les adjudican los mismos sentidos ni valores” (F. Álvarez, 2017), implicando que, la forma en que cada sujeto apropia los componentes del *anime* es distinta y, por ende, los marcos simbólicos y representacionales que genera, son particulares en cada uno, construyendo, de esa manera, esquemas propios de interpretación, representación y actuación en el mundo social. Sin embargo, “hay que aclarar que no todos los aficionados al *manga* y *anime* son o se consideran otakus” (Nuñez y Huerta, 2015, p.2), ello debido principalmente a las connotaciones negativas que encierra el término, resumidas en consideraciones como: “raros”, “obsesivos”, “infantiles”, “débiles”, e incluso “enfermos”. De este modo, dichas salvedades corresponden esencialmente a la evitación de generalizaciones de este grupo de aficionados y espectadores.

En el mismo orden de ideas, la apropiación de los consumos y discursos culturales alrededor del fenómeno *anime*, involucra reconocer que no se hace alusión a la extinción de las costumbres, tradiciones e identidades locales, sino a la reconstrucción de las mismas a partir de la integración de nuevos elementos culturales extranjeros. Pues, como parte de un proceso de hibridación cultural, se aporta es a la resignificación de símbolos, estructuras de pensamiento, signos, significados y prácticas con las que los individuos moldean su subjetividad, propiciando un autorreconocimiento distinto al ofrecido por su contexto local (Acevedo y Jaimes, 2015); permitiendo así, la configuración de subjetividades híbridas que interactúan ya no solo con su entorno local inmediato, sino que se permiten conocer,

emprender, explorar y ser actores en contextos representativos de su interés u afición (eventos, convenciones, espacios de socialización, foros, redes sociales, etc.) comúnmente extranjeros.

De esta forma, “el *anime* posee una potencia cultural y subjetiva inconmensurable, una alternativa discursiva e identificacional exogámica de segundo orden e incluso, muchas veces puede transformarse como un recurso simbólico que consolide un lazo social desfigurado, herido o desubjetivizado” (Banega, 2018, p.38), pues, en la medida que la apropiación discursiva y práctica de su contenido no cuenta con una tendencia que sea general a todos los individuos, sus implicaciones varían de contexto en contexto y sujeto a sujeto. Por tanto, el conjunto de transformaciones que se pueden generar tanto en los lazos sociales locales, como en los individuos, corresponden a un fenómeno susceptible de ser estudiado y comprendido; buscando así, la identificación, reconocimiento y descripción de los surtidos estilos de vida, creencias, opiniones, esquemas, conductas y discursos que se configuran a partir de la afición y contacto con el *anime*.

Ahora bien, el asentamiento del *anime* en distintos contextos a nivel global corresponde no solo a su componente transmediático, sino que, incluso este, responde a los procesos dinámicos de enlace e intercambio cultural propios de la globalización; pues, en concordancia a la apertura de mercados (libre comercio), el ciberespacio y la pluralidad cultural en un mismo territorio, se posibilita la difusión, acceso e interacción con grandes variedades de contenidos extranjeros, donde se incluye, por supuesto, el *anime* y sus derivados. Por consiguiente, a nivel global, el *anime* no puede adscribirse exclusivamente a una forma de entretenimiento o fenómeno aislado, en cambio, es una fuente del saber cultural y encuentro con el otro que, además de relacionarse a la construcción de subjetividades emergentes en el marco de la difusión transcultural, también establece un diálogo generacional con las visiones alrededor de este contenido y sus consumidores; así mismo, precisa del encuentro disciplinar para la

comprensión de las implicaciones de apropiación, aprobación y entendimiento que de este fenómeno se pueda derivar.

De este modo, Colombia no es un territorio exento de la influencia del *anime*, de hecho, a pesar de que su llegada radica desde la década de los 80's, y ha sido fuertemente señalado de “diabólico” y censurado por algunos medios de comunicación; al día de hoy, su impacto se manifiesta no solo en la formación de identidades locales como los *otakus*, descritos en trabajos como los realizados por Cobos(2010), Uribe y Parada (2010), Acevedo y Jaimes (2015), y Maldonado (2015); sino también, en el surgimiento de tiendas especializadas en merchandising *anime* (como *Atelier- Neko*, *Amaterasu Store* o *Akihabara Colombia*), restaurantes temáticos (como *Ichiraku Ramen*, *Azuki manga*, *Ichiland Maid Café* o *Haiku Maid Café*), transmisión de contenido *anime* en salas de cine (por compañías como Cinépolis y CineColombia) y televisión a nivel nacional (por cadenas televisivas como Canal Uno, City Tv, RCN y Caracol), y presencia en eventos como el SOFA (Salón del Ocio y la Fantasía), Comic-con e incluso en la Feria Internacional del Libro.

Bajo tal panorama, la diversidad de individuos que han tenido contacto con el *anime* abarca desde infantes hasta adultos, gracias a la amplia y exitosa transmisión de series como *Heidi (1985<sup>1</sup>)*, *Los cuentos de los hermanos Grimm (1989)*, *Super Campeones (1993)*, *Caballeros del Zodiaco (1995)*, *Dragon Ball (1996)*, *Sailor Moon (1996)*, y *Naruto (2007)*, que han respondido a los variados intereses del público colombiano; permitiendo adicionalmente que, incluso, fuesen varias las personas que crecieran a la par que los protagonistas de sus series favoritas. De esta manera, y reconociendo que el *anime* es un fenómeno poco estudiado desde la academia local, se suscita la necesidad de comprender no solo los mensajes que se

---

<sup>1</sup> Se toman los años de transmisión en Televisión Colombiana.

transmiten en las series que se consumen, sino también las particularidades en las configuraciones subjetivas que, los aficionados y espectadores colombianos, desarrollan y apropian en base a sus consumos de *anime*.

Por consiguiente, la justicia como un conjunto de acuerdos, criterios y disposiciones colectivas que apuntan al progreso y bienestar de las sociedades e individuos, se concibe como una primera categoría de trabajo en la medida que la búsqueda de sociedades más justas implica reconocer las perspectivas, principios y aspectos ético-morales particulares que los sujetos emplean en el análisis y resolución colectiva, o no, de las injusticias y conflictos, basados, en este caso, a partir de su experiencia de contacto e interacción con el *anime* que, dotado de una amplia diversidad temática y discursiva, no promueve una única postura a cerca de la justicia.

Ahora, por otra parte, y como señala Ospina (2020):

En estos tiempos modernos de reivindicación de los derechos de personas LGBT y multiculturalismo, vemos cómo el *anime* japonés ha traspasado las barreras de los estereotipos occidentales sobre los roles de género y los comportamientos socialmente aceptados entre hombres y mujeres. Lo cual, en nuestro contexto colombiano significó que fuera uno de nuestros primeros acercamientos a formas que desafiaran a estereotipos de género.

Así, los roles de género, como una segunda categoría de trabajo, permiten la aproximación al proceso de construcción y deconstrucción de los esquemas estereotípicos de los individuos en el marco de la vivencia y manifestación de la sexualidad humana, a partir del contenido *anime*.

Finalmente, y reconociendo las diferencias entre la cultura colombiana y japonesa, los valores culturales encuentran su relevancia en la promoción de principios, costumbres, tradiciones, prácticas y estilos de vida nipones que, desde el *anime*, entran en contacto con los individuos y tienen la capacidad de ser apropiados, configurando nuevas subjetividades híbridas que componen marcos particulares de pensamiento y acción social, integrando aspectos tanto locales como extranjeros, permeando la constitución del lazo y estructura social.

Por tanto, la justicia, los roles de género y valores culturales como componentes de la estructura social y de la subjetividad individual, son susceptibles de hibridar a la luz del *anime* y promover nuevos marcos referenciales de pensamiento y acción. Por ende, y en la medida que las representaciones sociales nos permiten “reconocer los modos y procesos de constitución del pensamiento social, por medio del cual las personas construyen y son construidas por la realidad social” (Araya, 2002, p.12), es posible aproximarse a la identificación, reconocimiento y entendimiento de las creencias, ideologías, prácticas y culturas que conforman la estructura social, a partir, en este caso, de las subjetividades híbridas en el marco del fenómeno *anime*. De esta manera, la presente propuesta investigativa es relevante ya que busca acercarse al entendimiento del discurso y subjetividad híbrida presentes en el lazo social local, mediante la comprensión de las representaciones sociales que estudiantes espectadores frecuentes de *anime* de la Universidad Antonio Nariño sedes Bogotá, formulan a cerca de la justicia, roles de género y valores culturales.

### **Pregunta de Investigación**

Por lo anteriormente planteado, es preciso intentar dar respuesta a la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo se configuran las representaciones sociales de las categorías de justicia, roles de género y valores culturales a través de los consumos de *anime* en un grupo de estudiantes espectadores frecuentes de *anime* de la Universidad Antonio Nariño?

## Objetivos

### Objetivo General

- ✚ Comprender la configuración de las representaciones sociales de las categorías de justicia, roles de género y valores culturales a través de los consumos de *anime* en un grupo de estudiantes espectadores frecuentes de *anime* de la Universidad Antonio Nariño.

### Objetivos Específicos

- ✚ Explorar la construcción de nociones de la categoría de justicia a través de los consumos de *anime* en un grupo de estudiantes espectadores frecuentes de *anime* de la Universidad Antonio Nariño.
- ✚ Describir la formulación de estereotipos de la categoría de roles de género a través de los consumos de *anime* en un grupo de estudiantes espectadores frecuentes de *anime* de la Universidad Antonio Nariño.
- ✚ Identificar la elaboración de creencias de la categoría de valores culturales a través de los consumos de *anime* en un grupo de estudiantes espectadores frecuentes de *anime* de la Universidad Antonio Nariño.
- ✚ Relacionar los hallazgos respectivos a las categorías de trabajo en función de la configuración de representaciones sociales a través de los consumos de *anime* y sus posibles implicaciones en la constitución de subjetividades híbridas.

## Justificación

La investigación disciplinar psicológica del fenómeno *anime* en el contexto local colombiano cobra gran relevancia a partir de los altos volúmenes poblaciones que están en contacto con este tipo de contenido, considerando que:

- ✚ El canal de televisión abierta Canal 1 transmite series *anime* en su franja titulada *Animes del 1* (Digital Canal 1, 2020) que, aparte de ser considerada una de las claves de éxito en el aumento de audiencia para febrero de 2021 (Plural Comunicaciones, 2021), también cuenta con un grupo oficial de Facebook llamado “*Animes del 1*” que, para lo corrido de octubre de 2021, cuenta con 322 mil miembros (*Animes del 1*, 2021).
- ✚ Colombia permanece entre los primeros 5 puestos a nivel mundial de visitas en tráfico orgánico en servidores gratuitos, y de distribución gratuita de *anime*, como *AnimeFLV*, *Jkanime*, *Animefenix*, etc.; donde, por ejemplo, para el mes de febrero de 2021, de los 9’235.302 usuarios en tráfico orgánico de *AnimeFLV*, 924.912 visitantes correspondieron a Colombia, ocupando el cuarto lugar de visitas en tráfico orgánico a nivel mundial (datos recuperados de SEMrush). Rescatando que, en el estudio realizado por Cobos (2020), con población universitaria de Cartagena de Indias, los servidores gratuitos son el medio preferido de visualización de *anime* (el 86.8% de los 350 participantes lo prefirió respecto a otros medios).
- ✚ Colombia ocupó el cuarto lugar a nivel mundial de visualización de *anime* por usuario en la plataforma de *streaming* Crunchyroll, durante el primer trimestre de 2020 (Sandoval, 2020). Considerando que, para finales de enero de 2021, esta plataforma presentaba 100 millones de usuarios registrados a nivel mundial (Plataformas News, 2021).

- ✚ Durante los años 2018 y 2019, la participación en el SOFA y Comic-con en Bogotá registraron respectivamente 253.986 y 206.465 visitantes en conjunto. (Corferias 2018, 2019).
- ✚ La transmisión en 217 salas de cine a nivel nacional de la película *Dragon Ball Z: La Batalla de los Dioses*, “convocó a 161.783 asistentes, con un promedio por sala de 746 personas” (Colprensa, 2013), logrando el primer lugar en la taquilla durante el fin de semana de su estreno.
- ✚ Si bien la plataforma de *streaming* líder a nivel nacional e internacional, Netflix, no es especializada en *anime*, desde el 2017 posee un amplio catálogo de contenido *anime* que le ha mantenido en la vanguardia frente a otras plataformas (Tones, 2019).

De este modo, el *anime* en Colombia no correspondería a un fenómeno aislado o de poca afluencia, en cambio, es posible señalar que es transversal a la vida de una cantidad considerable de niños, jóvenes y adultos colombianos. Por tanto, se gesta la necesidad de comprender los marcos referenciales transculturales emergentes en el territorio colombiano, como resultado de la configuración de nuevas formas de interpretación y representación del mundo social a partir de la interacción e intercambio con el contenido *anime*. De este modo, se aportará a la academia desde la comprensión de las dinámicas de recepción, consumo y distribución de contenidos extranjeros en ámbitos locales y, principalmente, en las implicaciones de apropiación, aprobación y entendimiento que de estos se pueda derivar.

Dicho lo anterior, esta investigación aporta a la psicología social-comunitaria, como campo disciplinar, en la reflexión crítica e identificación de nuevos fenómenos de estudio en el marco de la globalización y transculturalidad, acercándose a los entramados transculturales que componen un mismo tejido social desde sus distintos actores locales y, en el campo

investigativo local, aporta a la exigua producción académica y comprensión de las implicaciones del *anime* en el contexto colombiano en, y desde los individuos.

Por otra parte, y en congruencia a la formación con compromiso social promovida por la Facultad de Psicología de la Universidad Antonio Nariño, el proyecto aporta una base en la identificación de un nuevo escenario del saber sociocultural y la dilucidación de nuevos desafíos en la recepción de productos transculturales en el campo local inmediato. Así mismo, proporciona un encuentro con una parte de la comunidad estudiantil universitaria, permitiendo la comprensión en el sentido que atribuyen a su mundo y entorno social, a partir de los productos que consumen, y que son potenciales fuentes de significación de las expresiones, manifestaciones y prácticas de los individuos.

Por lo anterior, la investigación se anuda al estudio de la configuración de los procesos de subjetivación de los individuos en el marco sociocultural local, a partir sus marcos referenciales y representativos de la realidad; en este caso, considerando el posible impacto e influencia de productos transculturales como el *anime*. Por tanto, el presente proyecto se desarrolla bajo la opción de trabajo de grado orientado en una línea de investigación; articulándose, fortaleciendo y aportando a la línea *Política, Cultura y Sociedad*, perteneciente al grupo GRIPSI de la Universidad Antonio Nariño.

Ahora bien, el interés personal que ha motivado el desarrollo de esta investigación, corresponde a la búsqueda de integrar la disciplina psicológica a fenómenos poco estudiados y que pueden ser parte significativa de la vida cotidiana de varios individuos a lo largo del territorio colombiano. Así mismo, esta motivación responde a reflexiones personales acerca del tipo de relaciones que se establece con aquello que se consume y disfruta, y los posibles efectos e implicaciones que puede tener para la constitución de los sujetos y el tejido social. Cultivando, de tal manera, la curiosidad e innovación investigativa, y el encuentro de la

profesión con las realidades sociales cercanas, a partir de contenidos que hacen parte de las mismas.

De esta manera, las representaciones sociales como configuradoras de creencias, ideologías, prácticas y culturas, son de especial relevancia social e investigativa, ya que permiten el reconocimiento y entendimiento de nuevas formas de pensamiento y acción social, combatiendo así, con los discursos estigmatizados en relación al fenómeno *anime* y, presentando, en cambio, visiones disciplinares a cerca de los fenómenos que componen el lazo social. Por tanto, la presente investigación es relevante y pertinente, en la medida que aporta a la comprensión y reconocimiento de los marcos referenciales y generacionales que, espectadores frecuentes del popular genero de animación *anime*, apropian e integran a partir de sus consumos, y con los cuales configuran, conocen, representan, simbolizan y actúan en el mundo social.

## Marco Teórico

En el presente apartado se presentan los fundamentos teóricos y conceptuales que permitirán la sustentación del presente proyecto y que serán base referencial en la descripción, comprensión y análisis del fenómeno de estudio. De este modo, se da apertura desplegando la conceptualización de *anime* a partir de su configuración como fenómeno de alcance global en función de sus componentes estéticos, temáticos, mediáticos y discursivos, permitiendo así, integrar los conceptos de globalización, difusión transcultural e hibridación cultural en la explicación del surgimiento de la subcultura *otaku* y la llegada e implicaciones del *anime* en el territorio colombiano. Posteriormente, se conceptualizan las categorías de justicia, roles de género y valores culturales, a partir de los postulados de Amartya Sen, Teresa de Lauretis y Shalom Schwartz, respectivamente, y su relación con el fenómeno de investigación. Finalmente, se da cierre al marco teórico conceptualizando la noción de representaciones sociales en el marco de la psicología social, tomando como principal referente los aportes de Serge Moscovici y Denise Jodelet.

### **Anime (アニメ)**

La comprensión del *anime* como producciones animadas de origen japonés y posteriormente su evolución a fenómeno de alcance global, implica reconocer en un primer momento la tradición litográfica de la que se origina. Así, contemplando que “desde siempre el ser humano se ha sentido atraído por captar, de una forma u otra, lo que contempla a su alrededor” (Horno, 2014); en Japón, el dibujo es una de las expresiones artísticas notables bajo las cuales se ha representado el mundo a través del tiempo. No obstante, dicha representación se ha caracterizado en la inclusión de elementos reales, fantásticos, mitológicos y religiosos, que componen un marco temático cultural, variado y diverso, que será la base en el desarrollo de las producciones animadas japonesas. De esta manera, y como indica Horno (2014), las caricaturas, estampas, grabados y rollos producidos desde el año 600 d.C. en Japón son, no

sólo antecesoras del comic o historieta japoneses, conocido como *manga*, sino también cimientos temáticos y referenciales de la animación japonesa.

No obstante, como rescata este mismo autor, la denominación *anime* sólo será adoptada hasta 1962, a pesar de que la aparición del primer dibujo animado en Japón data de entre 1907 y 1911. Ahora, si bien se suele usar el término *anime* como sinónimo de animación japonesa, y designa, por tanto, todos los productos animados provenientes y desarrollados en Japón, el origen y acepción de la palabra no es uniforme. Pues, tal y como indicará Horno en 2012, hay teorías que indican la adopción del término a partir de un vocablo de origen francés (*animé*), como de la evolución morfológica de la expresión occidental "*animation*"; no obstante, independiente de ello, *anime* se ha convertido en el término occidental con que se conoce a las producciones animadas provenientes específicamente de Japón (Cobos, 2010), mientras que, para efectos de la nación del Sol Naciente, designa a cualquier tipo de animación sin distinción de origen. Aun así, en este mismo país, hay estudios de animación y artistas que se oponen a que sus trabajos sean considerados como *anime*, por considerarle tanto una denominación "poco seria", como por no ajustarse al "estilo" del mismo nombre (Horno, 2014). Sin embargo, dicho estilo no queda claro si consiste exclusivamente en los elementos estéticos propios del dibujo (rasgos faciales, corporales, etc.), componentes narrativos, técnicas de animación o edición, o, todos estos aspectos en conjunto.

Dicha apreciación, como indica Horno (2014), puede implicar la consideración del cortometraje *Katsudo Shashin* de 1907 como el primer *anime* de la historia, un título que actualmente se le atribuye a la serie *Astroboy* de 1963, principalmente por ser la primera presentación exitosa de la animación japonesa para el mundo y por introducir el conjunto de características gráficas y narrativas que inspirarán el desarrollo de las futuras obras animadas. Pese a ello, dichas aseveraciones continúan siendo objeto de estudio, en la medida que hay otros productos animados durante este periodo (1907 a 1963) que podrían competir por este

título, sin embargo, ante la ausencia de una definición concreta y generalizable de lo que es e implica el *anime*, no es posible dar resolución a la incógnita.

Ahora bien, aunque la historia y origen de este tipo de animación suscite una controversia no resuelta del todo, ello no involucra que no pueda abordarse su configuración como fenómeno de alcance global, y, para ello, es imprescindible dar cuenta de los aspectos estéticos, temáticos, mediáticos y discursivos que le constituyen, en la medida que son estos los que le posicionan como transmisor de mensajes, principios, significados, símbolos y discursos; y, por tanto, como potencial configurador de subjetividades híbridas en el marco de la globalización y difusión transcultural.

### ***Componentes Estéticos***

Considerando que “el arte pictórico nipón se caracteriza por no aspirar tanto a una representación rigurosa de la realidad, sino más bien a una idealización poética de ésta” (R. Álvarez, 2017, p.178), la animación japonesa o *anime* da continuidad a dicha tradición artística y ello queda en evidencia en los rasgos estéticos característicos del estilo de dibujo, diseño y estilo de los personajes, desarrollo de escenarios, forma de animación y manejo de color, que lo diferencian de otros tipos de producciones animadas; y que, además, es considerada como una de las claves que le hacen un producto llamativo y cautivante para distintas audiencias.

De este modo, dicho estilo, como suele ser denominado, se origina en la tradición historietica *manga* que, a su vez, es producto de la evolución litográfica japonesa y de la influencia del estilo animado de las obras Disney y los hermanos Fleischer. En todo caso, podría decirse que, en términos generales, el estilo artístico del *manga* y *anime* se basa en la exageración o deformación de rasgos físicos (principalmente tamaño y definición de ojos), diseño de figuras estilizadas, miembros alargados, uso de onomatopeyas, dinamismo en encuadres y viñetas, atención al detalle (en el diseño de personajes y objetos, pero con mayor énfasis en los fondos), uso de líneas y símbolos de expresión, manejo meticuloso de

sombreados, brillos y color, y combinación de animación completa con limitada (Arciniegas y Mora, 2010; Flores, 2013; R. Álvarez, 2017; Horno, 2018). No obstante, estas características no componen un referente universal pues, los artistas y estudios de animación, pueden hacer uso de estilos y diseños que no correspondan total o parcialmente a los elementos antes descritos, sin que esto involucre necesariamente su exclusión de las obras denominadas *anime*. Así mismo, aunque aún se conserva la tradición del trabajo con acetatos y papel para el desarrollo de la animación, actualmente, gracias a las herramientas digitales, es posible encontrar la combinación de técnicas tradicionales con modernas, que dotan de mayor calidad gráfica y fluidez de movimiento a la animación japonesa (Horno, 2013); así, por ejemplo, las técnicas 3D, CGI (*Computer Generated Imagery*), rotoscopia o captura de movimiento, son recursos modernos con los cuales desarrollar obras completas de *anime*, o complementar y facilitar el trabajo tradicional 2D.

### **Ilustración 1.**

*Muestra de la Técnica de Rotoscopia en la obra Aku no Hana*



*Nota.* Tomado de Nagahama (2013).

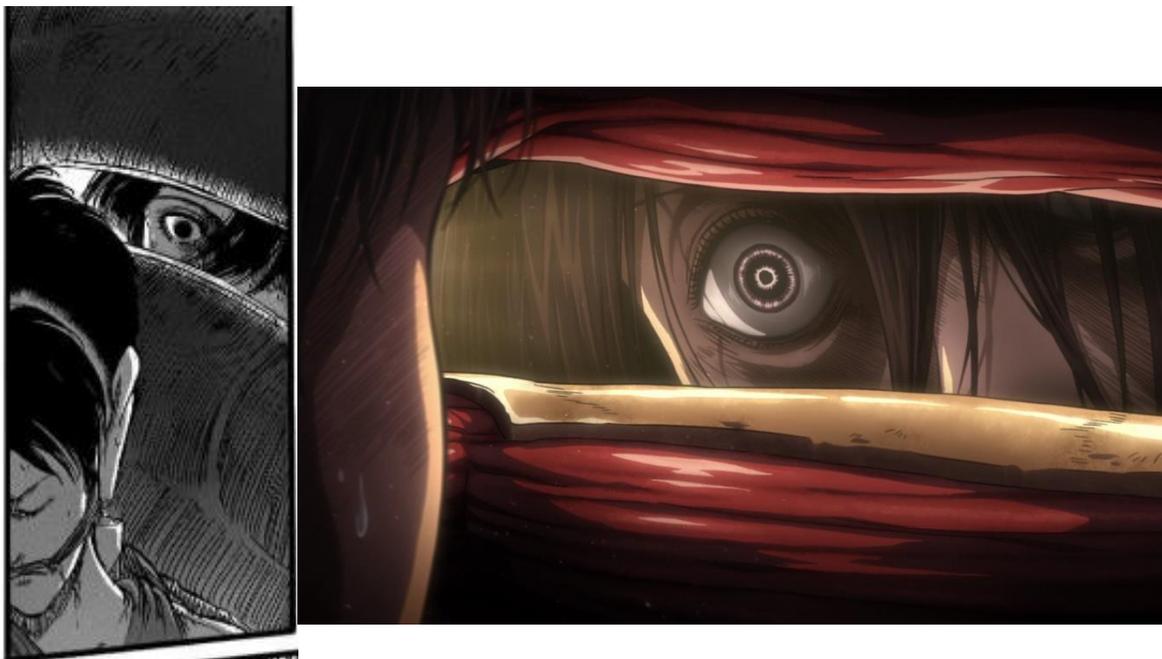
De igual forma, cada vez existen más obras que, desarrolladas en países distintos a Japón, se ven influenciadas por el estilo *anime*, ejemplos de ello son *Avatar: The Last Airbender* y su continuación *The Legend of Korra*, ambas producidas en Estados Unidos. Así, el uso del denominado *estilo anime* o *manga* es cada vez más frecuente en las producciones animadas a nivel global, implicando el reconocimiento del *anime* y *manga* no sólo como productos de la cultura artística japonesa, sino como estilos particulares de dibujo, estética y trabajo animado.

Ahora bien, las implicaciones del factor estético no radican sólo en una presentación atractiva y llamativa a la vista de las audiencias, sino en que mediante dichos elementos es posible dotar de expresividad, dramatismo, intensidad, contraste y dinamismo (Flores, 2013; Horno, 2018) a los personajes, historias y situaciones que se ilustran; lo cual, captura la atención de los espectadores, a la vez que se brinda mayor intensidad y simbolismo a lo que se narra. Un ejemplo esencial de esta premisa son los ojos, un rasgo que generalmente suele verse altamente detallado en las producciones de este tipo, y que funciona como reflejo de lo que sienten y experimentan los personajes; no obstante, dicho rasgo igualmente se complementa con otros elementos como las líneas de expresión, manejo de color y encuadre de la escena.

Ahora, si bien se reconoce que una gran cantidad de obras *anime* se basan en *mangas*, la adaptación de estos últimos puede no resultar del todo fiel, de tal forma, se puede presentar la exclusión de escenas, inclusión de nuevas (conocido popularmente en Latinoamérica como *relleno*), cambios en los diseños de personajes, escenarios y recursos, y la censura de otros elementos. En todo caso, ello permite dar cuenta no sólo de las diferencias artísticas que se pueden presentar entre estos productos, sino en los detalles o rasgos que más se privilegian en cada uno.

## Ilustración 2.

Comparativa entre Manga y Adaptación Anime en la obra *Shingeki no Kyojin*



*Nota.* Tomado de Isayama (2013) y Araki y Koizuka (2017)

Por otra parte, y en asociación a la tradición fantástica y diversa de la que se origina el *manga* y *anime*; la representación de desnudos, demonios, criaturas fantásticas, la muerte de distintas formas, lo grotesco, etc., es un recurso habitual de varias obras, contraponiéndose a las perspectivas conservadoras occidentales (Arciniegas y Mora, 2010). Así, el cuerpo, por ejemplo, puede convertirse en un recurso estético que es desnudado, mutado, transformado, moldeado y construido de distintas maneras que trasgrede los regímenes conservadores por ejemplo de la sexualidad, el pudor y la moral. En adición, se ha de considerar que todos los personajes de las obras *anime* no son humanos y, en cambio, pueden representarse animales, demonios, criaturas fantásticas e híbridos como participantes de las historias.

Bajo dicho panorama, el factor estético en el *anime* no se limita a un estilo de dibujo particular, o características visuales específicas de la animación; sino que, además, puede ser considerado como un recurso con la capacidad de representar y acoger aquello que se

prohíbe, oculta o censura. Siendo, de tal manera, una forma también contar y dar reconocimiento tanto a aquellos elementos que son omitidos y censurados en contextos represivos o conservadores, como la sangre, lo grotesco, lo demoníaco, etc.; como de moldear, construir y establecer nuevos referentes de lo ya conocido, como el cuerpo, la naturaleza, lo urbano, etc.

De dicho modo, resulta en un componente que opera en sincronía al factor discursivo del *anime* en cuanto a que es por medio de esta unión que es posible imprimir lo dramático, emocional, intenso y simbólico de aquello que se busca transmitir, a la vez que es posible representar algo distinto, diverso y creativo. Sin embargo, como se abordará posteriormente, la composición musical que acompaña a cada obra *anime*, también potencia significativamente aquel conglomerado de sensaciones, mensajes y significados que la imagen ya es capaz de transmitir e, incluso, puede desempeñar un rol más importante que esta.

### ***Componentes Temáticos***

Si bien en el factor estético ya era posible reconocer cierta apertura en la representación y uso de recursos poco comunes en comparativa a las producciones animadas de corte conservador y tradicional, es desde la diversidad temática del *anime* que se da cuenta del conglomerado fantástico, mitológico y diverso que consolida a la animación japonesa como un referente creativo, surtido e innovador en su contenido, pues, distinto a otro tipo de producciones animadas, en el *anime* es posible localizar obras que responden no sólo a distintos públicos, sino, a su vez, a variados intereses y gustos, dentro de un mismo tipo de audiencia; ello, como producto de la doble clasificación de su contenido donde, en la primera de estas, se da cuenta del tipo de audiencia al que se dirige la obra (género demográfico), y la segunda se centra en las diferentes temáticas que puede adoptar la misma (género temático):

**Tabla 1.***Clasificación demográfica de los contenidos anime*

<b>Género demográfico</b>	<b>Descripción</b>
<i>Komodo</i>	Son las obras dirigidas a público infantil (aproximadamente entre los 4 y 12 años de edad). En este género destacan tramas usualmente orientadas la amistad, trabajo en equipo, superación de dificultades y aventura.
<i>Shôjo</i>	Son las obras dirigidas a público adolescente y pre-adolescente femenino (aproximadamente entre los 12 y 18 años de edad). En este género suelen destacar tramas románticas y dramáticas, pero también de acción, aventura y fantasía.
<i>Shônen</i>	Son las obras dirigidas a público adolescente y pre-adolescente masculino (aproximadamente entre los 12 y 18 años de edad). En este género suelen destacar tramas de acción, luchas y deportes. Así mismo, es el género que goza de mayor popularidad a nivel mundial.
<i>Josei</i>	Son las obras dirigidas a público adulto femenino. En este género las tramas son más maduras y destacan temas de romance, drama, estilos de vida y vivencias, extrayendo elementos idealizantes o fantásticos.
<i>Seinen</i>	Son las obras dirigidas a público adulto masculino. En este género las tramas son más maduras y destacan temas de política, violencia, muerte, sentido de vida, etc.

*Nota.* Elaborado a partir de Vidal (2010) y Felipe (2010).

La descripción antes realizada, respecto a cada tipo de género demográfico, corresponde a los temas más representativos de dicha categoría, no obstante, ello no excluye que las historias sean construidas desde otros focos temáticos, o que combinen varios. Así, por ejemplo, aunque el sexo y violencia podrían corresponder exclusivamente a los géneros *Josei* y *Seinen*, es posible encontrar cierto nivel de violencia o de desnudos, por ejemplo, en géneros como el *Shônen* y *Shôjo*. De tal manera, y reconociendo que los géneros demográficos y temáticos no son exclusivos entre sí, se presentan algunos de los tópicos representativos de las obras *anime*:

**Tabla 2.**

*Clasificación temática de los contenidos anime<sup>2</sup>.*

<b>Género Temático</b>	<b>Descripción</b>
<i>Ecchi</i>	Es un género de corte humorístico, con la inclusión de toques eróticos, excluyendo la presentación de escenas explícitas de sexo o similares.
<i>Isekai</i>	Es un género donde la trama parte de que el protagonista se ve atrapado o transportado a un mundo alterno, usualmente de corte fantástico.
<i>Gore</i>	Es un género proveniente del campo cinematográfico, y se distingue por ser sangriento y con violencia explícita.
<i>Mahô shôjo o Magical Girl</i>	Es un género que presenta protagonistas femeninas con poderes mágicos que se enfrentan a fuerzas malignas, aunque se hace énfasis adicional en las emociones y sentimientos que experimentan a lo largo de la historia.
<i>Sentai</i>	Son obras donde la acción gira entorno a escuadrones o grupos, que trabajan conjuntamente en la resolución de problemáticas.
<i>Mecha</i>	Es un género que se distingue por la presentación de robots de gran tamaño, que son manejados o controlados por pilotos (humanos o no).
<i>Slice of Life</i>	Son obras donde se presentan vivencias y experiencias cotidianas de la vida.
<i>Romakome</i>	Son obras de comedia romántica.
<i>Cyberpunk</i>	Son obras de ciencia ficción donde se da una fuerte relevancia a la tecnología, aunque se distingue también por ambientaciones distópicas, oscuras o apocalípticas.
<i>Harem</i>	Es un género donde se presenta que varias mujeres están interesadas (romántica o sexualmente) en un protagonista hombre. La contraparte, donde varios hombres están interesados (romántica o sexualmente) en una protagonista mujer, es conocido como <i>Harem Inverso</i> .
<i>Shônen-ai</i>	Sus obras se centran en el romance entre hombres. Se diferencia del <i>Yaoi</i> , en la medida que este no sólo presenta romance entre hombres, sino también escenas sexuales.
<i>Shôjo-ai</i>	Sus obras se centran en el romance entre mujeres. Se diferencia del <i>Yuri</i> , en la medida que este no sólo presenta romance entre mujeres, sino también escenas sexuales.
<i>Hentai</i>	Es el género que presenta contenido sexual explícito y pornográfico, usualmente de orientación heterosexual. No obstante, también es posible encontrar contenido homosexual ( <i>Yaoi</i> y <i>Yuri</i> ), intersexual ( <i>Futanari</i> ), de criaturas fantásticas e híbridos, y algunas variaciones más violentas y polémicas ( <i>ero-goru</i> , <i>Lolicon</i> , <i>Shotacon</i> ).
<i>Spokon</i>	Sus obras se desarrollan en torno a algún deporte.

*Nota.* Elaborado a partir de Dután (2015), Meo y Goldenstein (2011), Felipe (2010) y Vidal (2010)

<sup>2</sup> Los géneros presentados no son los únicos en el campo, y se deben considerar las temáticas convencionales como la *acción*, *comedia*, *aventura*, *fantasía*, *terror*, *sci-fi*, *romance*, *escolar*, etc.

Ahora bien, un factor distintivo de los géneros temáticos es que suelen ser combinados entre sí, a fin de nutrir la obra con mayor complejidad y variedad; así, por ejemplo, es posible encontrar *isekais* donde a la par se presente *ecchi*, *harem*, *gore*, *fantasía* y *aventura*. De tal manera, la clasificación genérica de una sola obra, podría implicar el hallazgo de gran cantidad de géneros durante el desarrollo de la misma. Y es que ello corresponde esencialmente a la característica evolutiva y progresiva de, por ejemplo, las series *anime*; donde, distintas a las occidentales, la historia se desarrolla a lo largo de varios episodios, y estos, rara vez, son autoconclusivos. Permitiendo así, el desarrollo de una trama con la posibilidad de incluir nuevas temáticas y giros argumentales que consoliden una obra rica y compleja en diversidad tópica.

No obstante, “otra de las características fundamentales de las temáticas en el *anime*, es la cantidad de referencias localistas que pueden hacer que el espectador occidental se pierda por completo” (R. Álvarez, 2017, p.185). Esto, que podría entenderse en términos de un choque cultural, resulta en un primer intercambio con aspectos de la cultura japonesa que construyen progresivamente tanto un interés por aquello que es ajeno o desconocido, como el reconocimiento de otro marco cultural. Así, la reelaboración animada de leyendas, historias y mitologías, es una de las formas en que el *anime* no sólo cautiva a sus audiencias, sino que es posible considerarlo como fuente de saberes, principios, valores y conocimientos culturales. Sin embargo, “muchas de las temáticas que tiene también son influencia del mundo en occidente” (García y Peowich, 2020, p.25), como puede ser evidenciado en series como *Los Caballeros del Zodiaco*, basado en la mitología griega, y en la representación ocasional de ambientaciones en contextos distintos a los orientales. Incluso, en este campo temático, se debe reconocer que la complejidad argumental de algunas de las obras, incluirán, además, conceptos y saberes de distintas áreas del conocimiento como la ciencia, biología, tecnología, psicología, etcétera. Así, aunque pudiesen presentar imprecisiones en la representación de algunos de los constructos, es posible referenciar obras como *Dr. STONE*, de corte científico, *Cells at Work*, que

representa el funcionamiento humano a nivel biológico, y *Evangelion*, que presenta una marcada influencia psicoanalítica. Sin embargo, estos elementos e influencias que se presentan en contextos fantásticos y llamativos, lejos de opacar las temáticas, sólo las hacen más atractivas y llamativas al público.

### **Componente Transmediático**

Ahora bien, “con el pasar de los años, el *anime* se ha transformado en un vehículo importante de la cultura y costumbres japonesas, pero al mismo tiempo es motor indiscutible de una industria que supera el mundo audiovisual” (I. Rodríguez, 2016, p.183-184); ello, partiendo de la sinergia del *anime* con distintas industrias como la editorial, de videojuegos, *merchandising*, musical, servicios y entretenimiento; ámbitos esenciales que le permitirán consolidarse como producto de la cultura globalizada y fenómeno masivo. Dicha transformación corresponderá a la capacidad adaptativa de su contenido a distintos formatos y a la oportunidad de consolidar una próspera industria de consumo a su alrededor.

Para dar cuenta de ello, se podría partir de que el *anime* por sí mismo se origina de la transformación mediática del *manga*; pues, desde su origen, la mayoría de las producciones animadas son adaptaciones del denominado comic japonés. No obstante, esta premisa excluiría otros productos usados como bases en el desarrollo de este tipo de producciones animadas, este es el caso de las novelas, novelas ligeras y videojuegos, de los cuales han surgido adaptaciones para las pantallas, como es el caso de las series *Heidi*, *Sword Art Online* y *Pokémon*. Un hecho que permite reconocer una primera sinergia del *anime* con las industrias editoriales y de videojuegos; suceso que, al menos para los *mangas*, involucra el aumento de la popularidad y ventas de los mismos (Ortiz y Rodríguez, 2012). No obstante, dicha aseveración es posible extenderla al caso de las novelas o videojuegos, pues estos productos también corresponden al interés que surge por conocer y profundizar a cerca de las producciones

*anime*, así mismo, los videojuegos, por ejemplo, por sus características interactivas, pueden llegar a resultar de mayor interés que los formatos literarios, para cierto tipo de públicos.

En dicha perspectiva, la relación que se establece con estas industrias no es unidireccional, pues el *anime* también adapta, o da continuidad, a su historia, mediante estos formatos (*manga*, novela, novela ligera y videojuegos), e incluso estos pueden ser la primera forma de contacto con contenido *anime* que los individuos tengan. Igualmente, otros derivados en la industria editorial son los libros de arte, donde es posible localizar desde aquellos orientados a la enseñanza del estilo o dibujo *manga-anime*, hasta los compilados artísticos (diseños, bocetos, *storyboards*, etc.) pertenecientes a alguna obra *anime*.

Ahora bien, otra transformación mediática a rescatar, es la que se encuentra al interior de la industria audiovisual, ya que el *anime* logra acoplarse a distintos formatos de presentación que, siguiendo a Torrents (2015), son:

- ✚ **Películas**, donde se encuentran largometrajes, medimetrajes y cortometrajes.
- ✚ **Series**, que es el formato más popular, con episodios de 30 minutos aproximados de duración, y que actualmente se extiende de 13 a 26 capítulos por temporada.
- ✚ **OVA**s (*Original Video Animation*), que son producciones animadas de duración variable destinadas a la compra individual y consumo casero, y que, pueden o no, ser parte de una serie o película *anime*.
- ✚ **ONA**s (*Original Network Anime*), que son producciones animadas destinadas a estrenarse en internet.

Dicha variedad en sus formatos de presentación le ha permitido al *anime* ser acogido no sólo por las cadenas de televisión, o por el ciberespacio, sino también encontrar enlaces con plataformas de *streaming* como Netflix u Amazon Prime; e incluso, tener una propia, como lo es Crunchyroll.

Ahora bien, a la par de estas transformaciones mediáticas, se suma la industria de *merchandising*, que a partir de la producción, distribución y promoción de consumo de productos como las figuras de acción, accesorios, ropa, afiches, etcétera.; se logrará responder no sólo a los intereses de aficionados del *anime*, sino también encontrar otro camino por el cual llegar a los individuos. Pues estos elementos, si bien se podría suponer que pertenecen al campo de tiendas y distribuidores oficiales exclusivamente, la realidad es que también llegan a ser encontrados en mercados locales, pues, en un primer momento, la popularidad y adaptabilidad del contenido *anime* lo hace ser utilizado por algunas industrias a fin de promover sus propios productos. Un ejemplo de ello son la creación de tazos o fichas coleccionables que se encuentran en paquetes de comida. Así mismo, se puede ubicar esta situación en lo que concierne a los útiles de escolares, pues algunos de estos son diseñados con ilustraciones de obras *anime* para lograr mayor promoción de los productos.

Si bien esto también corresponde a un proceso de apropiación del *anime* en los contextos locales, es al mismo tiempo muestra de las distintas rutas de contacto con las que se puede llegar a enlazar con este tipo de contenido. De igual forma, estos productos responden al campo de los intereses y consumos fan<sup>3</sup>.

De tal manera, industrias afines como la juguetera, encuentran inspiración en el contenido *anime* para la creación de nuevos productos para los distintos públicos (I. Rodríguez, 2016); pero, a su vez, es uno de los vehículos esenciales en la conformación de franquicias mediáticas, que se extienden más allá un ocio o entretenimiento pasivo. Pues, por ejemplo, la popularidad del juego de cartas *Yu-Gi-Oh!*, basado en la franquicia *anime* del mismo nombre, ha logrado que alrededor de este se establezcan espacios, eventos y competencias oficiales a nivel local, internacional y mundial, donde los individuos se reúnen como espectadores o

---

<sup>3</sup> Contracción de la palabra fanático/a

participantes de los combates de cartas, estableciendo espacios particulares de interacción y vivencias respecto a sus intereses.

Por otra parte, y de fundamental relevancia, el *anime* posee una estrecha sinergia con la industria musical, donde, como rescata M. Álvarez (2020), consolida todo un género propio de denominación *anison*, que recoge la variedad de composiciones que hacen parte de la banda sonora (conocida en este campo como *OST*, *Original Soundtrack*) de las obras *anime*; permitiendo, bajo dicha denominación, agrupar la apertura (*Opening*), cierre (*Ending*), música incidental, canciones originales y pistas que acompañan a las mismas.

En consonancia, dichas composiciones musicales representan un factor primordial en la intensidad, emocionalidad y dramatismo de la que gozan las obras *anime*, pues su producción y uso adecuados, implica la capacidad de adaptarse congruentemente con las escenas y situaciones que se presentan, imprimiendo reacciones emocionales en los espectadores a partir de los elementos y fondos musicales que acompañan a la animación, en concordancia, además, al o los mensajes que se busquen transmitir. Así, la música en el *anime* no es un adicional a la obra, sino que, como ocurre generalmente en producciones audiovisuales, es un factor primordial para lograr cautivar audiencias, complejizar obras y extender su impacto a otros medios. Sin embargo, debido a su relevancia, un mal manejo también podría implicar que una obra pierda potencia e interés, aun cuando posea una alta calidad gráfica o argumental.

Así mismo, el campo musical en el *anime* también incluye la especialización en actores de voz llamados *Seiyūs* que, aparte de dar vida a los personajes de las obras, también pueden crear una carrera artística próspera a partir de ello (M. Álvarez, 2020), pues dependiendo de la popularidad de su trabajo, se dotan no sólo de fama, sino de ofertas laborales en el medio; esto mismo ocurre con los actores de doblaje occidentales quienes, además, son fundamentales para permitir la difusión del *anime* por todo el continente americano, pues, es a partir del doblaje inglés que las obras *anime* son dobladas al español, dotando a los personajes y

canciones de una voz y lengua que los individuos comprenden con mayor facilidad, a la vez que es una estrategia con mayor rentabilidad económica. Así, la serie de oportunidades que llega a acompañar a un actor de voz o doblaje, incluye la participación en eventos, conciertos, grabación de discos, etc.; esto, sin excluir a los grupos musicales o cantantes que logran aumentar su reconocimiento y popularidad, colaborando en la composición e interpretación de piezas para las producciones animadas japonesas.

Bajo tal panorama, la serie de incursiones mediáticas del *anime* le permiten no sólo ser promotor de conciertos, campeonatos o eventos, sino también de emprendimientos como restaurantes temáticos y tiendas de *merchandising* oficial, tanto en oriente como en occidente. Dichos ámbitos establecen la relación con las industrias de servicio y entretenimiento que permiten la consolidación de espacios propios para los aficionados y espectadores de *anime* alrededor del mundo; implicando así, el favorecimiento no sólo de los sectores económicos con los que se asocia, sino también la divulgación cultural y simbólica japonesa (Ortiz y Rodríguez, 2012). En consecuencia, el *anime* logra aterrizar desde distintos frentes a los contextos locales, y ser usado, además, como factor complementario o promocional de otras industrias y comercios; una situación que permitiría afirmar que una gran mayoría de individuos, a nivel global, han logrado tener al menos un tipo de contacto con el *anime*, aun cuando no sepan en que consiste. Ello gracias a que “los creadores japoneses han sabido explotar de forma muy eficiente un mismo producto en diferentes plataformas o medios” (Mangirón, 2012, p.33), así como a la apropiación de los contenidos *anime* en las industrias y emprendimientos locales.

De tal manera, el *anime* opera bajo la lógica de la narración transmediática que, como indica Jenkins (2011/2014), “representa un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada”, con la característica de que cada canal y formato derivado presenta elementos originales propios,

contribuyendo al enriquecimiento del mundo de la obra en cuestión. De tal forma, las transformaciones mediáticas que acompañan al *anime*, corresponden a dinámicas versátiles y multidimensionales que responden a los cambios y exigencias de los mercados, y le permiten consolidarse como una próspera y exitosa industria transmediática global.

### ***Componente Discursivo***

Como se ha rescatado a lo largo de este apartado, el *anime* posee una serie de características que lo diferencian de otro tipo de producciones animadas, y que son claves en su éxito global, así, un elemento que es transversal a los componentes ya descritos, es el campo discursivo, narrativo y argumental que les acompaña, pues, aunque ya se adelantaba su apertura en la representación de temáticas y uso de recursos poco usuales, el *anime* cuenta con la construcción de mundos, personajes e historias complejas, donde los espectadores se encuentran en constante interacción e intercambio con discursos y elementos con, no sólo la capacidad de generar interés, sino de constituir nuevos referentes de pensamiento y comprensión del mundo.

De este modo, dicha premisa se sustenta inicialmente en que, en general, las producciones animadas han sido potenciales herramientas en la transmisión de mensajes y discursos específicos; aspecto que, como rescata Horno (2014), es evidente durante la Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945), donde la animación se usó con fines de propaganda política y militar en apoyo de los ejércitos nacionales. En Japón, de manera específica, se destaca en 1943 el metraje *Momotarō no Umiwashī* de 1943, que retrata de manera fantástica el ataque a *Pearl Harbor*, a partir de la perspectiva japonesa, y que gozó de un gran éxito entre el público infantil nipón. De igual manera, en este periodo también será posible localizar otras animaciones cuyos objetivos fueron el de hacer olvidar los malestares y tragedias de la guerra, como lo es el caso del cortometraje *Kumo to Chūrippu* de 1944, del creador Kenzo Masaoka (R. Álvarez, 2017).

### Ilustración 3.

Portada de la Obra *Momonataro no Umiwashi*



Nota. Tomado de Filmaffinity Colombia (s.f.).

Así mismo, existirán más ejemplos de estos contenidos animados propagandísticos como *Kyoyoku Bouku Ikusa* (1942), *Spy Gekimetsu* (1942), *Mabou no Rakkasan Butai* (1943), entre otros; pero, otras tantas obras de este tipo permanecen en el olvido debido a que fueron destruidas posterior a la derrota de Japón en la guerra, ya que, como señala Horno (2014), “la imposición por parte de las Fuerzas Armadas estadounidenses de un gobierno de transición, comienza [con] una potente censura contra las animaciones propagandísticas que se habían realizado durante la época de guerra” (p. 86-87), a raíz de ello, las posteriores producciones animadas continuarán siendo medios potenciales en la transmisión de mensajes y propaganda, pero esta vez bajo la influencia occidental. Aunque ello no impide que surjan otras animaciones en aliento y apoyo de superación de los estragos de la guerra.

Bajo dicho contexto, la evolución de la tradición animada en Japón, se dota de una capacidad expresiva y discursiva donde es posible imprimir principios, valores y mensajes que lleguen a los espectadores. Empero, en la actualidad, la forma en que estos son apropiados corresponderá al atractivo generado a partir de la construcción de historias complejas, diversas y atractivas, y de personajes verosímiles.

De este modo, en el *anime*, las características evolutivas, cambiantes, emocionales, impulsivas y argumentales que acompañan a los personajes, comparten similitud con vivencias de la vida cotidiana y del propio público espectador (Papalini, 2006; R. Álvarez, 2017), de tal forma, la relación que los individuos llegan a establecer con los mismos es del orden identificacional, pues se representan sentimientos, pensamientos y acciones concordantes a las realidades de los sujetos como la frustración, envidia, temor, rencor, pasión, negación, soledad, etcétera, además de incluir antecedentes profundos, lógicos y argumentados del proceder de protagonistas y villanos, quebrando con visiones estáticas y lineales de sus actuaciones.

En el mismo orden, los escenarios y contextos en los que se desarrollan las obras suelen verse impregnados de elementos culturales propios de Japón y Oriente, como la comida, vestuarios, tradiciones, valores, fiestas, etcétera, siendo estos constantes a lo largo de gran cantidad de obras *animés*. No obstante, lejos de implicar un posible desinterés por parte de los espectadores, debido al desconocimiento de dichos referentes, funciona como un estímulo que fomenta el interés hacia la cultura de donde se origina la animación (I. Rodríguez, 2016), a la par que es un medio de presentación con el mundo. Pues, en concordancia a iniciativas como el *Cool Japan*<sup>4</sup>, el *anime* es uno de los vehículos donde se transportan

---

<sup>4</sup> Posterior a la recesión económica de los mediados de noventa en Japón, su reactivación económica se basó en la producción y exportación de bienes culturales (gastronomía, ropa, series, películas, etc.), a la vez que se ofrecía una imagen moderna y juvenil del país (Mangirón, 2012; F. Álvarez, 2019)

imaginarios seductores de la cultura japonesa, a fin de conquistar las industrias culturales globales (Santiago, 2017). Así, bajo tal parámetro, en los contextos locales se asienta un atractivo por lo japonés y el *anime*, que no sólo fomenta el emprendimiento de tiendas, restaurantes, eventos y demás relacionados, sino que también impacta en algunas de las prácticas y formas de pensar de los espectadores y aficionados. Ello, como se trabajará posteriormente, quedará en evidencia con el surgimiento de la llamada identidad *Otaku*.

Ahora bien, ligado a la diversidad y complejidad temática que acompaña al *anime*, la inclusión de conceptos, constructos o tópicos propios de alguna área del conocimiento, como se referenciaba en obras como *Dr. Stone* o *Cells at Work*, permite suponer a la animación japonesa como un recurso potencial o complemento para la enseñanza didáctica, pues representa de manera llamativa teorías, procesos, métodos, etc. pertenecientes a los campos disciplinares, facilitando la posible recepción y apropiación por los espectadores. Ello ha de contemplarse de similar manera, con el caso de los valores y principios bajo los cuales actúan los personajes o se desarrollan las historias en general.

### ***Otakus: Globalización, Difusión Transcultural e Hibridación Cultural***

A este punto es posible reconocer al *anime* como un producto idóneo del mundo globalizado, en cuanto posee una capacidad adaptativa, tanto a nivel de formato y contenido, que le permite responder a distintas exigencias de los mercados. No obstante, su consolidación como fenómeno de alcance global, implicará ahora sentar la discusión al nivel de los procesos de recepción, consumo y apropiación, como bases en el surgimiento de la CULTURA *Otaku* y su repercusión en la configuración de subjetividades híbridadas.

Para dar cuenta de ello, se ha de partir de que la conquista global del *anime* comienza en 1958 con la primera película animada a color de Japón *Hakujaden* (conocida también como el *Panda y la serpiente mágica*), de la joven productora Toei, que buscaba competir en el mercado de la animación con Disney (R. Álvarez, 2017; Sosa, 2020). Su éxito natal es rotundo,

y logra ser exportada a las televisiones de distintos países, gozando de gran popularidad en China, al ser una historia basada en una leyenda del mismo país. Bajo dicha apuesta, la mayoría de las productoras que consolidarán los cimientos de la industria *anime*, partirán de la adaptación de cuentos, relatos, *mangas* y novelas populares, a fin de asegurar una mejor recepción e interés en las obras, tanto para efectos de Japón, como en el mundo.

De tal manera, el primer gran hit del *anime* llegará en las décadas de los 60 y 70, de la mano de las exitosas series televisivas *Astroboy* (1963), *Gigantor* (1963), *Kimba, The White Lion* (1965) y *Speed Raicer* (1967) que, como señala Sosa (2020), se vieron sometidas a cambios respecto a su versión original, a fin de acoplar elementos de la cultura norteamericana. Una estrategia que resultó exitosa, en la medida que la animación japonesa logró capturar el interés de las distintas audiencias locales; y, consolidarse, además, como un nuevo referente en el mundo de la animación, pues, incluso, varias obras occidentales se inspirarán o realizarán su propia adaptación, a partir de las producciones animadas japonesas de la época.

Ahora bien, el *anime* no detiene su avance y llega a Latinoamérica, gracias a que, a partir del doblaje en inglés producido en Estados Unidos, será posible realizar el doblaje en español, a manos de productoras mexicanas, pero, contando igualmente con la participación de talento de toda Latinoamérica. Este fenómeno de doblaje, explicará Cobos (2010), es uno de los componentes en la que denomina la latinización del *anime*, donde se explica cómo desde este proceso, a los diálogos se les incluye referencias locales y modismos de la región, a fin de facilitar su recepción. De igual forma, correspondería a un proceso de apropiación del contenido, que también incluye la modificación u alteración del video, a fin de censurar aquellos elementos que puedan generar controversia y polémica.

De ese modo, dicha forma de circulación, correspondiente a las décadas de los 70 y 80, según Ortiz (2019), contribuyó a que el público llegara a desconocer la verdadera procedencia de las animaciones que se transmitían; pues, además de que estas se presentaban en paralelo

a las occidentales de la época, ambas poseían cierta similitud gráfica en aquel entonces, dificultando una diferenciación inmediata de su posible origen. Sin embargo, la principal forma de distinguir entre los contenidos, y que será premisa para su censura en distintos países de occidente, es que en el *anime* se presenciaba mayor contenido violento, erótico y sexual.

Entonces, las preocupaciones se encaminaron a que, como se creía que por ser dibujos animados era un producto dirigido exclusivamente a población infantil, no era posible admitir ningún nivel de violencia o sexualidad para esta audiencia. No obstante, esta imprecisión surge de que, en los comienzos de la circulación de *anime*, los géneros demográficos que acompañaban a las obras fueron ignorados, y toda serie o película animada japonesa era incluida en la parrilla de programación infantil.

De tal forma, aunque surgieron agremiaciones civiles, asociaciones de padres y grupos religiosos que lograron la censura del *anime* en varios países, no fue una situación que se mantendría por mucho tiempo, pues, para aquel momento, la animación japonesa ya gozaba de gran popularidad entre públicos jóvenes que reclamaron su vuelta a la programación televisiva. De tal manera, en Occidente, para esta época surgirían los primeros grupos de aficionados al *anime* y en línea aparecerían las primeras formas de *merchandising* como afiches, figuras de acción u ropa estampada.

De este modo, y siguiendo a Cobos (2010), es hasta 1983 cuando el columnista Aki Nakamori en Japón, propone el término *Otaku* para referirse a estos fanáticos, posterior a visitar una convención de aficionados de historietas y animación, y asegurar que la denominación vigente en aquel entonces (*maniac*), no era suficiente para referirse a ellos; esta nomenclatura, tomando como precedente que los individuos más tímidos o poco sociables en este grupo, solían hacer uso excesivo de la expresión “*otaku*”, que en Japón es una manera muy formal y cortés de dirigirse a los extraños. Por otro lado, como rescata F. Álvarez (2019), la palabra también se relaciona para designar a “todo aquel que tenga una “afición obsesiva” por

cualquier tema, actividad o producto” (p.239). Consolidando la complejidad en brindar una definición concreta de lo que lo implica.

A pesar de que la columna de Nakamori es cancelada, el término logra hacerse popular y su uso se expande hasta occidente, donde es tomado sólo para designar a los aficionados al *anime* y *manga*, aunque popularmente se incluye que, aparte de ello, también poseen un significativo interés por la cultura japonesa (Núñez y Huerta, 2015). Ello, sólo dejará en evidencia la falta de uniformidad y consenso en la adopción del término, que aún a nuestra época se mantiene.

Sin embargo, un hecho transversal a la aparición de la palabra, es la serie de connotaciones negativas que le han acompañado, manifiestas en etiquetas alusivas a lo “infantil”, “extraño”, “ridículo”, “peligroso”, “obsesivo”, e incluso, “patológico”, implicando que el uso de la palabra, como señala J. Rodríguez (2021), sea de orden peyorativo y estereotípico. Las más graves aparecen posterior a que Tsutomu Miyazaki, un aficionado enfermizo al *anime* y *manga*, de 27 años de edad; secuestrara, violara y asesinara a cuatro niñas en edad preescolar entre los años 1988 y 1989 (Cobos, 2010; F. Álvarez, 2019). Por tal motivo, además, la animación japonesa comienza a ser sometido a fuertes críticas, especialmente los géneros con mayor índole sexual, violenta u obscena.

Aun así, la conquista del *anime* en occidente continuó en constante avance y la década de los 90 representará la cumbre de su popularidad y éxito en Latinoamérica, pues series como *Dragon Ball* (1993), *Super Campeones* (1993), *Los Caballeros del Zodiaco* (1994<sup>5</sup>), *Sailor Moon* (1996), *Ranma ½* (1998), y *Sakura Card Raptor* (1999), entre otras, cautivarán a toda una generación e impulsarán la aparición significativa de *merchandising*, revistas especializadas y las primeras traducciones al español de *mangas*. A su vez, la apropiación de la animación

---

<sup>5</sup> Se toman los primeros años de emisión en televisión latinoamericana.

japonesa en los contextos locales, comenzará a cobrar mayor notoriedad no sólo desde la sinergia con las industrias mercantiles, sino también con el quiebre de fronteras promovido por el internet; siendo éste último, el medio por el cual la animación japonesa alcanzará su mayor proliferación, en esencial colaboración con los *fansubs*<sup>6</sup> emergentes.

En esta misma época, y en adelante, el *anime* subtulado será la forma más popular de visualización, por contener mejores precisiones en la traducción de los diálogos, a la vez que su acceso es más rápido desde el ciberespacio y disminuyen los costos de postproducción para las compañías y productoras occidentales, ya que no sería necesario contratar actores de doblaje. Este acontecimiento es de principal importancia si se considera que es gracias al subtulado por aficionados que es posible gozar de las obras *anime* con traducción en el idioma nativo, en tiempos cortos respecto al estreno en Japón, y con facilidad de acceso desde el internet. Al mismo tiempo que, al ser un proceso realizado por agrupaciones independientes de fanáticos, muy rara vez podría desembocarse algún tipo de lucro económico por la labor.

En consecuencia, a los espectadores y aficionados les será posible prescindir, en cierta medida, de la circulación legal del *anime*, y hacerse al contenido original subtulado a partir de servidores gratuitos en la red que, además, permitirán conectar con más cantidad de obras, en comparativa a las transmitidas por televisión. Igualmente, gracias a esto, “la industria japonesa es capaz de ensayar diversas traducciones y ver cuál es la mejor, conocer qué productos son bien recibidos y en qué regiones, y posicionar el *anime* y la cultura oriental en la mente de los consumidores” (Sosa, 2020, p.10). Acoplándose así, a los gustos e intereses locales, mientras captura más público fan, fomentando el consumo no sólo de animación japonesa y sus derivados, sino de otros productos propios de la misma cultura. A la vez que se establecen los

---

<sup>6</sup> Contracción del término *fans subtitled*, y consiste en productos culturales que han sido traducidos por los fanáticos de los mismos. (Sosa, 2020)

comienzos de los espacios virtuales de interacción e intercambio global entre aficionados, siendo este ámbito fundamental en las relaciones de las identidades *otaku*.

Por lo anterior, si bien popularmente se reconoce y describe a los *otakus* en función exclusiva de sus consumos e intereses compartidos, resulta una apreciación reduccionista que no contempla el componente discursivo del *anime* que les subjetiviza, haciendo de sus narraciones un estilo de vida y una forma de ver y representar el mundo a través de prácticas culturales comunitarias e individuales específicas, convocando la discusión acerca de la configuración de identidades híbridas locales, donde la premisa estriba en la apropiación de los elementos culturales impresos en la animación japonesa.

Así entonces, lo antes descrito corresponderá a los procesos de desterritorialización y reterritorialización que, como señala Canclini (1990), se refieren a “la pérdida de la relación "natural" de la cultura con los territorios geográficos y sociales, y, al mismo tiempo, ciertas relocalizaciones territoriales relativas, parciales, de las viejas y nuevas producciones simbólicas” (p.288), implicando que en un mismo lugar coexistan distintas culturas, a la vez que estas comienzan a integrarse y modificar algunos de los marcos socioculturales locales. Ello contemplado en el marco de la globalización descrito por Giddens (2007), como proceso de apertura económica y cultural bidireccional, donde no sólo se trata de la occidentalización (o americanización) del mundo, sino también del impacto oriental sobre las pautas occidentales (*colonización inversa*).

Ello podrá comprenderse a mayor profundidad bajo la noción de difusión transcultural que, como se cita en Gil (2020), “según Frobenius, este concepto atiende a la expansión de ideas, religiones, lenguas, estilos, etcétera, entre personas de diferentes culturas” (p.415); factor clave para la comprensión de que en procesos como el surgimiento de la identidad *otaku*, lo que ocurre es el intercambio e integración entre elementos culturales locales y extranjeros, sin que ello involucre la pérdida de las costumbres, tradiciones u principios nativos. Por

consiguiente, el *anime* puede ser considerado como objeto transculturizador, sólo en la medida que, por ejemplo, “a través de este [...], los latinoamericanos desde muy temprana edad están aprendiendo patrones, tradiciones, historias y códigos culturales pertenecientes a la cultura japonesa” (Merlano, 2020, p.212); pero, sin que ello implique la desaparición de los sentidos culturales propios. Pues dicha dinámica correspondería al fenómeno de aculturación, y no sería acorde a la formación particular identitaria *otaku*.

Así, para dar comprensión de ello, es necesario detallar ahora el concepto de hibridación cultural que, siguiendo a Canclini (2006), alude a “procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para crear nuevas estructuras, objetos y prácticas” (p.86). Ello, que en términos de identidad implicará el reconocimiento de formaciones híbridas del sujeto, como la articulación de elementos culturales extranjeros sobre el repertorio nativo; se relaciona, además, a las dinámicas de la globalización en la conformación de nuevas subculturas masivas, las cuales también involucran el surgimiento de zonas y sectores económicos propios de esta mezcla.

Con ello se busca puntualizar que, al menos para lo que respecta a la identidad *otaku*, la manera en la que esta puede ser comprendida, variará de país en país, especialmente lo que respecta a Latinoamérica. Pues, la forma en que son apropiados e incorporados los elementos culturales transmitidos por el *anime*, será diferente en función de los factores propios del contexto local, que hibridarán de manera particular. Así entonces, aunque la llamada identidad o, también, subcultura *otaku* pudiese referir al grupo de aficionados al *anime*, *manga* y cultura japonesa, la forma en que está es representada y vivida en cada lugar y por cada sujeto no es uniforme. Por tanto, la manera en que se identifica y subjetiviza el *otaku*, aún no es del todo claro desde la academia, y se suscita entonces, la necesidad de dar cuenta de las nuevas formas de construcción y constitución de sujetos en la realidad.

De dicho modo, algunas de las características que se han supuesto “generales” para los *otakus* son; el gran y constante consumo de productos de la cultura japonesa (principalmente los que conciernen al *anime* y *manga*), la participación y desarrollo de convenciones, la representación *cosplay*<sup>7</sup>, la elaboración de *dōjinshi*<sup>8</sup>, la adquisición en masa de *merchandising*, la identificación con personajes, la interacción por medios virtuales, entre otros (Cobos, 2010). Aun así, como se ha rescatado, esto no ha de considerarse ley marcial para la asunción de la identidad *otaku*, reconociendo entonces, que existen dificultades para precisar a detalle quienes ingresan o son excluidos de dicha denominación. Adicionalmente, producto de las connotaciones negativas que han acompañado y evolucionado con el término, es frecuente encontrar individuos que, a pesar de cumplir con todos y más de las características antes mencionadas, no se identifican o asumen a sí mismos como *otakus*.

Lo que sí podría asegurarse es que los espectadores y aficionados al *anime* son sujetos permeados por significados, códigos, símbolos, representaciones y referencias culturales japonesas con el potencial de ser apropiados en las identidades de los mismos, y lograr la constitución de subjetividades híbridas que establezcan nuevos estilos de vida, prácticas, discursos, opiniones y formas de representar la realidad, como producto de la mezcla de los elementos culturales nipones con los locales. Siendo, además, sujetos activos en el intercambio, interacción y vivencia de sus consumos.

De este modo, y a manera de síntesis, el *anime* no es sólo un producto animado proveniente de Japón, sino que también consiste en un estilo artístico particular, como en una industria transmediática exitosa y próspera, a la vez que es vehículo de significados, prácticas, principios, símbolos, etc. culturales; promotor, por ende, de una subcultura masiva representada

---

<sup>7</sup> Contracción de *costume play*, y consiste en la representación de algún personaje (real o no), mediante la adopción de vestuario, accesorios, gestos, modales, etc. alusivos al mismo. (Olarte, 2012)

<sup>8</sup> *Mangas* que realizan los mismos aficionados.

por la conquista de los mercados y la conformación de subjetividades híbridas. Por tanto, el *anime* ha de ser considerado como un fenómeno de alcance global en la medida que se compone de una amplia gama procesos que permean y ejercen influencia en las distintas esferas del mundo globalizado.

### ***El Fenómeno Anime en Colombia***

La llegada del *anime* a Colombia ocurre a mitades de la década de los 80 y comienzos de los 90, de la mano de series como *Astroboy (1980)*, *Macross (1986)* y *Maginzer Z (1982)*, no obstante, como señala Juan Camilo Rodríguez para Jáuregui (2019), será la transmisión de la serie *Super Campeones (1993)*, a principios de los 90, la que permite al *anime* gozar de mayor furor en el territorio, debido al interés futbolístico en la época, este se acompañará de otras obras como *Los Caballeros del Zodiaco (1995)*, *Ranma ½ (1999)*, *Dragon Ball (1996)*, *Sailor Moon (1996)* y *Los Cuentos de los hermanos Grimm (1989)*, siendo esta última una de las que ha gozado de mayor popularidad en el territorio, y cuya transmisión se extendió por gran cantidad de años, junto a toda la obra de *Dragon Ball*, que aún continúa transmitiéndose en algunas cadenas televisivas. Posteriormente, se sumarán a la lista, éxitos como *Pokemón (1999)*, *Inuyasha (2002)* y *Naruto (2007)*, no obstante, como ocurría a lo largo de Latinoamérica, al ser considerados dibujos animados, eran emitidos en la programación infantil. Esto, tal y como sucedió en distintos países, hizo que el *anime* llegará a ser censurado por el contenido violento y sexual que se llegaba a presentar. Sin embargo, la presión de los aficionados de la época permite que vuelvan a la parrilla de programación, pero ahora en horarios distintos, lo cual dificultó que se pudieran mantener alta audiencia, obligando a sacarlos progresivamente de las grandes cadenas televisivas.

A pesar de ello, el *anime* ya había dejado su huella en la cultura colombiana y una vez el internet llega al país, es posible para los individuos volver a visualizar este tipo de contenido y profundizar más en el mundo que engloba, así como ser actores importantes en su difusión a

familiares, amigos y cercanos. De tal modo, la evidencia de su actual impacto es posible extraerla e inferirla a partir de las cifras de tráfico orgánico en los portales digitales de transmisión gratuita de *anime*, en los éxitos de cadenas televisivas como *Canal 1* que han retomado la transmisión de *anime* con una alta audiencia, o la significativa cantidad de participantes anuales en eventos como el *SOFA* o *Comic-con*, representa como este fenómeno ha permeado el ámbito local y conquista nuevas instancias y espacios propios, sin dejar de lado la serie de emprendimientos (restaurantes temáticos y tiendas oficiales, por ejemplo) y otros tipos de convenciones que se aún realizan, como los torneos del juego de cartas *Yu-Gi-Oh!* o similares.

No obstante, a pesar de que su impacto puede ser evidenciable a partir de estos elementos, son escasos o nulos, los registros oficiales o académicos que puedan dar cuenta del avance puntual del fenómeno en el territorio, ello implica una falta en la producción académica nacional que dé cuenta de la recepción y apropiación del *anime* en Colombia.

### **Justicia**

Aunque la categoría de *justicia* podría ser abordada a partir de autores que fundamentan lineamientos precisos e ideales que conforman a las sociedades justas, en esta investigación se toma la propuesta de Amartya Sen de la justicia comparativa basada en realizaciones que, difiriendo de las posturas que buscan el establecimiento de una justicia única e ideal, consolida una invitación a la deliberación y el debate público, ubicando su principal interés en los sujetos e individuos que componen la sociedad, en contraposición al institucionalismo trascendental. De tal modo, y en la medida que la diversidad temática y discursiva del *anime* dan cuenta de distintas visiones acerca de la justicia, la apuesta de Amartya Sen en cuanto que no busca un modelo infalible de sociedad ideal y perfecta (Aleán, 2012), posibilitará el acercamiento a la comprensión de las construcciones particulares que generan los individuos a cerca de la justicia a partir de los distintos aspectos que apropian o les

interesan de las obras *anime*, así como de las posibles aplicaciones de dichas nociones en la vida cotidiana de los mismos en la búsqueda de acuerdos colectivos para la resolución de las injusticias.

De tal manera, la comprensión de la idea de la justicia de Sen, involucrará que reconozcamos en primera instancia una parte de su visión de las sociedades y su avance. Así, y como se rescata de Campos (2011), el *desarrollo* para Sen

no se basa en el crecimiento económico o en el nivel de reservas económicas que posee un país; aunque estos factores tienen utilidad, no son ni siquiera remotamente su función principal. [...] consiste [entonces] en la expansión de las capacidades humanas, es decir, en la forma como el Estado, a través de los distintos instrumentos que tiene a su alcance, permite que los ciudadanos tengan acceso equitativo a tales libertades y, al margen de su reconocimiento formal, éstas son tangibles en la práctica (p. 459-460).

De esa forma, Sen explicará que en las sociedades donde se garantice el acceso efectivo de las libertades (posibilidades de decidir sobre la propia vida) es posible salvaguardar los intereses de aquellos más vulnerables, evitando, por ende, la aparición de grupos con mayores privilegios que otros; potenciando, por tanto, el desarrollo de las sociedades e individuos de manera equitativa. Bajo tal panorama, Sen brinda principal relevancia a las capacidades y libertades reales de los sujetos, en la medida que son estos aspectos los que permitirán a las personas decidir que, o no, hacer, a la vez que se hacen responsables sobre sus propias elecciones.

De esa forma, la propuesta de Sen (2012) se orienta hacia el “mejoramiento de la justicia y la superación de la injusticia, en lugar de ofrecer respuestas a las preguntas sobre la naturaleza de la justicia perfecta” (p.5). Para dicho fin, se focalizará en las “realizaciones reales de las sociedades estudiadas más que en las instituciones y las reglas” (p.14), buscando que al momento examinar los conflictos en las sociedades en términos de justicia, no se sea

indiferente a las vidas reales de las personas y el contexto que les acompaña, reconociendo las particularidades que les componen, a fin de generar estrategias efectivas para dicho espacio. De tal modo, la idea de justicia de Sen apunta a lo que realmente ocurre en las sociedades y a los sujetos, y no de lo que deberían ser. Por consiguiente, uno de los enfoques principales en la postura de este autor corresponde a las capacidades reales con las que cuentan las personas, considerando que estas son el grupo de habilidades, conocimientos y oportunidades de las que disponen para convertir sus derechos en libertades reales (la posibilidad de elegir los modos de vivir). En ese sentido, para Sen, la prevención de las injusticias que limitan el despliegue de las libertades reales de las personas (pobreza, falta de educación, etcétera.), son de especial relevancia y prioridad en el mejoramiento de la justicia de las sociedades.

Ahora bien, reconociendo la propuesta de Sen no aspira elaborar una definición universal de justicia, él explicará que “lo que nos mueve, con razón suficiente, no es la percepción de que el mundo no es justo del todo, lo cual pocos esperamos, sino que hay injusticias claramente remediabiles en nuestro entorno que quisiéramos suprimir” (p.5), involucrando que es nuestro sentido de la injusticia una primera señal en la detección de las injusticias reales e inmediatas, y un primer paso para brindarles resolución. Sin embargo, y como será transversal a toda la postura de Sen, tanto este sentido, como el de Justicia, han de ser sometidos a escrutinio crítico y racional, permitiendo establecer qué tipo de decisiones, preferencias y cursos efectivos de acción se han de tomar y en qué están basados, orientándose al consenso colectivo de acuerdos.

Por otra parte, como se toma de Campos (2011), en la propuesta de Sen se ha “entender la justicia como una meta parcial, relativa, no acabada ni universal” (p.462), ello en la medida que a pesar de que se dé resolución a una injusticia, no es posible sostener que se ha alcanzado al máximo de justicia posible para dicha situación, pues de ser así, por ejemplo, el paso de la esclavitud al trabajo asalariado se hubiese quedado solamente allí, y no hubiera

avanzado hasta las protecciones y derechos laborales de los individuos. De esta manera, la justicia puede considerarse como una constante dinámica en constante progreso y debate, que orienta la vida humana en beneficio de modos de vida donde se puedan desplegar las capacidades y lograr el ejercicio pleno de las libertades.

Por otra parte, como se señala en Squella (2010),

Para conseguir todo ello, Sen confía en la razón, y, sobre todo, en la argumentación razonada de que los individuos somos capaces, puesto que lo que comúnmente llamamos “sinrazón”, no designa propiamente el abandono de la razón por parte de algunas personas, sino el hecho de que éstas ofrezcan razonamientos muy primitivos y defectuosos. Por lo mismo, hay esperanza, puesto que el mal razonamiento puede ser confrontado con el buen razonamiento, y existe un espacio donde uno y otro pueden encontrarse (p.210)

De este modo, Sen realiza una invitación a la búsqueda de acuerdos colectivos basados en la deliberación crítica y social de las distintas perspectivas, a fin de lograr la promoción de la justicia para dichas realidades particulares. Así, será esta misma reflexión crítica que emerge de los sentidos individuales de la injusticia desde las realizaciones reales del mundo, la que posiblemente oriente la comprensión de la naturaleza de lo justo en las sociedades. Por ende, y en relación a que la justicia no es un objetivo puntual, la erradicación de la injusticia comprende un ejercicio constante evaluativo, comparativo y crítico, donde la práctica de la deliberación y el debate público, a partir de la razón, permitan llegar a acuerdos colectivos sobre aquello que se considera justo frente a una situación, a pesar de no encontrarse completamente de acuerdo frente a otros asuntos relacionados a la justicia ideal en las sociedades (Aleán, 2012). De esa manera, se ha de conservar una disposición abierta a la comprensión de las circunstancias y particularidades sociales e individuales, fomentando progresos graduales y continuos en la conformación de ámbitos cada vez más justos.

Ahora bien, aunque el amplio campo temático y discursivo del *anime* involucra la puesta en escena de diversas visiones de la justicia a lo largo de distintas obras, dicha representación se evidencia a partir de los personajes que las componen, pues, como señala Herrera (2016, p.106):

El sentido de la justicia aparece en el *Anime* sobre todo en los ideales encarnados por los héroes, más que en los aparatos de justicia; los cuales se constituyen muchas veces en los antagonistas u oponentes que persiguen al héroe.

De este modo, aunque los roles de héroe y antagonista no son únicos y generalizables a todas las obras *anime*, puesto que incluso pueden existir fluctuaciones entre estos, la precisión realizada por Herrera invita a considerar a los personajes como los portadores y transmisores de las diversas nociones de justicia que se plasman en el *anime*. De esa manera, los espectadores se pueden encontrar, en una misma obra, con distintas perspectivas de justicia susceptibles de ser apropiadas e integradas a los repertorios subjetivos de los sujetos, a partir de los procesos de identificación e hibridación. En ese sentido, las nuevas configuraciones que generan los individuos en torno a la justicia, intervienen en los modos en que estos dan sentido y resolución a los conflictos e injusticias de sus vidas cotidianas. De tal forma, con la idea de Justicia de Amartya Sen se aspira a una aproximación a la comprensión de aquellas nociones de justicia que, influidas o transmitidas desde el *anime*, los sujetos desarrollan y aplican en la resolución crítica, racional y colectiva de los conflictos e injusticias.

### **Roles de Género**

La comprensión de la categoría de *roles de género* a partir de los postulados de Teresa de Lauretis, en el marco de la Teoría *Queer*, permitirá integrar a la investigación una perspectiva amplia e inclusiva para la comprensión de la vivencia y expresión de la sexualidad y el género, sin limitarse al canon binarista de la masculinidad y feminidad. De esa manera, y reconociendo que el *anime* logró desafiar algunos de los estereotipos conservadores

occidentales con respecto al papel que hombres, mujeres y demás identidades pueden desempeñar, la teoría *queer* corresponde a una fuente de referencia amplia e inclusiva en la comprensión de las elaboraciones que los individuos realizan respecto a los roles de género y sexualidad a partir de sus consumos de *anime*, permitiendo el reconocimiento de los modos en que las representaciones diversas y fluidas del género son puestas en escena a partir de este contenido audiovisual, y su recepción por el público.

De este modo, según Jagose en 1996 “lo *queer* describe los gestos o modelos analíticos que dramatizan las incoherencias en las relaciones supuestamente estables entre el sexo cromosómico, el género y el deseo sexual” (como se cita en Córdova, 2020, p.100), así, este término que se traduce como “raro” u “anómalo” y que, como Córdova (2020) precisa, su uso en la lengua inglesa es de carácter peyorativo a las formas diversas de vivir la sexualidad; convoca no solo un campo de estudios, sino también un movimiento político en “resistencia a [los] procesos de normalización y exclusión sexual que tienen lugar no solo en la sociedad heterosexista, sino también dentro de aquellos espacios políticos que se sitúan críticamente ante la misma: el feminismo y el movimiento homosexual” (Gros, 2016, p.246), sin dejar de lado los demás campos políticos de la sexualidad y el género como la transexualidad y el no-binarismo. De esta manera, lo *queer* permite entablar discusión respecto a la construcción, vivencia y expresión de la sexualidad humana, reconociendo las dinámicas coercitivas y reguladoras de los cuerpos desde distintos focos sociales, y sus implicaciones en la construcción-producción de los mismos en términos de identidad, discurso e interacción; así como la inclusión de nuevas perspectivas respecto a la diversidad en la vivencia de la sexualidad humana.

Bajo dicha premisa, Teresa de Lauretis (2015), quien adopta el término “Teoría *Queer*” en 1990, expone que “*género* o bien *el sistema sexo-género*, como lo nombraron las antropólogas feministas, fue el marco en el cual las feministas analizaron la definición socio-

sexual de la Mujer como divergente del estándar universal que era el Hombre” (p.107), así, esta perspectiva se posicionó en contraposición del determinismo biológico que definía a la mujer en función de sus diferencias anatómicas y fisiológicas con el hombre, y que eran utilizadas para regular y coercer su rol en sociedad. De esta manera, dicha visión de *género* permitió integrar la reflexión acerca de los elementos simbólicos socioculturales que construyen, moldean y regulan de los cuerpos, contemplando así, que la constitución en el género de un individuo, no se da “sólo por la diferencia sexual sino más bien, a través de representaciones lingüísticas y culturales” (De Lauretis, 1996, p.8); premisa que reconocerá además, la construcción histórico-sociocultural que se la ha atribuido a lo masculino y femenino, y los distintos medios e instituciones mediante las cuales dichas representaciones son constituidas, asignadas y asumidas, como la familia, religión, política, literatura, arte, etcétera.

En consecuencia, *género* implicará no sólo la serie de concepciones histórico-socioculturales respecto a lo masculino y femenino, y que se encuentran basadas en la diferenciación sexual anatómica de los individuos (o sexo); sino que, como explica De Lauretis (1996, p.11), “constituye en cada cultura [...] un sistema simbólico o sistema de significados que correlaciona el sexo con contenidos culturales de acuerdo con valores sociales y jerarquías”, lo cual resulta en estructuras asimétricas de poder y de desigualdad social en razón de lo que deben ser y hacer los hombres y mujeres, y que, además, excluyen las presentaciones diversas del género que no se contemplen o ajusten al estándar heteronormativo. En dicha línea, es preciso hablar de sistemas de género, en cuanto que cada cultura establece un código propio de símbolos y significados, distintos a los otros; por tanto, como ejemplo, ello explicaría las diferencias occidentales y orientales en lo que significa “ser hombre” o “ser mujer”, y su participación en sociedad.

De este modo, el género es “la representación de cada individuo en términos de una relación social particular que pre-existe al individuo y es predicada en la oposición conceptual y

rígida (estructural) de dos sexos biológicos” (De Lauretis, 1996, p.11), siendo a partir de ello que se consolida el grupo de actos, discursos, expresiones, y estilos permitidos que, reproducidos por los sujetos, indican y validan el “ser hombre” o “ser mujer”. Por tanto, los roles de género pueden comprenderse como los estilos, discursos y actos socialmente aceptados, alusivos de lo “masculino” o “femenino”, que son reproducidos por los sujetos en función de la identidad que asumen. Pero, a su vez, será posible localizar aquellos elementos que, imposibles de representar en dicha dicotomía, convoquen la noción de lo “no binario”, como lo que no es posible identificar bajo los estándares de “hombre” o “mujer”.

Ahora, si bien en el *anime* “los personajes muchas veces no forman parte de un estereotipo claro de género” (Patrón, 2020, p.43), implicando un primer contacto con perspectivas inclusivas y diversas respecto a la sexualidad, no puede dejarse de lado el sistema simbólico del cual se origina, pues, es a partir de este que se generan los estándares bajo los cuales se comprenden, construyen y representan los cuerpos e identidades en las distintas producciones y obras que se realicen. Así, aunque en el *anime* es posible ubicar obras, personajes e historias que se contraponen a los cánones conservadores y coercitivos de la vivencia y expresión del género, también es posible localizar elementos estereotípicos propios del rol que hombres, mujeres e identidades diversas deben desempeñar para la cultura japonesa. En ese sentido, la perspectiva *queer* permitirá una aproximación al sistema simbólico de género que desde el *anime* es transmitido y que influye en las representaciones que los espectadores elaboran acerca de los roles de género y sexualidad.

### **Valores Culturales**

Con el objetivo de abordar la categoría de *valores culturales*, los postulados de Shalom Schwartz son tomados para el desarrollo de este constructo en la medida que ofrece la posibilidad de reconocer la prioridad que se otorga a ciertos valores sobre otros tanto a nivel individual como social, lo cual, para efectos de la presente investigación, permite acercarnos al

reconocimiento que realizan los espectadores en la primicia de ciertos valores en las producciones *anime* y la forma en que estos pueden llegar a ser apropiados y configurados a nivel subjetivo. Así mismo, figura como un referente con el cual ratificar las diferencias que entre sociedades existen en relación a los valores culturales; un aspecto que, considerando que el *anime* es producido en Japón, permite una posible aproximación a los valores que en la sociedad japonesa se promueven desde el *anime* en comparativa a los del contexto colombiano y la interacción entre estos a partir de la apropiación y modos de configurar la realidad de los espectadores frecuentes de *anime*. De esta manera, a continuación, se partirá de una breve contextualización de la teoría de los valores de Schwartz que permita el posterior enlace con su propuesta de valores culturales y la relación que se espera establecer con el fenómeno de estudio.

De esa forma, Schwartz (2011) considerará, al igual que otros autores como Rokeach (1973), que los valores representan metas amplias y deseables que sirven como estándares para evaluar si las acciones, los eventos y las personas son buenas o malas (p.464). En dicha línea, este mismo autor en 2012, rescatará que partir de teóricos como Morris (1951), Allport (1961), Feather (1995), entre otros, es posible especificar la naturaleza de los valores desde 6 características:

1. Los valores son creencias vinculadas indisolublemente al afecto.
2. Los valores se refieren a metas deseables que motivan la acción.
3. Los valores trascienden acciones y situaciones específicas.
4. Los valores sirven como estándares o criterios.
5. Los valores están ordenados por importancia en relación con los demás.
6. La importancia relativa de los valores múltiples guía la acción.

Ello permitirá comprender que los valores son transversales a toda la vida humana, y que la manera en la que son constituidos y apropiados, sigue lineamientos tanto socioculturales

como personales, en la medida que es desde lo sociocultural que es posible transmitir cierto tipo de valores en sociedad, pero que, aun así, será desde lo individual que se brinde primicia a unos u otros, organizando de tal manera, el pensamiento y acción en el mundo social. A su vez, esto permite dar cuenta que la estructura en la que llegan a organizarse los valores es en relaciones de conflicto (ej. Benevolencia y Poder) y compatibilidad (ej. Conformismo y Seguridad).

Ahora bien, una distinción que Schwartz (2012) realizará corresponde a la de valores individuales y valores culturales, ello considerando que, si bien la naturaleza y estructura de los mismos es similar, las culturas y los individuos difieren significativamente en la importancia que atribuyen a los valores, en términos de prioridades o jerarquías. De esa forma, los valores individuales serán comprendidos como metas que derivan de lo que significa ser humano, ser un organismo biológico que participa en la interacción social y que debe adaptarse a las exigencias de la vida grupal (Schwartz, 2011, p. 464). Así, este autor construirá una estructura teórica de 10 valores básicos individuales (entre ellos estimulación, hedonismo, logro, poder, etc.) que guían la vida de los sujetos. Este constructo representa, para el mismo autor, el nivel psicológico de su teoría.

De tal manera, para hablar de entonces ahora de valores culturales, primeramente, se suscita precisar que para Schwartz (2011) la cultura es externa al individuo; por tanto, no es una variable psicológica. Es un aspecto del contexto en el que la gente vive (p. 470). Sin embargo, ello no involucra que esta no influya sobre los individuos, en cambio, este autor defenderá, siguiendo a Hofstede, que la cultura es el *programador* de la mente, no su programación. Lo cual implica que las creencias, valores, comportamientos y/o estilos de pensamiento que los miembros individuales de una sociedad o un grupo cultural comparten (como se suele definir cultura), refiere, para estos autores, las consecuencias psicológicas de la cultura sobre los individuos. Sin embargo, para estudiar los impactos de la cultura en ellos, es

necesario distinguirlos de la cultura misma – el énfasis en el valor normativo que los afecta (p. 470), reconociendo, por tanto, las presiones y expectativas a la que las personas son expuestas a nivel sociocultural, en razón de la priorización de los tipos de valores en el contexto donde se encuentre el sujeto.

De esa forma, antes de llegar a la noción de valores culturales, o las orientaciones de valores culturales, como postula Schwartz (2011); esta teoría surge considerando los 3 problemas sociales que autores como Comte (1896), Durkheim (1897), Weber (1922), Parsons (1951), entre otros, han señalado como los más críticos en las sociedades:

1. Definir los límites entre la persona y el grupo y las relaciones óptimas entre ellos.
2. Asegurar la coordinación entre las personas para producir bienes y servicios de manera que se preserve el tejido social.
3. Regular la utilización de los recursos humanos y naturales.

Bajo tal premisa, Schwartz propondrá 3 tipos de orientaciones dimensionales de los valores culturales, cuyo objetivo estriba en el acercamiento de cómo deben funcionar las instituciones y comportarse los individuos, para lograr un abordaje adecuado de las 3 problemáticas mencionadas anteriormente, en forma de respuestas normativas. En consecuencia, “los valores culturales, [...] son metas que se derivan de la naturaleza de las sociedades, de los "imperativos funcionales" (Parsons, 1951) que las sociedades deben afrontar para sobrevivir” (Schwartz, 2011, p.464). A su vez, como rescatará en 1999, estos valores representan explícita o implícitamente lo que es bueno, correcto y deseable en una sociedad, a la vez que son base en las normas específicas que le indican a las personas lo que es apropiado o no en diversas situaciones.

Dicha propuesta que se presenta a continuación, distribuida en 3 dimensiones culturales; da como fruto, además, 7 valores culturales básicos con los cuales es posible comparar a las sociedades entre sí.

### ***Autonomía vs. Conservación***

Esta orientación surge para la comprensión del conflicto entre individuo y grupo, en términos de las relaciones que estos establecen. Así entonces, y como se toma de Schwartz (2006), la *autonomía* refiere a aquellas culturas donde se prima la cultivación y expresión individual de cada sujeto, distinguiendo para ello, dos tipos de autonomía: *autonomía intelectual* y *autonomía afectiva*. Siendo la primera de estas, aquella en donde se fomenta la curiosidad y creatividad en el individuo, a la vez que se le anima a seguir sus ideales y preferencias intelectuales. Por otra parte, la segunda refiere a que las personas busquen experiencias afectivas positivas, relacionadas al placer y el disfrute de la vida. Ahora bien, lo que respecta a la *conservación*, surge en contraposición a la autonomía, en la medida que el individuo ha de corresponder a los intereses de la sociedad o grupo al que pertenece, buscando la preservación de la estabilidad y coherencia en el grupo, es decir, en otras palabras, se aboga al mantenimiento del *status quo*, la tradición y seguridad.

### ***Jerarquía vs. Igualitarismo***

Como indica Ros (2002) “esta dimensión refleja las formas en que las culturas socializan a los individuos para que consideren el bienestar de los demás y manejen las interdependencias sociales” (p.12). Ello como respuesta al segundo conflicto de las sociedades, relacionado a la preservación del tejido social. Así, en las culturas *jerárquicas*, se considera la distribución desigual de poder, roles y recursos como legítima, buscando que los individuos se limiten al cumplimiento de las obligaciones y reglas que se asocian al rol que desempeñan en sociedad; en este punto se suelen referenciar el poder social, la autoridad, humildad y riqueza. Por otra parte, en aquellos espacios donde prima el *igualitarismo*, el énfasis se encuentra en fomentar el compromiso voluntario de los individuos a fin de promover el bienestar de los demás, privilegiando la equidad, justicia social, libertad, responsabilidad y honestidad (Schwartz, 1999).

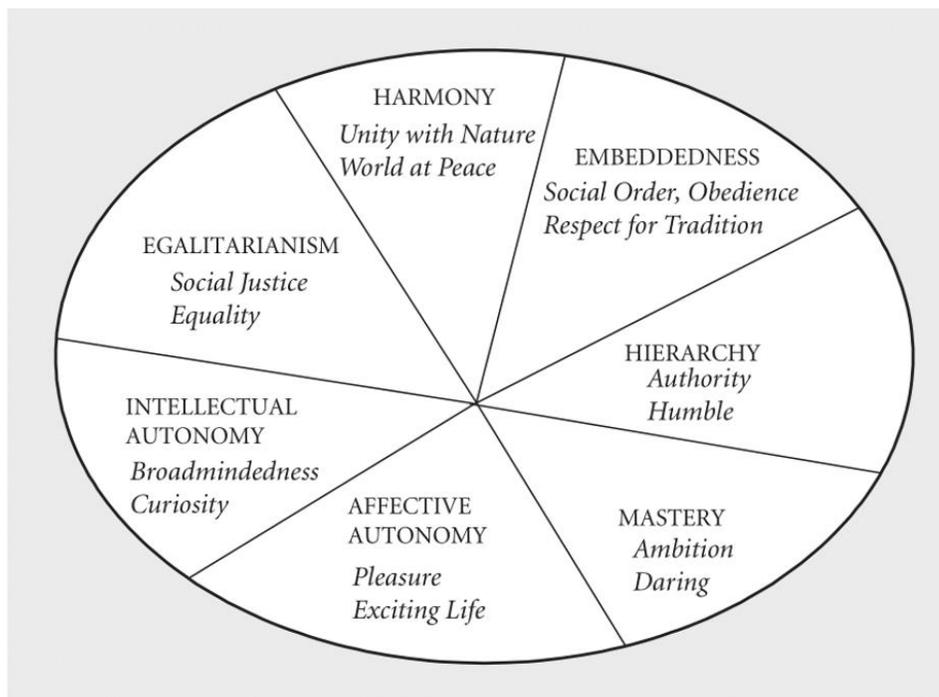
### **Dominio vs. Armonía**

En esta última dimensión, el conflicto base no sólo involucrará la relación de las personas con la naturaleza, sino también con el mundo social. De tal manera, como se retoma de Schwartz (2006), aquellos valores que se promueven desde el *dominio* o *competencia*, como lo llaman algunos autores, fomentan el control, dirección y cambio del entorno social o natural, a fin de cumplir metas personales o individuales; por ello, la ambición, éxito y osadía, son privilegiados en dicho tipo de contextos. Por el contrario, la *armonía* aboga a la paz, protección del medio ambiente y en unión a la naturaleza.

Es de esta manera como Schwartz (2011) concreta la estructura de su teoría de las orientaciones de los valores culturales, representándola bajo la siguiente figura:

**Figura 1.**

*Estructura Teórica de las Orientaciones de los Valores Culturales de Schwartz*



*Nota.* Tomado de Schwartz (2011, p.473). ARMONÍA: Unidad con la naturaleza, Mundo en Paz. CONSERVACIÓN: Orden Social, Obediencia, Respeto por la Tradición. JERARQUÍA: Autoridad, Humildad. DOMINACIÓN: Ambición, Desafío. AUTONOMÍA AFECTIVA: Placer, Vida Emocionante. AUTONOMÍA INTELECTUAL: Tolerancia, Curiosidad. IGUALITARISMO: Justicia Social, Equidad.

En esta estructura, Schwartz representan los 7 valores culturales básicos que extrae de su postulado de las dimensiones culturales, a la vez que detalla algunos posibles aspectos representativos de los mismos, de esa forma, por ejemplo, podríamos mencionar que en la sociedad x se cultiva el valor del *igualitarismo* en la medida que esta promueve espacios y mensajes de justicia social y equidad pero, distinta sería la sociedad z en donde la promoción de esquemas competitivos y de control nos conlleva a considerar que se cultivan valores asociados a la *dominación*. Bajo tal perspectiva, el modo bajo la cual estos aspectos pueden ser sometidos a evaluación y análisis en las sociedades, se acompaña de una dinámica de conflicto y compatibilidad, donde algunos valores culturales tienden a una mayor aparición conjunta con algunos, mientras con otros no tanto. Por ejemplo, será común encontrar que una sociedad ubicada bajo la dimensión de la *autonomía*, se trate también de una cultura *igualitarista*; así mismo, será incompatible o extraño, describir sociedades cuyo enfoque de *dominación* presente al tiempo la promoción de la *autonomía*, pues la forma en que cada una de estas dimensiones es conceptualizada, dificulta una adecuada afinidad. Así, esta manera de relación entre valores corresponderá a la coherencia cultural en los modos en que las sociedades les brindan resolución o comprensión a sus conflictos y situaciones.

Ahora bien, por otra parte, el *anime*, en cuanto producto cultural, y como señalan Rodríguez (2016) y Gil (2020), es una herramienta capaz de transmitir principios, valores, folclore, tradiciones, historia y elementos culturales que, principalmente característicos de la sociedad japonesa, permean a los espectadores del mundo quienes pueden apropiarse de aquello que es representado en pantalla y desarrollar imaginarios, representaciones y modos de vida transculturales. De esta manera, el *anime* fomenta un intercambio de los individuos con valores y principios extranjeros que, posiblemente distintos a los locales, configuran nuevas formas de pensar y actuar en el mundo. Así mismo, en la medida que los valores culturales fomentan la preservación y coherencia de las sociedades e individuos, la animación japonesa

amplia la posibilidad de visualización, representación, interacción y vivencia de valores distintos a los promovidos localmente, aun cuando estos pudieran ser contrarios o distintos entre sí. De tal modo, este tipo de contenido animado es un medio potencial en la transmisión de valores y principios culturales, posibilitando nuevas configuraciones en las visiones y modos de vida de los sujetos a partir de los aspectos que apropian o privilegian de sus consumos.

Sin embargo, dicha permeabilidad e intencionalidad del *anime* en la promoción de aspectos culturales se encuentra muy lejos de consistir en una representación con fines exclusivos de entretenimiento, pues, se trata de un intento de conquista cultural de Japón que, como señala Santiago (2017), está en concordancia a estrategias de *branding* cultural como lo es el *Cool Japan*, involucrando la exaltación de las características que componen al país nipón mediante productos como el *anime*. Entre estas, no obstante, es posible localizar lo que refiere a los valores y principios que acompañan a la sociedad japonesa, fomentando imaginarios ideales de Japón y de la vida de las personas que allí habitan, disimulando o encubriendo aquellos elementos que pudiesen ser poco atractivos al público. De tal modo, el *anime*, como indica De Leon (2010), se convierte en una de las tarjetas de presentación de Japón para el mundo, mientras que los personajes de las obras son los atractivos embajadores que promueven ideas favorables del país nipón, permitiendo aumentar la influencia cultural de este a nivel global. Así, y en la medida que las obras *anime* propician un alto sumergimiento en las narrativas debido a sus características estéticas y discursivas, la identificación y apropiación de elementos de las mismas por parte de los espectadores e individuos es de mayor probabilidad, permitiendo la aparición y promoción de valores culturales nipones en contextos locales, consolidando un lazo social e identidad individual transcultural.

### **Psicología Social**

Antes de dar cuenta de la noción de representaciones sociales, es preciso decantar las bases de la disciplina de la que se desprende, que corresponde, además, a la línea de trabajo

de la presente investigación. Así pues, la psicología social, a partir de los postulados de Moscovici (1984/1985), parte de la premisa de que el individuo y la sociedad no son paralelos, y en cambio, comparten una relación que ha de ser estudiada no de manera individual, sino conjunta. Ello, contemplando la sociedad tanto externa como interna del sujeto, pues, al respecto, este autor mencionará que “en cada individuo habita una sociedad: la de sus personajes imaginarios o reales, la de los héroes que admira, la de sus amigos y enemigos, la de los hermanos y padres con quienes nutre un diálogo interior permanente” (p.18), estableciendo incluso relaciones en este campo, sin saberlo.

De esa forma, en una primera instancia, la labor de la psicología social se encaminará a la comprensión del conflicto entre el individuo y la sociedad, en términos de las problemáticas que se presentan en los distintos tipos de relación que componen el mundo social (entre sujetos, sujetos y grupos, entre grupos, etc.), para lograr dicho objetivo, Moscovici (1985) indicará que son los fenómenos de la ideología y los fenómenos de la comunicación los objetos centrales de estudio, de la que él denominará la psicología social sociológica.

En ese orden de ideas, los fenómenos de la ideología harán referencia a los sistemas de representación, actitudes, creencias, estereotipos, prejuicios, etcétera, que dan forma a la realidad social, considerando esta, mitad física y mitad psicológica y; por otro lado, los fenómenos de la comunicación harán alusión a los intercambios y transmisiones comunicacionales (lingüísticos o no lingüísticos) entre los individuos y grupos.

De tal manera, será posible para este autor puntualizar que la psicología social “es la ciencia de los fenómenos de la ideología (cogniciones y representaciones sociales) y de los fenómenos de comunicación” (1985, p.19), a la vez que es aquella que “analiza y explica los fenómenos que son simultáneamente psicológicos y sociales” (1985, p.27), en los distintos niveles y sistemas que componen las relaciones humanas y sociales, permitiendo una aproximación a la comprensión de los aspectos psíquicos de la vida social e individual.

## **Representaciones Sociales**

La noción de representación social aparece por primera vez en 1961 de la mano de Moscovici, donde retoma la propuesta de Durkheim, en relación a las representaciones colectivas, pero, expropiándoles su papel de categoría general aplicable para toda la sociedad; proponiendo así, una visión al nivel de los grupos, comunidades o realidades inmediatas de los individuos. De tal forma, para Moscovici (1979),

la representación social es una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos. [...] es un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios, liberan los poderes de su imaginación (p. 17-18).

En ella, es posible dar cuenta de actitudes, estereotipos, opiniones, creencias, normas, etc. que dotan de sentido o significado a la realidad social, siendo estos compartidos por varios individuos y que, además, orientan su comportamiento. De ese modo, Moscovici (1979), asegurará que “para poder captar el sentido del calificativo social [en la representación], más vale poner el acento en la *función* a la que corresponde que en las circunstancias y las entidades que refleja” (p. 51-52), de esa manera, lo que hace social a una representación, es su contribución en la constitución de referentes, símbolos y orientaciones que posibilitan el desarrollo de procesos sociales como la comunicación y acción. Al respecto entonces, estos marcos representativos guían no solo los esquemas interpretativos de la realidad que acompañan a los individuos, sino que influyen en su manera de actuar en el mundo social.

De esa manera, la representación social se refiere a la forma en la que los individuos, insertos en los márgenes de un grupo o la sociedad, brindan y comparten sentidos o explicaciones acerca de los objetos, fenómenos y experiencias que componen la realidad,

estableciendo sistemas simbólicos, interpretativos, evaluativos o de valores, que influyen en la manera de comportarse, expresarse u interactuar en el mundo. Por tanto, “representar una cosa, un estado, no es simplemente desdoblarlo, repetirlo o reproducirlo, es reconstituirlo, retocarlo, cambiarle el texto” (Moscovici, 1979, p.39).

Ahora bien, Jodelet (1986) señala, siguiendo a Moscovici, que la formación de las representaciones sociales consta de dos procesos: la *objetivación* y el *anclaje*, siendo estos los mecanismos bajo los cuales se dota de lo social a la representación y permite la transformación de lo extraño en familiar y natural. De esta manera, la *objetivación*, tal y como indica Jodelet “puede definirse como una operación formadora de imagen y estructurante” (p.481), ya que es mediante este proceso por el cual se asignan imágenes o *esquemas figurativos* a conceptos e ideas abstractas o simbólicas a cerca de los objetos, permitiendo el ingreso y naturalización de las imágenes construidas a la realidad de los individuos que reemplazan las informaciones o conceptos acerca de los objetos. Por otro lado, el *anclaje* “se refiere al enraizamiento social de la representación y de su objeto” (p.486), implicando dotar de significado y utilidad al objeto de representación a partir de marcos de referencia conocidos y preexistentes del sujeto, para su posterior inserción a las dinámicas sociales y relacionales como instrumentos de comprensión y comunicación en el mundo social.

Por otro lado, y como señala Araya (2002), es a partir de las representaciones sociales que “las personas producen los significados que se requieren para comprender, evaluar, comunicar y actuar en el mundo social” (p.38), de esta manera, su abordaje investigativo es de significativa relevancia en la medida que da cuenta de los modos y esquemas que los sujetos constituyen para la interpretación y actuación en la realidad social. De esa forma, el *anime*, como transmisor de mensajes, discursos y significados, corresponde a una fuente con la cual nutrir las representaciones preexistentes acerca de los objetos, configurando nuevas visiones y perspectivas en los sujetos acerca del mundo, y constituyendo nuevos modos de vivir en el

mismo. Así mismo, a partir de la revisión de la producción académica, se evidencia una tendencia investigativa en la comprensión de las representaciones sociales como base en la exploración y descripción del fenómeno *anime*, permitiendo la especificación inicial de las características locales con que se significa dicho fenómeno en contextos o grupos particulares de estudio, como antecedente y apertura a las nuevas rutas o caminos investigativos en el campo.

## Marco Metodológico

A continuación, se presenta el marco metodológico que orienta el desarrollo del presente proyecto investigativo, iniciando por la definición del tipo de investigación al cual pertenece el presente estudio, para así especificar el alcance y diseño del mismo, seguido del enfoque epistemológico y la lógica investigativa. De este modo, se realiza presentación de los actores participantes del estudio, para continuar con los instrumentos contemplados tanto para la recolección de información, como para el análisis de la misma; y, finalmente, se detalla el procedimiento que se llevó a cabo para el cumplimiento de los objetivos propuestos en la investigación.

### Tipo de Investigación

Partiendo de que la investigación cualitativa “se interesa en las perspectivas de los participantes, en las prácticas cotidianas y el conocimiento cotidiano que hace referencia a la cuestión estudiada” (Flick, 2015, p. 12), resulta una aproximación adecuada para el presente proyecto ya que, bajo dicho planteamiento, es posible la obtención de datos profundos y enriquecedores del fenómeno de estudio, en la medida que son desde estas miradas particulares de los individuos que se pueden extraer los sentidos, atribuciones, creencias y representaciones que construyen de la realidad social.. Así, la presente investigación reconoce que “el estudio de los significados subjetivos y la experiencia y la práctica cotidianas es tan esencial como la contemplación de las narraciones [...] y los discursos” (Flick, 2012, p.16).

Por tanto, la postura investigativa cualitativa, se sirve a los objetivos del presente estudio, debido a que posibilita el acercamiento al fenómeno de estudio, a partir de la vivencia y postura particular de los actores que están inscritos en el mismo, encontrando un enriquecimiento, más que estandarización, de la comprensión del mundo social. Así mismo, siendo el *anime* un fenómeno de reciente estudio académico, esta perspectiva sirve para

complementar la línea base de este campo de estudios, a partir de las características y detalles particulares que le componen en los distintos contextos sociales.

### **Alcance de la Investigación**

En dicha línea, la propuesta se postula de alcance exploratorio-descriptivo ya que permitiría tanto una identificación base de las particularidades del fenómeno de estudio en el territorio local colombiano, como un aporte en la especificación de algunas de las características del mismo (Hernandez, Fernandez y Baptista, 2014). De esa manera, será posible generar familiaridad y probables líneas investigativas del fenómeno *anime* en Colombia, a la vez que se precisan algunas dimensiones del mismo a partir del saber y experiencia particular de los individuos en relación a las categorías de trabajo definidas (Justicia, Roles de Género y Valores Culturales).

### **Diseño de la Investigación**

De este modo, el estudio contempla su desarrollo bajo el diseño fenomenológico, cuyo foco está en “la experiencia tal y como cada persona es consciente de ella, es decir, en la experiencia del «mundo vivido»” (Ballesteros y Mata, 2014, p.19), buscando explorar y dar cuenta de las vivencias y visiones que constituyen el fenómeno de estudio, acercándose de tal manera, a su comprensión y significado. En este caso, mediante el estudio de las configuraciones de las representaciones sociales a través de los consumos de *anime* de las categorías de trabajo. Desvelando los sentidos que componen al fenómeno *anime* y su impacto en la constitución e interpretación de la realidad social, en el marco del establecimiento de subjetividades híbridas.

### **Enfoque Investigativo**

El enfoque investigativo se orienta desde la postura histórico-hermenéutica, buscando la construcción de comprensión y sentido del fenómeno, a partir del saber histórico y el

reconocimiento de la subjetividad como punto de partida y desarrollo en la construcción del conocimiento (Cifuentes, 2011); se corresponde, por tanto, a un acercamiento a la comprensión desde los individuos y sus representaciones. Siendo así, los actores participantes, las fuentes esenciales en la construcción del conocimiento, como portadores del saber y significado del fenómeno.

Bajo tales premisas, la lógica investigativa que acompaña esta investigación es la inductiva, que es propia del paradigma científico histórico-hermenéutico y de las investigaciones cualitativas, donde se parte del estudio del fenómeno en los entramados particulares locales y subjetivos, a fines de lograr un acercamiento a su significado, reconocimiento e identificación en la realidad social.

### **Actores**

La población objetivo de la investigación corresponde a los estudiantes de la facultad de psicología de la Universidad Antonio Nariño a nivel nacional, debido a la viabilidad de contacto y enlace con los mismos, gracias al aval y apoyo del comité académico de la facultad de psicología.

De este modo, la convocatoria de los actores participantes de la investigación se deriva de una previa caracterización sociodemográfica de la población, mediante la aplicación de una encuesta online que permitió conocer las tendencias de consumo y visualización de *anime* de los estudiantes, así como el enlace con los sujetos interesados en ser partícipes del estudio. De esa manera, y a partir de dicha encuesta de caracterización sociodemográfica aplicada, se realiza la selección de actores participantes del estudio bajo los criterios de intensidad y voluntariedad, comenzando, de tal modo, por la convocatoria inicial de aquellos sujetos que reportaron las frecuencias más altas de visualización de *anime* (que visualizaran *anime* desde hace siete años o más y con una dedicación de cuatro horas o más por semana) y que se

encontraran interesados y disponibles para la participación de los encuentros sincrónicos a desarrollarse. No obstante, debido a la falta de un número significativo de actores participantes, se brinda ajuste al criterio de intensidad estableciendo la inclusión de aquellos individuos que visualizaran *anime* desde hace cuatro años o más y con una dedicación de menos de una hora por semana. De esta forma, y con posterior diligenciamiento de consentimientos informados, se logra conformar el siguiente grupo inicial de 10 actores participantes:

**Tabla 3.**

*Caracterización de Actores Participantes*

Participante	Edad (en años)	Sexo	Modalidad	Sede	Semestre	Hace cuanto visualiza <i>anime</i>	Horas x Semana que dedica para visualizar <i>anime</i>
<b>Sebastián</b>	22	Masculino	Distancia	Cali	IV	De siete a diez años	De cuatro a siete horas
<b>Exxi</b>	21	Masculino	Presencial	Bogotá-Sur	IX	Más de diez años	De siete a diez horas
<b>Andrés</b>	19	Masculino	Distancia	Ibagué	I	Más de diez años	Más de diez horas
<b>Temari</b>	22	Femenino	Distancia	Buga	III	De siete a diez años	De siete a diez horas
<b>Ela</b>	20	Femenino	Presencial	Bogotá-Sur	VIII	Más de diez años	De una a cuatro horas
<b>Smile</b>	22	Femenino	Presencial	Bogotá-Sur	VIII	De siete a diez años	De una a cuatro horas
<b>Isis</b>	19	Femenino	Presencial	Bogotá-Sur	IV	De cuatro a siete años	De una a cuatro horas
<b>Akira</b>	22	Masculino	Distancia	Tunja	I	De cuatro a siete años	De una a cuatro horas
<b>David</b>	18	Masculino	Presencial	Bogotá-Sur	III	De cuatro a siete años	De una a cuatro horas
<b>Susan</b>	19	Femenino	Presencial	Bogotá-Sur	III	De cuatro a siete años	Menos de una hora

*Nota.* A fin de conservar el anonimato y confidencialidad de la información, los actores participantes hicieron la selección autónoma de un seudónimo bajo el cual reconocer sus aportes.

Ahora bien, a lo largo del desarrollo de la investigación no todos los actores participantes asistieron a los distintos encuentros sincrónicos propuestos, estableciendo la siguiente lista de asistencia y participación en el proyecto:

Tabla 4.

Asistencia a encuentros sincrónicos

Participante	Encuentros Sincrónicos			
	Justicia (24 de Julio)	Valores Culturales (31 de Julio)	Roles de Género (07 de Agosto)	Complementario (16 de Octubre)
<b>Sebastián</b>				
<b>Exxi</b>	X	X	X	X
<b>Andrés</b>	X		X	X
<b>Temari</b>	X			
<b>Ela</b>	X			
<b>Smile</b>		X	X	X
<b>Isis</b>	X	X	X	
<b>Akira</b>	X		X	
<b>David</b>	X	X	X	X
<b>Susan</b>	X		X	

*Nota.* La fecha original del encuentro sincrónico complementario correspondía al 10 de octubre, sin embargo, por motivos personales del investigador esta fecha se modificó al 16 de octubre, en acuerdo con participantes interesados.

## Instrumentos

### *Instrumentos de Recolección de Información*

**Encuesta de Caracterización Sociodemográfica.** En un primer momento, con los objetivos de caracterizar a la población objeto de la investigación y realizar la respectiva convocatoria de participantes de la misma, se diseñó una encuesta online de caracterización sociodemográfica a los estudiantes de la facultad de psicología de la Universidad Antonio Nariño a nivel nacional (consultar *Anexo 1.*), permitiendo una primera aproximación en el reconocimiento de las tendencias y frecuencias en los consumos de *anime*, y posibilitando el enlace con aquellos individuos interesados en ser partícipes de la investigación.

De esta manera, la encuesta consta de varias secciones, iniciando por el consentimiento informado, donde se brinda la información respectiva al proyecto investigativo y el tratamiento de los datos; posteriormente, en una segunda instancia, se solicita información sociodemográfica de los estudiantes (edad, semestre, sede, etcétera.) con la finalidad de

facilitar la posterior agrupación y manejo de los datos recolectados, así mismo, al final de esta sección se discierne de aquella población que sí visualiza o consume *anime*, de aquella que no. Luego, y de forma exclusiva para aquellos que sí visualizaban o consumían *anime*, se habilitaba la sección respectiva a la caracterización de sus consumos, donde se exploran, entre otros aspectos, las frecuencias de visualización, los géneros frecuentes de consumo y los medios de cotidianos usados para ver *anime*, esto a fin de nutrir la visión investigativa y establecer los posteriores criterios de selección de los participantes; adicionalmente, al final de esta misma sección se ubica el espacio correspondiente para manifestar el interés en ser participe del estudio donde, dependiendo de la selección de los individuos, se habilitaba el apartado respectivo para el establecer el contacto posterior.

**Marco de Trabajo de Grupos Focales.** Ahora bien, por otra parte, una vez fueron seleccionados los actores participantes, los instrumentos utilizados en la recolección de información del fenómeno, corresponden a guiones de entrevista grupal semiestructurada, aplicados bajo la técnica de grupo focal, en modalidad virtual, bajo la plataforma de Google Meet; dicho modo de trabajo, en alusión a la situación de aislamiento y distanciamiento social por pandemia de Covid-19, al mismo tiempo que se logró contar con la participación de sujetos en distintas zonas de Colombia. De tal modo, se construyó un marco de trabajo de grupos focales (consultar *Anexo 2.*), cuyo objetivo central fue el de recolectar información suficiente y profunda de cada una de las categorías de trabajo (Justicia, Roles de Género y Valores Culturales), permitiendo la aproximación a la comprensión del fenómeno; así mismo, los guiones se fundamentan a partir de los referentes teóricos tomados para cada categoría y en coherencia con el diseño metodológico seleccionado, contando con la correspondiente aprobación por el director de trabajo de grado respectivo a los distintos momentos de aplicación de los grupos focales.

### ***Instrumentos de Análisis de la Información***

Una vez se cuenta con la transcripción de los grupos focales, se hace uso de la técnica de análisis de contenido, definida como el “conjunto de técnicas sistemáticas interpretativas del sentido oculto de los textos” (Abela, 2002, p.22), que permite desvelar los significados y representaciones subyacentes en el discurso transcrito, mediante la interpretación de los textos resultantes. En dicho sentido, será a partir de las preguntas orientadoras planteadas en el desarrollo de los grupos focales que se abordará la descripción u análisis de resultado de cada una de las categorías de trabajo (justicia, roles de género y valores culturales), permitiendo la comprensión fenomenológica de cada una de las categorías a partir de la triangulación o síntesis de los hallazgos, y así desarrollar la respectiva discusión en contraste con el marco teórico referencial y con los aportes emergentes del ejercicio investigativo.

De esa forma, posteriormente se presentará la relación de los hallazgos en función de sus posibles implicaciones en la constitución de subjetividades híbridas, mediante un análisis sistemático y triangulación de los resultados correspondientes a cada categoría.

### **Procedimiento**

#### ***Fase 1. Encuesta de Caracterización***

Con la finalidad de realizar la convocatoria de los actores interesados en el estudio, se realizó la aplicación de la encuesta de caracterización de visualización y consumo de *anime* a nivel nacional en la facultad de psicología de la Universidad Antonio Nariño, con previo aval del comité académico respectivo (consultar *Anexo 3*). El formulario de la encuesta fue enviado vía direcciones electrónicas, encontrándose disponible desde el *viernes 28 de mayo de 2021* hasta el *lunes 7 de junio de 2021*; obteniendo un total de 204 respuestas de los 1215 estudiantes matriculados en el semestre 2021-I.

## ***Fase 2. Convocatoria de Actores Participantes***

Los datos recolectados en la encuesta son agrupados (consultar Anexo.4) y se realiza la selección de los actores participantes del estudio, bajo los criterios de intensidad y voluntariedad, logrando la conformación de un grupo de 10 actores participantes a quienes se les comparte, vía dirección electrónica, el consentimiento informado (consultar Anexo.5) correspondiente a su participación en los 3 primeros encuentros sincrónicos (grupos focales) de la investigación.

Posterior a la recepción de los consentimientos informados con firmas respectivas de los actores participantes (consultar Anexo.6), se desarrollan los 3 encuentros sincrónicos de acuerdo a fechas establecidas en consentimiento para, luego, realizar las transcripciones correspondientes.

## ***Fase 3. Encuentro Complementario***

Ahora bien, después de una primera revisión de las transcripciones, y en mutuo acuerdo con director de trabajo de grado, se opta por desarrollar un nuevo encuentro sincrónico complementario a fin de profundizar en la información recolectada inicialmente y explorar nuevos elementos de utilidad para el estudio. De esta manera, se realiza la convocatoria de aquellos actores que participaron activamente a lo largo de los 3 primeros encuentros sincrónicos (consultar tabla 4.), logrando contar nuevamente con la participación de *Exxi, Smile, David y Andrés* para el encuentro complementario. De tal modo, y como corresponde a un nuevo momento del ejercicio investigativo, los participantes diligencian el consentimiento informado correspondiente a este nuevo encuentro (consultar Anexos. 7 y 8), llevado a cabo en el mes de octubre. De esa forma, se obtiene la transcripción respectiva y se procede al análisis de los datos recolectados.

#### ***Fase 4. Análisis de Resultados***

Una vez se cuentan con las transcripciones de los encuentros sincrónicos (consultar Anexo. 9), se diseña una matriz de trabajo bajo la cual se analizan y describen los resultados a partir de cada pregunta orientadora; permitiendo, de ese modo, el desarrollo de la síntesis o triangulación respectiva a cada categoría, logrando la comprensión fenomenológica de las mismas.

#### ***Fase 5. Discusión***

Una vez se cuentan con los hallazgos correspondientes a cada categoría de trabajo, se realiza la discusión, dando respuesta a la pregunta de investigación y objetivos planteados, a partir del contraste teórico y empírico, y de la relación sistemática de los resultados obtenidos en función de las posibles implicaciones para la constitución de subjetividades híbridas. De este modo, se finaliza con las conclusiones de la labor investigativa, así como las recomendaciones, alcances y limitaciones identificadas a partir del ejercicio investigativo.

### **Marco Ético**

En el presente apartado se da cuenta de los lineamientos que rigen a la presente investigación a fin de asegurar un adecuado proceder investigativo, contemplando, para ello, el óptimo tratamiento de la información, el cuidado de los actores participantes y el retorno social que se ofrece desde el estudio; dicho marco, sin desligarse de la normativa legal vigente colombiana y universitaria, en el margen de la ética en investigación.

De tal manera, los aspectos éticos que orientarán el proceso investigativo se alinean bajo la ley 1090 del 2006 (código deontológico y bioético del ejercicio de la profesión de psicología), la resolución 8430 de 1993 del Ministerio Salud (de las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud), el código de conducta de la APA (Asociación Psicológica Americana) y la resolución No. 13 del 2005 de la Universidad Antonio Nariño, referente al reglamento de conducta ética para el desarrollo y práctica responsable de las investigaciones.

De tal modo, la figura de consentimiento informado acompañará toda actuación que involucre a individuos, a fin de suministrar suficiente y pertinente información respecto a los procedimientos específicos que se apliquen en las distintas fases del proyecto, y asegurar el adecuado proceder y rigurosidad. A la vez que se asegura la protección de la información bajo ley estatutaria 1581 de 2012 (por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales), donde se garantiza la confidencialidad de la identidad de las personas, a la vez que toda información que pudiese asociarse a la misma y que pueda involucrar algún perjuicio hacía el individuo, tanto durante el desarrollo de la investigación como posterior a su conclusión. En dicha línea, todo tratamiento extraordinario de la información suministrada, deberá ser informado y validado por los actores correspondientes, con quienes se mantendrá constante comunicación a fin de divulgar el avance del proyecto y su estado en la investigación.

De esa forma, como corresponde a las disposiciones éticas comprendidas en la ley 1090 del 2006, se ha de salvaguardar el bienestar y los derechos de los participantes, evitando cualquier proceder que atente a su integridad o dignidad, y previendo todo tipo de riesgo o peligro que pueda derivarse de la aplicación de los instrumentos o técnicas de trabajo.

Por otro lado, en lo que respecta a la ética en la investigación cualitativa, y como se rescata de Gibbs (2007) y Flick (2015), la fidelidad en las transcripciones y la posición del investigador, son elementos adicionales a considerar. De este modo, se garantizará que la información con la cual se realice el análisis, corresponda a las expresiones y formas de comunicación originales, sin que ello, además, implique alguna valoración o juicio hacia la persona. Por otra parte, debido a la naturaleza de la postura cualitativa, el investigador ha de realizar un proceso activo de autorreflexión de sus actuaciones, a fin de detectar sesgos que surgen a raíz de sus conocimientos, experiencias y posturas personales, y contrarrestar cualquier riesgo de un proceder inadecuado.

Por tanto, se ha de evitar el involucramiento de prejuicios, estereotipos, creencias o ideologías personales del investigador que trasgredan el principio de ecuanimidad de la investigación, y que, además, pueda atentar contra la integridad de los participantes y de la calidad de la información. En ese orden de ideas, y correspondiente a la ética propia de la fenomenología, se considera que el psicólogo o, en este caso, el investigador, ha de ser capaz de limitar sus percepciones de los otros de acuerdo a sus propias teorías, siendo así consciente de sus propias actitudes naturales y preconcepciones acerca del mundo y del ser humano. De lo contrario, el ejercicio investigativo se toma descontextualizado. Por ende, el investigador no se ha de aproximar a la experiencia del sujeto desde su propia perspectiva (de Castro y García, 2011); sino, en cambio, son los actores quienes permiten el acceso a esta, a partir de su discurso.

## Retorno de la Investigación

Ahora bien, reconociendo la valiosa participación de los actores, el retorno social de la investigación se compone de:

1. A cada participante se le brindó una tarjeta prepagada de suscripción por un mes a la plataforma de *streaming* de *anime*, *Crunchyroll*.
2. Con los participantes se compartió, vía *Google Drive*, los siguientes recursos digitales de posible interés, alusivos al fenómeno *anime*:

### 2.1. Recursos *Anime* [1]

- 2.1.1. Original Soundtrack (OST) de la obra completa de *Death Note*
- 2.1.2. 3 libros de arte de la obra de *Kimetsu no Yaiba* [Settei Collection]
- 2.1.3. Original Soundtrack (OST) de la obra *Shingeki No Kyojin: The Final Season*

### 2.2. Recursos *Anime* [2]

- 2.2.1. Libro *Cook Anime, Eat Like Your Favorite Character*
- 2.2.2. Libro *El Arte de Mi Vecino Totoro*
- 2.2.3. Película *Los Niños Lobo*

### 2.3. Recursos *Anime* [3]

- 2.3.1. Picture Collection Volumen I. de *Sailor Moon*
- 2.3.2. Original Soundtrack (OST) de la obra *Violet Evergarden*
- 2.3.3. Película *Paprika*

3. Se socializó y realizó la respectiva presentación de los hallazgos y resultados del estudio mediante un encuentro sincrónico.
4. Se compartirá con los participantes información y, en cuanto sea posible, se les brindará acceso a documentos derivados del ejercicio investigativo (entiéndase artículos de investigación, informes, boletines, etc.).
5. Se invitará a los participantes y, en cuanto sea posible, se les brindará acceso a eventos que pudiesen derivarse del ejercicio investigativo como sustentación de trabajo de grado, conferencias académicas, o similares.

6. Si de alguno de los documentos o eventos que se deriven del ejercicio investigativo se otorga algún tipo de reconocimiento con la capacidad de ser repartido, este será compartido con los participantes.

## Resultados

A fin de presentar los resultados de la investigación se utilizó una matriz mediante la cual se organizaron y agruparon los hallazgos respectivos a cada categoría central de trabajo, a partir de las preguntas orientadoras de los grupos focales. De ese modo, la matriz se titula correspondiente a la categoría que se esté abordando y se compone de 3 columnas: en la primera de estas se ubican las preguntas orientadoras planteadas en los grupos focales, a continuación, se encuentran las unidades de análisis o fragmentos de conversación específicos que responden a las preguntas y son los elementos principales seleccionados para el análisis e interpretación y, finalmente, en la última columna, se realiza la descripción o análisis de resultados correspondiente a lo hallado e inferido con respecto a cada pregunta (consultar Anexo 10.) Adicionalmente, se presenta una matriz de trabajo correspondiente a la vinculación y relación de los actores participantes con el *anime* (consultar Anexo 10.4), como aproximación de las posibles implicaciones en la constitución de subjetividades híbridas. De este modo, y posterior al desarrollo de cada matriz, a continuación, se presenta la triangulación realizada a partir del análisis de resultados llevado a cabo, a fin de lograr la comprensión fenomenológica de cada categoría.

### Justicia

Se identifica que los actores participantes realizan una lectura de la Justicia en donde cobran especial valor las significaciones personales que cada uno posee acerca de esta, en la medida que estas mismas corresponden a la base para las consideraciones que cada uno realiza con respecto a lo que es correcto u incorrecto, o lo justo e injusto, frente a una situación particular. De esta manera, encuentran en el *anime* personajes (héroes, villanos u otros) con los cuales empatizar, que poseen perspectivas propias de justicia bajo la cual consideran que sus acciones son correctas y justas en razón de un propósito particular que cumplir, aspecto bajo el cual dependiendo del rol (protagonista, antagonista, secundario, etc.) que desempeñe

en la obra, se le otorgará o no, justificación o privilegio a sus acciones. Así, la noción de lo justo e injusto es tan variada como sujetos, personajes y obras existen. Por tanto, lo subjetivo en los individuos se contrapone a concepciones lineales e ideales de la justicia, y en el *anime* logran ampliar sus visiones de la misma, así como experimentar emociones y sensaciones de acuerdo a la forma personal de asumir la justicia e injusticia en una situación particular.

### **Roles de Género**

Se hace evidente que, en los actores participantes, destallan molestias e incomodidades respecto a la asimétrica construcción social frente a lo masculino y lo femenino, relacionado principalmente al enaltecimiento de la figura masculina y la hipersexualización de los cuerpos de las mujeres, en donde estas últimas son figuras desprovistas de cualidades que resalten un auténtico valor de lo femenino, siendo reducidas a los atributos corporales que poseen o al cumplimiento de estándares relacionados a las labores del hogar (cocina, cuidado, limpieza, etc.) o rasgos de personalidad asociados a lo lindo, tierno y maternal. Es notorio, en ese sentido, como las miradas de género preservan una visión lineal en la educación de los hombres, y perspectivas circulares en las mujeres, en la medida que, en las narrativas compartidas, se evidencia mayor profundidad y amplitud en las comprensiones y construcciones acerca de la figura femenina que realizan las mujeres participantes de la investigación, contraria a la visión aparentemente simplificada y reducida de los hombres participantes.

Ahora bien, emerge una preocupación e incomodidad general en los actores participantes, al respecto de la construcción y presentación sexualizada de los cuerpos infantiles, en donde la corporalidad infantil es asociada a cualidades como la inocencia, virginidad y pulcritud, implicando, no obstante, una principal puesta en escena sexualizada del cuerpo infantil femenino, evocando mayores sensaciones de inconformidad y molestia entre los actores participantes de sexo femenino.

## **Valores Culturales**

Es evidente para los actores participantes que los valores culturales establecen una normativa del comportamiento e identificación social correspondiente a cada cultura, bajo la cual los sujetos pertenecientes a la misma adoptan ciertas concepciones y actitudes frente a la realidad que son distintas, en mayor o menor medida, a las que se promueven en otros contextos culturales. Por ende, la puesta en escena de valores culturales en el *anime* posibilita a los actores participantes un encuentro e intercambio con la cultura japonesa, mediante la cual empatizar o relacionarse con aspectos significativos a la experiencia y vivencia personal de cada uno, generando un contraste con la realidad cotidiana de los sujetos, posibilitando la posible resignificación y atribución de nuevo sentido a las vivencias y valores locales.

## **Vinculación con el *Anime***

Se evidencia que la vinculación experiencial que los actores participantes establecen con el *anime* surge partir de su temprano contacto con este contenido, del cual privilegian la construcción particular de los personajes e historias de las obras, la cual despierta en los sujetos cercanía y empatía configurándose como no sólo un medio de entretenimiento, sino un complemento de su vivencia personal, a partir del cual cuentan con la posibilidad de ampliar sus perspectivas y percepciones, descubrir gustos e intereses, reafirmar concepciones y complementar otras, aprender e, incluso, hacer parte de un nuevo mundo simbólico, fantástico y seguro, distante de los malestares que perciben y experimentan en su realidad cotidiana, posibilitando la resignificación y atribución de nuevo sentido a sus vivencias.

## Discusión

En el presente apartado se presenta la discusión de la investigación, cuya finalidad es dar respuesta a la pregunta de investigación y objetivos del estudio, a partir del contraste de los resultados obtenidos con el marco teórico referencial, así como con los aportes propios que se derivan de la labor investigativa. De ese modo, es preciso señalar que algunos de los fundamentos teóricos y conceptuales tomados en el presente estudio distan de los hallazgos de la investigación, dificultando su plena relación, pero, posibilitando el desarrollo de un aporte propio a la exigua producción académica del fenómeno *anime* a partir de las experiencias y narrativas particulares compartidas por los actores participantes.

### Nociones de Justicia

La justicia comparativa basada en realizaciones propuesta por Amartya Sen dista de los hallazgos de la investigación, dificultando el establecimiento de una estrecha relación y enlace entre estos debido a que la lectura de justicia desarrollada por los actores participantes corresponde, en esencia, a visiones subjetivas y personales con las cuales evaluar y dar respuesta a las situaciones que se presentan en su experiencia cotidiana. Así, si bien podría reconocerse una similitud en cuanto que tanto la postura de Amartya Sen, como lo compartido por los actores participantes, se contraponen a concepciones lineales e ideales de la justicia, privilegiando la figura de los sujetos e individuos en la deliberación y resolución de las injusticias, la información recolectada de las narrativas no corresponde a plenitud a los demás postulados de Amartya Sen.

En dicho sentido, las nociones de justicia que los actores participantes construyen se encaminan al reconocimiento primordial de la diversidad de perspectivas que, en una misma situación, se presentan, y que se ven influenciadas por las concepciones que cada quien elabora frente a lo que le parece correcto u incorrecto, o justo e injusto. Bajo dicha perspectiva,

el *anime* se consolida como un medio que potencia el reconocimiento de distintas perspectivas y tipos de justicia existentes, evocando emociones y sensaciones en los espectadores de acuerdo a sus modos particulares de asumir cierta justicia o injusticia. Así, la concepción de justicia, dista de una definición puntual y general, implicando la preservación de una mirada receptiva y abierta a la evaluación y análisis particular de cada situación en donde se suscite una valoración o ejercicio de la justicia.

### **Estereotipos de Roles de Género**

Cuando nos referimos a género a partir de la teoría queer y, específicamente desde los postulados de Teresa de Lauretis, implica reconocer la existencia de códigos simbólicos y de significados particulares en cada cultura asociados a lo que implicaría asumirse o ser asumido de cierta u otra forma (ej. hombre o mujer). Así, como indica De Lauretis (1996), “a pesar de que los significados cambien en cada cultura, un sistema sexo-género está siempre íntimamente interconectado en cada sociedad con factores políticos y económicos” (p.11), implicando la aparición de asimetrías de poder y participación social de los individuos en función del género que les es asignado o asumido.

De tal modo, a partir de lo compartido por los actores participantes, el sistema simbólico que en el *anime* se suele representar, ubica a la figura femenina en una posición inferior respecto a la masculina, donde su prestigio está estrechamente ligado a la hipersexualización de su cuerpo, entendida esta como la exageración de tamaños en atributos corporales como senos y caderas. Lo cual puede corresponder a lo indicado por De Lauretis (1996) en cuanto que “la sexualización del cuerpo femenino ha sido ciertamente una figura u objeto de conocimiento favoritos en los discursos de la ciencia médica, la religión, el arte, la literatura, la cultura popular, etc.” (p.20), así, los actores participantes aciertan en relacionar dicho aspecto no sólo con la cultura japonesa propiamente, sino con la sociedad en general, permitiendo

reconocer la conservación de ciertos significados similares en los sistemas sexo-género de las distintas culturas, en este caso la oriental y occidental, donde la figura femenina es expropiada de valor, prestigio e identidad propios y se relega su participación en la sociedad a lo exclusivamente físico. Adicionalmente, emerge una consideración respecto a la existencia de un sistema simbólico en las producciones *anime* que clasifica a las mujeres a partir de rasgos característicos de su personalidad, surgen entonces, términos como *Yandere*, *Tsundere*, *Kuudere*, *Dandere*, *Yangire* o *Tsuntsun* con los cuales encasillar y construir los personajes femeninos, atribuyendo rasgos que van desde lo tierno, reservado y sutil, hasta lo agresivo y violento; aspectos con los que seguramente en sociedad también se evidencia la descripción de mujeres. Ahora, si bien no es posible generalizar esta acotación a todo el conglomerado *anime*, debido a su amplia diversidad temática y cantidad de obras existentes, los actores participantes sí identifican la aparición constante de dichos aspectos en una gran cantidad de producciones, independiente del género temático o demográfico.

Por otra parte, las representaciones no binarias o diversas del género también hacen parte del *anime*, aunque en menor medida, sin embargo, estas son concebidas generalmente como recursos humorísticos, permitiendo reconocer una visión no del todo favorable y receptiva hacia la vivencia de la sexualidad diversa. Ello complementaría lo señalado por Patrón (2020) en cuanto a la tendencia de encasillar a los personajes homosexuales en el *anime* en estereotipos y “hacerlos parte del humor de la serie” (p.47), en ese sentido, ello corresponderá al modo en que Japón concibe este tipo de representaciones diversas del género y su ubicación en la sociedad, relegándole un espacio de comedia y burla a aquellas expresiones que se oponen al binarismo o al sistema sexo-género japonés.

Ahora bien, la emergente preocupación por parte de los actores participantes respecto a la sexualización de los cuerpos infantiles, referida principalmente a la figura femenina, implica el reflexionar acerca de los aquellos aspectos que en la sociedad japonesa se privilegian con

respecto a la infancia, descritos por los actores participantes en rasgos como la pulcritud, inocencia y virginidad que, además, refieren a una denominada cultura de la pedofilia en la sociedad.

### **Creencias de Valores Culturales**

La propuesta teórica de las orientaciones de valores culturales de Schwartz, involucra reconocer inicialmente que los valores son transversales a toda la vida humana y social, en cuanto preservan la coherencia de las sociedades y grupos de individuos, así como guían el comportamiento humano (Schwartz, 2012), ello, correspondiente a la naturaleza propia de los valores, es posible rastrearlo en lo compartido por los actores participantes, en cuanto consideran que los valores culturales establecen una normativa del comportamiento e identificación social correspondiente a cada cultura, que orientan el pensamiento y acción de los individuos, dicha apreciación, también identificada por los participantes en las producciones *anime*, en cuanto que guía el desarrollo coherente de las obras y personajes.

Ahora bien, la representación de valores culturales en el *anime*, como señalan los actores participantes, es correspondiente al contexto sociocultural japonés del cual se origina este contenido, localizando, por ende, elementos de la cultura japonesa que se privilegian o muestran de forma deseable e ideal, fomentando un imaginario distorsionado acerca de Japón. En dicha perspectiva, y en relación a las 6 características de la naturaleza de los valores que Schwartz (2012) comparte con autores como Morris (1951), Allport (1961), Feather (1995), entre otros, se evidencian aquellos valores culturales que, para los actores participantes, representan a la cultura japonesa y que son altamente privilegiados en las producciones *anime*, siendo estos el honor, el respeto y la amistad.

Ahora bien, una comparativa que realizan los actores participantes entre el contexto sociocultural colombiano y el japonés en término de valores, es con respecto al valor de la vida, en donde señalan que para el caso de Japón y, en el *anime* específicamente, este valor es

altamente privilegiado en cuanto se contemplan alternativas distintas a la muerte y asesinato en la resolución de situaciones; en cambio, señalan una naturalización y simplificación de la muerte y asesinato en el contexto colombiano, evocando sensaciones de incertidumbre e inseguridad frente al futuro.

### **Subjetividades Híbridas**

La justicia, los roles de género y los valores culturales, son categorías que a través de los consumos de *anime* cobran significaciones personales y emocionales por parte de los actores participantes, evidenciando una estrecha cercanía con este contenido que involucra a los sujetos en una dinámica de intercambio transcultural, en donde cada quien asume y apropia a su modo, los mensajes y discursos que en el *anime* se transmiten. Ello, como un indicador de la interacción entre aspectos culturales locales y extranjeros, propenden a la conformación de nuevos marcos integrales con los cuales representar, interpretar y actuar en el mundo social. Sin embargo, el asegurar la conformación de subjetividades híbridas bajo dicho panorama resulta presuntuoso, en la medida que la posición compartida por los actores participantes no desvela una incorporación completa de rasgos locales y extranjeros en sus repertorios individuales o grupales, y, en cambio, se evidencia que los sujetos diferencian de entre estos aspectos y generan una posición crítica frente a los mismos, sin una apropiación e integración plena entre estos. Así, la conformación de subjetividades híbridas podrá ser entendida a partir de la intensidad con que se apropian e incorporan aspectos tanto locales como extranjeros que constituyen un sujeto con nuevos marcos referenciales transculturales de pensamiento y acción.

## Conclusiones

Producto de la presente investigación se evidencia que el *anime* es un campo de significativo valor investigativo, en la medida que la relación que los espectadores y aficionados establecen con este contenido no corresponde a un contacto pasivo y, en cambio, es un intercambio activo de valores, principios, ideales, éticas y morales, cuyo impacto en la constitución de los sujetos dependerá de los modos e intensidades particulares con que los individuos se vinculan al mismo, así como de lo que en sus vidas representará.

De esta manera, en relación a la labor investigativa desarrollada, la forma en que la justicia, roles de género y valores culturales son concebidos y construidos por los actores participantes, depende de la significación y características previas que estos le atribuyen y que pueden verse reafirmados, confrontados o complementados bajo productos culturales como el *anime*, cuya vasta potencia discursiva invita a la asunción de una posición frente a lo que se consume, estableciendo un intercambio y transmisión constante de saberes, mensajes, historias, tradiciones, etc. que, a partir de los intereses y particularidades psicológicas de los individuos, pueden ser apropiados de cierta forma u otra, o ninguna.

Finalmente, es evidente la necesidad de incursión de la disciplina psicológica a fenómenos de estudio relacionados a los productos cotidianos de consumo de la población, en la medida que dicha orientación diversifica y nutre el campo disciplinar, así como se identifica y da frente a nuevos posibles desafíos investigativos y temáticos, en los cuales el aporte psicológico fomenta la descripción, análisis y explicación de los nuevos a partir de una rigurosa perspectiva científica, nutriendo la comprensión del mundo social e individuos.

## Alcances y Limitaciones

### Alcances

A partir del ejercicio investigativo desarrollado se logra una aproximación al cumplimiento y respuesta a los objetivos propuestos, preservando una aproximación ética, rigurosa y sistemática al fenómeno de estudio y la información obtenida. De igual modo, como un documento que se inscribe a la línea base investigativa de la temática *anime*, brinda reconocimiento, riqueza y pertinencia al fenómeno, no solo a nivel disciplinar, sino en general de la producción académica, dando cuenta clara de las posibles incidencias del mismo en los individuos y las particulares con que se experimenta y significa en el contexto colombiano.

### Limitaciones

- ✓ La poca producción académica al respecto del fenómeno *anime* en el campo disciplinar de la psicología en el territorio colombiano dificulta el reconocimiento de posibles líneas específicas o referentes de trabajo bajo los cuales orientar y cimentar la labor investigativa, así como el esclarecimiento del estado e impacto actual de la temática en el contexto sociocultural nacional y la obtención de cifras oficiales que constaten la pertinencia de la misma.
- ✓ Las dificultades médicas y personales presentadas por el investigador durante el desarrollo del ejercicio investigativo dificultaron el dar mayor profundidad y despliegue a los resultados y discusiones finales.
- ✓ La situación de pandemia por Covid-19 imposibilitó el contacto presencial con los actores participantes, evitando la posibilidad de captar con mayor precisión las reacciones y expresiones emocionales del grupo, así como las interacciones emergentes entre el mismo.

## Recomendaciones

Siendo el *anime* un fenómeno de poco o nulo estudio en el territorio colombiano, es más que pertinente dar continuidad al encuentro disciplinar psicológico e investigativo con este objeto de estudio a fin de esclarecer las características e impactos del mismo en el contexto sociocultural nacional e individuos, a partir de distintos puntos de vista. Así, el implemento de metodologías tanto cuantitativas como cualitativas es más que necesario a fin de determinar las líneas y rutas precisas de investigación bajo las cuales es de mayor factibilidad y fiabilidad medir, describir, analizar y comprender a plenitud el fenómeno *anime*.

Por otra parte, se brinda una invitación a la interdisciplinariedad, a fin de consolidar una amplia base conceptual empírica-teórica propia del fenómeno y captar nuevas perspectivas académicas y disciplinares que nutran la visión investigativa global a cerca del *anime*.

Finalmente, el consolidar una caracterización sociodemográfica oficial del consumo y visualización de *anime* en Colombia, permitiría constatar el nivel de impacto y pertinencia del fenómeno, así como una base para la búsqueda o convocatoria de sujetos participantes de investigación. En dicha perspectiva, el esclarecimiento de la identidad *Otaku* en Colombia, es también una temática pertinente en la comprensión profunda de la apropiación e implicaciones particulares del *anime* en la población colombiana.

## Referencias

- Abela, J. A. (2002). *Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada*. Fundación Centro de Estudios Andaluces.  
<https://www.centrodeestudiosandaluces.es/publicaciones/tecnicas-de-analisis-de-contenido-una-revision-actualizada>
- Acevedo Restrepo, É. Y. y Jaimes Useche, J. M. (2015) *Análisis de las subjetividades juveniles en Medellín a partir del estudio de una comunidad Otaku*. [Trabajo de Maestría, Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano - CINDE].  
<http://hdl.handle.net/20.500.11907/1290>
- Aleán, A. (2012). *La Noción de Justicia en Adam Smith y Amartya Sen* [Tesis Doctoral, Universidad Nacional de Colombia]  
[http://www.fce.unal.edu.co/media/files/documentos/Doctorado/Tesis/Tesis\\_Augusto\\_Ale\\_n.pdf](http://www.fce.unal.edu.co/media/files/documentos/Doctorado/Tesis/Tesis_Augusto_Ale_n.pdf)
- Álvarez Delgado, R. (2017). *El modelo de animación nipón como elemento referencial en la creación de imágenes*. [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]  
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/41759/>
- Álvarez Gandolfi, F. (2017) *Acercarse a los Otakus: Reflexiones sobre el abordaje de las derivas identitarias del consumo fan de manga/animé en el contexto de una cultura de la convergencia*. AVATARES de la comunicación y la cultura N° 13 (junio 2017). Carrera de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales UBA.  
[http://repositorioubasibsi.uba.ar/gsdll/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=avatares&d=4865\\_oai](http://repositorioubasibsi.uba.ar/gsdll/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=avatares&d=4865_oai)
- Álvarez Gandolfi, F. (2019) “*Si haces esto, eres otaku*”: reflexiones sobre las identidades constituidas a partir de objetos de la cultura de masas japonesa. *Intersecciones en Comunicación*, 1(13), 235-256.  
<https://www.ridaa.unicen.edu.ar/xmlui/handle/123456789/2307>
- Álvarez Martínez, M. (2020). *Biblioteca digital de partituras de anime: visión desde la Licenciatura en Ciencias de la Información Documental (LCID)*. [Trabajo de Pregrado, Universidad Autónoma del Estado de México].  
<http://hdl.handle.net/20.500.11799/109526>
- Animes del 1 (2021). *Información* [Grupo de Facebook]. Facebook.  
<https://www.facebook.com/groups/AnimesDelCanal1/>
- Araki, T. y Koizuka, M. (2017). *Asalto* (Temporada 2, Episodio 11) [Capítulo de Serie de Televisión]. *Shingeki no Kyojin*. Wit Studio.

- Araya Umaña S. (2002) Las representaciones sociales: ejes teóricos para su discusión. Costa Rica: Sede Académica, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Cuaderno de Ciencias Sociales 127.  
<http://www.efamiliarcomunitaria.fcm.unc.edu.ar/libros/Araya%20Uma%F1a%20Representaciones%20sociales.pdf>
- Araya Umaña, S. (2002). *Las representaciones sociales: Ejes teóricos para su discusión*. Cuaderno de Ciencias Sociales 127. FLACSO. <https://flacso.or.cr/publicaciones/127-las-representaciones-sociales-ejes-teoricos-para-su-discusion/>
- Arciniegas Gómez, S. G. y Mora León, S. F. (2010). *Fuck Yeah Anime! Estudio del diseño del anime japonés como generador de prácticas placenteras* [Trabajo de Pregrado, Universidad Sergio Arboleda].
- Ballesteros, B. y Mata, P. (2014). Primera Parte. Sentido y forma de la investigación cualitativa en Ballesteros B. (Coord.), *Taller de investigación cualitativa* (pp. 10-46). Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED.
- Banega Peyrot, J. M. (2018). ¿Qué anima el anime? En Daza, C. E., Santa Cruz, A. M. & Meo, A. L. [Coord.]. *Narrativas Visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica*. (pp. 25 – 44) Fundación Universitaria San Mateo.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=735825>
- Campos, H. J. (2011). *La justicia posible: comentario sobre "The idea of justice" de Amartya Sen*. Revista de economía institucional, 13(24), 459-464.  
<https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/ecoins/article/view/2861>
- Canclini, N. (1990). *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Editorial Grijalbo.  
[https://monoskop.org/images/7/75/Canclini\\_Nestor\\_Garcia\\_Culturas\\_hibridas.pdf](https://monoskop.org/images/7/75/Canclini_Nestor_Garcia_Culturas_hibridas.pdf)
- Canclini, N. (2006). La globalización: ¿productora de culturas híbridas? En Encina J. y Montañés M. [Coord.]: *Construyendo colectivamente la convivencia en la diversidad: los retos de la inmigración* (pp. 81-94).
- Cifuentes, R. (2011). Capítulo 2. Enfoques de Investigación. Autoedición en *Diseño de proyectos de investigación cualitativa* (1a ed., pp. 23- 42). Editorial Noveduc
- Cobos, T. L. (2010). *Animación Japonesa y Globalización: La Latinización y la Subcultura Otaku en América Latina*. Razón y Palabra, (72)  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199514906046>
- Cobos, T. L. (2020). *Doushite anime wo mimasu ka? Un análisis al consumo de animación japonesa en la población universitaria de Cartagena de Indias*. XV Congreso de la

- Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIIC)  
<https://www.researchgate.net/publication/346643190>
- Colprensa (2013). 'Dragon Ball Z' volvió y se quedó con la taquilla de Colombia. *Vanguardia*  
<https://www.vanguardia.com/entretenimiento/cine/dragon-ball-z-volvio-y-se-queda-con-la-taquilla-de-colombia-OBVL228431>
- Córdova Quero, H. (2020). *Hacia un breve glosario queer: algunas nociones acerca del género, la sexualidad y la teoría queer*. *Análisis*, 52(96), 95-121.  
<https://doi.org/10.15332/21459169/5326>
- Corporación de ferias y exposiciones s.a. usuario operador de zona franca, Corferias (2018). *Informe de Gestión 2018*. <https://corferias.com/pdf/informe-de-gestion-2018.pdf>
- Corporación de ferias y exposiciones s.a. usuario operador de zona franca, Corferias (2019). *Informe de Gestión 2019*. <https://corferias.com/pdf/informe-de-gestion-2019.pdf>
- De Castro C., A. y García C., G. (2011). *Psicología clínica. Fundamentos existenciales 2a. Edición* (2 revisada y aumentada ed.). Universidad del Norte.
- De Lauretis, T. (1996). *La tecnología del género*. *Mora*, (2), 6-34.  
<https://www.caladona.org/grups/uploads/2012/01/teconologias-del-genero-teresa-de-lauretis.pdf>
- De Lauretis, T. (2015). *Género y teoría queer*. *Mora*, (21), 107-118.
- De León, R. J. R. (2010) Japón y el 'poder suave'. En *Revista Panameña de Política* - N° 9, pp. 71-78.  
[https://www.cidempanama.org/files/2011/04/9-05-Japon\\_poder\\_suave-Rolando\\_Rodriguez.pdf](https://www.cidempanama.org/files/2011/04/9-05-Japon_poder_suave-Rolando_Rodriguez.pdf)
- Digital Canal 1 (2020). *¿En qué horario se pueden ver los 'Animes del 1' en Colombia?* Canal 1. <https://canal1.com.co/entretenimiento/horario-animes-del-1-canal-1-colombia/>
- Dután Burneo, F. D. (2015). *Análisis del anime como medio de transculturización comunicacional, en jóvenes de 18 a 24 años de la ciudadela Huancavilca norte, ciudad Guayaquil* [Trabajo de Pregrado, Universidad de Guayaquil].  
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8268>
- Felipe López, A. (2010). *Influencia del Anime en el Cine de Acción*. Cuadernos de documentación multimedia, 21, 279-315.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4110960>
- Filmaffinity Colombia (s.f.). *Momotarou no Umiwashi (Momotaro, the Sea Eagle)*.  
<https://www.filmaffinity.com/co/film687842.html>
- Flick, U. (2012). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata editores

- Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. Morata editores
- Flores Salcedo, D. E. (2013). *El impacto de la serie de anime y manga japonés "Naruto" en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas* [Trabajo de Pregrado, Universidad Central de Ecuador] <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1431>
- García, J. M., y Peowich, F. (2020). *La reproducción de valores culturales en el Animé Japonés: análisis de la Industria Cultural Japonesa. Caso de estudio: Studio Ghibli* [Trabajo de Pregrado, Universidad Argentina de la Empresa]. <https://repositorio.uade.edu.ar/xmlui/handle/123456789/11167>
- Gibbs, G. (2007). *El análisis de datos cualitativos en Investigación Cualitativa*. Ediciones Morata.
- Giddens, A. (2007). *Un mundo desbocado, los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Editorial Taurus. <https://sicologias.files.wordpress.com/2015/01/14b-giddens-los-efectos-de-la-globalizacic3b3n-en-nuestras-vidas.pdf>
- Gil Escudier, E. (2020). *El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación*. BSAA arte, 86 (2020): 413-436. <https://doi.org/10.24197/bsaaa.86.2020.413-436>
- Gros, A. (2016). *Judith Butler y Beatriz Preciado: una comparación de dos modelos teóricos de la construcción de la identidad de género en la teoría queer*. Civilizar: Ciencias Sociales Y Humanas, 16(30), 245-260. <https://doi.org/10.22518/16578953.547>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Herrera Fernández, J. F. (2016). *Héroes mediáticos y representaciones sociales de justicia y del Ideal de moral en la formación ciudadana de los jóvenes análisis del caso de una comunidad de fans del anime en una Institución Educativa Pública de Bogotá (Colegio I.E.D. San Rafael)* [Trabajo de Maestría, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. <http://hdl.handle.net/11349/2623>
- Horno López, A. (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*. Con A de animación, 0(2), 106-118. <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>
- Horno López, A. (2013). *La era digital del anime japonés/The digital age of Japanese anime*. Historia y Comunicación Social, 18, 687-698. [https://doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.43999](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43999)

- Horno López, A. (2014). *Animación japonesa: análisis de series de anime actuales* [Tesis Doctoral, Universidad de Granada]. <http://hdl.handle.net/10481/34010>
- Horno López, A. (2018). La estética *anime*: un estilo especial a ojos del público en Daza, C. E., Santa Cruz, A. M. & Meo, A. L. [Coord.]. *Narrativas Visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica*. (pp. 45 – 67) Fundación Universitaria San Mateo. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=735825>
- Isayama H. (2013) Alguien (Volumen 12, Capítulo 48) [Capítulo de *Manga*]. *Shingeki no Kyojin*.
- Jáuregui Sarmiento, D. (2019). *¿Por qué el anime es tan popular en Colombia?* Señal Colombia. <https://www.senalcolombia.tv/cultura/anime-manga-otaku-japon-influencia>
- Jenkins, H. (2014). Transmedia 202: Reflexiones adicionales [Trad. Olmedo Miguel]. *Henryjenkins.org*. [Post original publicado en 2011] <http://henryjenkins.org/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html>
- Jodelet. D. (1986). La representación social: fenómenos, conceptos y teoría. En Moscovici, S. *Psicología social II. Pensamiento y vida social. Psicología social y problemas sociales*. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós. [Libro Original Publicado en 1984]
- Maldonado García, O. E. (2015). *Cultura juvenil otaku en la escuela: la cultura proveniente del animé como cultura del joven escolar* [Trabajo de Maestría, Universidad Santo Tomas]. <https://hdl.handle.net/11634/531>
- Mangirón, C. (2012). *Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global*. Puertas a la lectura, (24), 28-43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026577>
- Meo, A. y Goldenstein, B. (2011). *Construcción del mito en la animación japonesa: su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza*. 1a ed. Universidad de Buenos Aires.
- Merlano, A. (2020). *El animé como lienzo para analizar las tensiones entre prácticas epistémicas ancestrales y tecnocientíficas*. Utopía y praxis latinoamericana: revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social, 25(89), 211-226. <http://doi.org/10.5281/zenodo.3740113>
- Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Editorial Huemul. [Libro original publicado en 1961].
- Moscovici, S. (1985). El campo de la psicología social. Autoedición en *Psicología Social I, influencia y cambios de actitudes, individuos y grupos* (ed. Española, pp. 17-37) [Libro original publicado en 1984].

- Nagahama, H. (2013). *Las Flores del Mal* (Temporada 1, Episodio 1) [Capítulo de Serie de Televisión]. *Aku no Hana*. Zexcs
- Núñez, R. G., y Huerta, D. G. (2015). *Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica*. *Contextualizaciones Latinoamericanas*, 6(10), 1-9.
- Olarte, I. (2012). *Cosplayer en Bogotá: Un análisis desde la cibercultura*. [Trabajo de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana] <http://hdl.handle.net/10554/14688>
- Ortiz, C. M. (2019). *Entre lo global y lo local: consumo, apropiación y producción de manga y anime en Buenos Aires (Argentina)*. *Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano–Series Especiales*, 8(1), 256-267.  
<https://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/cinapl-se/article/view/15015>
- Ortiz, M. y Rodríguez, I. (2012). *Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción “anime”*. *Comunicación y Hombre*, (8), 141-155. <http://hdl.handle.net/10641/895>
- Ospina, J. (2020). *El anime nos enseñó una nueva mirada sobre la sexualidad*. Shock.co. <https://www.shock.co/cine-y-tv/el-anime-nos-enseno-una-nueva-mirada-sobre-la-sexualidad>
- Papalini, A. (2006). *Animé, mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. La Crujía Ediciones.
- Patrón Panana, P. A. (2020). *Construyendo y deconstruyendo a las Magical Girls: un estudio sobre la representación de roles de género y orientación sexual en los animes Magical Girl: “CardCaptor Sakura” (1998) y “Puella Magi Madoka Magica” (2011)* [Trabajo de Pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú] <http://hdl.handle.net/20.500.12404/17411>
- Plataformas News (2021). Crunchyroll superó los 4 millones de suscriptores. *Newsline Report*. <https://plataformas.news/ott/nota/crunchyroll-supero-los-4-millones-de-suscriptores>
- Plural Comunicaciones (2021). Canal 1 sólido en audiencias en 2021 con más de 12.4 millones de televidentes. *Asociación Colombiana de Ingenieros de Sistemas, ACIS*. <https://acis.org.co/portal/content/noticiasdeintereses/canal-1-sólido-en-audiencias-en-2021-con-más-de-124-millones-de-televidentes>
- Rodríguez Cruz, J. (2021) *Fuentes sobre el origen del concepto de ‘otaku’*. *Mirai. Estudios Japoneses*, 5, 2021, 127-134.  
<https://revistas.ucm.es/index.php/MIRA/article/view/74017/4564456558449>

- Rodríguez Fernández, I. (2016). El *anime* como valor cultural. En Gómez Aragón, A. [ed]: *Japón y Occidente. El Patrimonio Cultural como punto de encuentro* (pp. 183 – 192). Aconcagua Libros. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5518687>
- Ros, M. (2002). *Los valores culturales y el desarrollo socioeconómico una comparación entre teorías culturales*. REIS: Revista Española de Investigaciones Sociológicas 99, 9-34. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=292117>
- Sandoval, J. (2020). Estos son los *anime* más vistos a nivel mundial durante el primer trimestre de 2020. *Los40*. <https://los40.cl/2020/estos-son-los-anime-mas-vistos-a-nivel-mundial-durante-el-primer-trimestre-de-2020-49295.html>
- Santiago Iglesias, J. A. (2017). *Japón imaginado. El imaginario manganime y la peregrinación mediática en el marco de la estrategia «cool japan»*. *Mirai. Estudios Japoneses* 1, 253-262. <https://doi.org/10.5209/MIRA.57116>
- Schwartz, S. (1999). *A theory of cultural values and some implications for work*. *Applied Psychology: An International Review*, 48(1), 23–47. <https://doi.org/10.1111/j.1464-0597.1999.tb00047.x>
- Schwartz, S. (2006). *A Theory of Cultural Value Orientations: Explication and Applications*, *Comparative Sociology*, 5(2-3), 137-182. doi: <https://doi.org/10.1163/156913306778667357>
- Schwartz, S. (2011). Values: Cultural and individual. En F. Van de Vijver, A. Chasiotis, & S. Breugelmans (Eds.), *Fundamental Questions in Cross-Cultural Psychology* (pp. 463-493). Cambridge: Cambridge University Press.
- Schwartz, S. (2012). *An Overview of the Schwartz Theory of Basic Values*. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2(1). <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1116>
- Sen, A. (2012). *La idea de la Justicia*. Editorial Taurus. [Epub] [Libro original publicado en 2009]
- Sosa Toranzo, R. E. (2020). *Anime, globalización y adaptaciones*. *Questión* 67(2), 1- 29. <https://doi.org/10.24215/16696581e438>
- Squella, A. (2010). Algunas concepciones de la justicia. En *Anales de la cátedra Francisco Suárez* (Vol. 44, pp. 175-216). <https://revistaseug.ugr.es/index.php/acfs/article/view/504>
- Tones, J. (2019). En la guerra del streaming, el *anime* es el arma de Netflix contra el catálogo de Disney+ y HBO. *Xataka*. <https://www.xataka.com/cine-y-tv/guerra-streaming-anime-podria-ser-arma-netflix-catalogo-disney-hbo>
- Torrents, A. G. (2015). *Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime*. *Con A de animación*, (5), 158-172. <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3547>

- Uribe Ruiz, S. y Parada Morales, D. A. (2010). *Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku* [Trabajo de Pregrado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J7MVX0M4-218P0KB-S3W/Tesis->
- Vargas, J. (2018). El anime, desde Hiroshima hasta Netflix. *El Espectador*. <https://www.elespectador.com/noticias/economia/el-anime-desde-hiroshima-hasta-netflix/>
- Vidal Pérez, L. A. (2010). *El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto* [Trabajo de Pregrado, Universidad César Vallejo] [https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime\\_a2010.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf)

## Anexos

### Anexo 1. Encuesta de Caracterización Visualización y Consumo de *Anime*

## Encuesta de Caracterización: Visualización y Consumos de Anime

Bienvenid@,

En primera instancia me permito presentarme, soy Christian Camilo Useche Pineda estudiante de IX Semestre de Psicología de la Universidad Antonio Nariño, y actualmente adelanto un proceso investigativo que lleva por título: Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño. Dicha labor se realiza bajo la actual asesoría y supervisión de la docente Carmen Lucila Forero.

De esta manera, y posterior a recibir aval de la facultad, se me ha permitido hacer difusión de la presente encuesta cuyo objetivo central es caracterizar a la población estudiantil de psicología UAN en relación a la visualización y consumo de anime. Así mismo, esta se realiza a fin de dar cuenta del impacto de la temática, y de recolectar datos que permitan orientar un adecuado proceder investigativo. De igual forma, se contempla como un primer momento para convocar a los actores interesados en hacer parte de la investigación.

Ahora bien, en caso de que no conozcas o consumas este tipo de contenido, te invito igualmente a diligenciar el primer apartado de esta encuesta para lograr tener en consideración tu postura. Por el contrario, quienes si consuman o visualicen de esta clase de animación podrán manifestar su interés y voluntariedad para participar o no de un segundo momento de la investigación. Sin embargo, esto no asegura que seas seleccionado para el estudio, y el encargado suministrará la información respectiva vía dirección electrónica.

No obstante, en cualquiera de los casos, la persona cuenta con la plena libertad para retirarse del estudio en cualquier momento, sin que esto implique ningún perjuicio o daño a la integridad personal. Así mismo, se contempla que el diligenciamiento de la presente encuesta no supone riesgos o beneficios de ningún tipo.

Finalmente, a fin de brindar más información, resolver dudas u orientar inquietudes respecto a la presente encuesta o del proyecto investigativo, se suministra a continuación la dirección electrónica del encargado, donde se pueden dirigir los mensajes o comentarios correspondientes.

Datos del Encargado:

Christian Camilo Useche Pineda  
IX Semestre de Psicología  
Universidad Antonio Nariño  
Sede Bogotá Sur, Modalidad Presencial  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)

Asesora y Directora:  
Carmen Lucila Forero  
Docente  
[carmen.forero@uan.edu.co](mailto:carmen.forero@uan.edu.co)

---

\* Required

### Tratamiento de Datos

Toda información suministrada será tratada exclusivamente con fines investigativos, lo cual implica que jamás se utilizará en perjuicio o daño hacia alguno de los individuos y la identidad de los mismos se conservará en completo anonimato. De igual forma, la divulgación de los datos recolectados será exclusiva de ámbitos académicos, entendiéndose sustentación de trabajo de grado, conversatorios o ponencias, y en posibles productos derivados del presente proyecto a parte del documento de trabajo de grado (ej. Artículos de investigación).

No obstante, en cualquiera de los casos, se mantendrán las precisiones antes expuestas y se complementaran bajo lo manifiesto en la ley 1090 del 2006 (código deontológico y bioético del ejercicio de la profesión de psicología), ley estatutaria 1581 de 2012 (por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales) y la resolución No. 13 del 2005 de la Universidad Antonio Nariño, referente al reglamento de conducta ética para el desarrollo y práctica responsable de las investigaciones.

1. De esta forma, te pido que indiques a continuación la aceptación y entendimiento de las disposiciones presentadas en esta sección para dar comienzo a la encuesta. \*

*Mark only one oval.*

Acepto y comprendo las disposiciones en el manejo de los datos suministrados de la presente encuesta de caracterización, correspondiente al proyecto investigativo: Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño.

Información  
Sociodemográfica

En este primer apartado se solicitará información general sociodemográfica, que permita posteriormente agrupar los datos y caracterizar a la población objetivo del proyecto, bajo parámetros de edad, sexo, semestre, etc.

2. Edad (en años) \*

---

3. Sexo \*

*Mark only one oval.*

Masculino  
 Femenino  
 Intersexual  
 Prefiero no decirlo

## 4. Modalidad \*

*Mark only one oval.*

Presencial

Distancia

## 5. Sede a la cual perteneces \*

*Mark only one oval.*

Armenia

Bogotá-Sur

Bucaramanga

Buenaventura

Buga

Cali

Cartagena

Cartago

Duitama

Ibagué

Manizales

Palmira

Quibdó

Riohacha

Roldanillo

Santa Marta

Tunja

Otra

6. Semestre que cursas actualmente \*

*Mark only one oval.*

- I
- II
- III
- IV
- V
- VI
- VII
- VIII
- IX
- X

7. ¿Visualizas o consumes anime? \*

*Mark only one oval.*

- Sí *Skip to question 8*
- No *Skip to section 8 (Fin de la Encuesta - Envío de Respuestas)*

Visualización  
y Consumo  
de Anime

En esta segunda y última sección se exploran aquellos elementos de interés para la caracterización de los consumos anime en la población estudiantil de psicología de la Universidad Antonio Nariño, así como el espacio correspondiente para manifestar el interés de participación de la investigación.

8. ¿Hace cuánto visualizas anime? \*

*Mark only one oval.*

- Menos de un año
- De uno a cuatro años
- De cuatro a siete años
- De siete a diez años
- Más de diez años

9. ¿Cuántas horas dedicas a la semana para visualizar anime? \*

*Mark only one oval.*

- Menos de una hora
- De una a cuatro horas
- De cuatro a siete horas
- De siete a diez horas
- Más de diez horas

10. ¿Qué tipo de medios frecuentas para visualizar anime? \*

*Check all that apply.*

- Televisión
- Cine
- Servidores gratuitos en línea (Animeflv, Jkanime, Animefenix, etc.)
- Plataformas de streaming (Netflix, Crunchyroll, etc.)
- Aplicaciones móviles

Other:  \_\_\_\_\_

11. ¿Qué género o géneros de anime frecuentas ver? \*

*Check all that apply.*

- Acción
- Aventura
- Ciencia Ficción
- Comedia
- Cyberpunk
- Drama
- Echhi
- Fantasía
- Gore
- Harem
- Hentai
- Isekai
- Mahō shōjo o Magical Girl
- Mecha
- Misterio
- Musical
- Psicológico
- Romakome
- Romance
- Sentai
- Shōjo-ai
- Shōnen-ai
- Slice of Life
- Sobrenatural
- Spokon
- Yaoi
- Yuri

Other:  \_\_\_\_\_

12. De los siguientes productos, indica cuáles consumes: \*

*Check all that apply.*

- Series anime
- Películas anime
- Manga
- Trajes alusivos a mangas, series o películas anime
- Accesorios alusivos a mangas, series o películas anime
- Figuras coleccionables de mangas, series o películas anime
- Comida representativa japonesa
- Bandas sonoras de series y películas anime

Other:  \_\_\_\_\_

13. ¿Te consideras Otaku? \*

*Mark only one oval.*

- Sí
- No
- Prefiero no decirlo

14. ¿Actualmente te encuentras visualizando alguna serie u obra anime? \*

*Mark only one oval.*

- Sí    *Skip to question 15*
- No    *Skip to question 16*

15. ¿Cuál o cuáles series u obras anime visualizas actualmente? \*

---

---

---

---

---

*Skip to question 17*

16. ¿Cuál es la última serie u obra anime que visualizaste? \*

---

---

---

---

---

17. ¿Estás interesado o interesada en participar de la investigación? \*

Mark only one oval.

Sí Skip to question 18

No Skip to section 8 (Fin de la Encuesta - Envío de Respuestas)

18. Indica a continuación tu dirección de correo para contactarte y hacerte partícipe de la investigación. \*

Fin de la  
Encuesta -  
Envío de  
Respuestas

Gracias por responder a la presente encuesta de caracterización, tus datos son muy valiosos para la investigación. En caso de que desees conocer más acerca del proyecto, así como de posibles presentaciones derivadas, te puedes comunicar vía dirección electrónica para brindarte la respectiva información.

A quienes han manifestado su interés de participación del proyecto, les agradezco por ello, y en las próximas semanas me comunicaré por el email suministrado para compartir la información respectiva al desarrollo del proyecto.

Reitero el agradecimiento por la información suministrada y quedo atento a cualquier comentario que así se precise.

Christian Camilo Useche Pineda  
IX Semestre de Psicología  
Universidad Antonio Nariño  
Sede Bogotá Sur, Modalidad Presencial  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

## Anexo 2. Marco de Trabajo de Grupos Focales

### Marco de Trabajo de Grupos Focales

*Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*

**Universidad Antonio Nariño**  
**Facultad de Psicología**  
**2021**

**Estudiante Investigador:** Christian Camilo Useche Pineda

**Asesores:** Carmen Forero y Bayro Ávila

#### Lineamientos Generales:

Por motivos de pandemia por Covid-19, y la distancia en la ubicación entre algunos de los actores participantes interesados, los grupos focales se llevan a cabo de manera virtual, por la plataforma de *Google Meet*. Así mismo, a fin de facilitar la transcripción de los encuentros, se realiza grabación respectiva de los mismos, previa aprobación del grupo participante mediante consentimiento informado y confirmación a inicio de cada encuentro.

Al inicio de cada encuentro, el moderador, en este caso, el estudiante investigador, da la bienvenida a cada uno de los integrantes del grupo, aguardando de 5 a 10 minutos, para completar el aforo contemplado para la sesión.

Posterior a ello, se confirma la grabación respectiva del encuentro, asegurando la confidencialidad y anonimato de toda la información que se suministre en el espacio, así como de la importancia de la misma para la agilidad y fidelidad en las transcripciones de los encuentros.

De este modo, se inaugura el espacio, dando presentación al objetivo de la sesión y del moderador (estudiante investigador), así como de los lineamientos de respeto, tolerancia y diversidad de opiniones que se preservarán a lo largo de los encuentros; a la vez que se brindan los agradecimientos respectivos por la asistencia y colaboración en el espacio. De igual manera, se enfatiza en que no existirán respuestas correctas u incorrectas, ni ningún tipo de calificación o juicio de sus comentarios, en cambio, se fomenta que los participantes respondan de manera espontánea y natural conforme la conversación que se desarrolle.

Ahora bien, con la finalidad de generar un ambiente cómodo y de confianza para el desarrollo del encuentro, el estudiante investigador permanece con la cámara y micrófono habilitado en todo momento, demostrando (verbal y no verbalmente) interés, respeto y cordialidad hacia todos los participantes. Así mismo, previo al abordaje de las preguntas orientadoras, y como estrategia de integración, al inicio del primer encuentro se invitará a que cada participante comparta su seudónimo y que describa, sin dar nombres puntuales, su obra *anime* favorita, y los demás integrantes deberán tratar de adivinar de cuál se trata.

Una vez concluido este primer momento, se da comienzo a la sesión conforme a las preguntas orientadoras de la conversación, enfatizando en que estas son solo una guía y que sobre la conversación podrán incluirse nuevas u omitirse otras, así como se precisa que se tomarán las medidas pertinentes frente a cualquier situación que así lo pudiese requerir. Finalmente, una vez se acerca el cierre del encuentro, se invita a que los

participantes compartan sus distintas impresiones y reflexiones de la conversación lograda; concluyendo así, con información respecto al próximo encuentro, agradecimientos, o entrega respectiva de retornos y beneficios, según sea el caso.

### **Grupo Focal 1. Justicia**

**Día:** sábado, 24 de julio de 2021 **Hora:** 1:00pm – 2:45pm

**Plataforma:** *Google Meet*

**Roles:** Moderador y Actor Participante

#### **Preguntas Orientadoras:**

1. En las producciones *anime*, ¿consideran que se representan injusticias?
2. ¿Qué tipo de intereses (propios, altruistas, otros...) consideran que motivan a los personajes de las producciones *anime*? ¿Porqué?
3. ¿Cómo consideran que se representa la justicia en las producciones *anime*?
4. Cuando yo digo: Justicia en el *anime*, ¿qué se les ocurre o viene a la cabeza?

### **Grupo Focal 2. Valores Culturales**

**Día:** sábado, 31 de julio de 2021 **Hora:** 1:00pm – 2:45pm

**Plataforma:** *Google Meet*

**Roles:** Moderador y Actor Participante

#### **Preguntas Orientadoras:**

1. Cuando yo digo: Valores culturales en el *anime*, ¿qué se les ocurre o viene a la cabeza?
2. ¿Cuáles o qué tipo de valores creen que se presentan con mayor frecuencia en las producciones *anime*?
3. ¿Creen que existen diferencias entre los valores que se presentan en las producciones *anime* y los promovidos en el contexto local colombiano? ¿Cuáles?
4. ¿Qué funciones consideran que cumplen los valores culturales?

### **Grupo Focal 3. Roles de Género**

**Día:** sábado, 07 de agosto de 2021 **Hora:** 1:00pm – 2:45pm

**Plataforma:** *Google Meet*

**Roles:** Moderador y Actor Participante

#### **Preguntas Orientadoras:**

1. ¿Cómo consideran que se suele presentar la masculinidad y la feminidad en las producciones *anime*?
2. ¿Qué tipo de papel consideran que suelen desempeñar hombres y mujeres en las producciones *anime*?

3. ¿A parte de lo masculino y lo femenino, consideran que hay otro tipo de representaciones de género en las producciones *anime*? ¿Cuáles? ¿Cómo suelen ser representados visualmente? ¿Cómo suelen comportarse? ¿Qué actitudes suelen tener?

#### **Grupo Focal 4. Encuentro Complementario**

**Día:** sábado, 16 de octubre de 2021

**Hora:** 1:00pm – 2:45pm

**Plataforma:** *Google Meet*

**Roles:** Moderador y Actor Participante

#### **Preguntas Orientadoras:**

##### **Justicia**

1. En las producciones *anime* existe un tema de gran relevancia que es la Justicia, plátiqueme acerca del tema de Justicia en el *anime*.
2. Cuándo observas actos de justicia e injusticia en las producciones *anime*, ¿qué se te pasa por la cabeza? ¿Qué sientes?
3. ¿Existe algún elemento de la justicia en las producciones *anime* con el que te vincules más?
4. ¿Cómo las producciones *anime* han influido en tu concepto de Justicia?

##### **Valores Culturales**

1. ¿Cómo han vivenciado o experimentado los valores culturales en las producciones *anime* en sus vidas cotidianas?
2. ¿Existe algún o algunos elemento(s) de los valores culturales en las producciones *anime* con el(los) que se vinculen más?
3. Cuando observas valores culturales en las producciones *anime*, ¿qué se te pasa por la cabeza? ¿qué sientes?

##### **Roles de Género**

1. ¿Cómo se expresa a través de las producciones *anime* las distintas representaciones de género?
2. ¿Se han identificado con algún elemento de las distintas representaciones de género de las producciones *anime*?

##### **Experiencia con el Fenómeno Anime**

1. ¿Qué te enganchó de las producciones *anime*?
2. ¿Qué impacto ha tenido las producciones *anime* en sus vidas?
3. ¿Para qué les ha servido la experiencia con las producciones *animés* en sus vidas?

### Anexo 3. Carta de Solicitud de Aval

Bogotá D.C., 03 de mayo de 2021

Estimados miembros del

**Comité de Programa  
Facultad de Psicología  
Universidad Antonio Nariño**

Cordial saludo,

En primera instancia me permito presentarme, soy **Christian Camilo Useche Pineda** estudiante de **IX Semestre de Psicología** y actualmente adelanto mi trabajo investigativo de pregrado que lleva por título: **Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime<sup>1</sup>: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño**; bajo la actual dirección, asesoría y supervisión de la docente **Carmen Lucila Forero**.

Así pues, en el marco del desarrollo del trabajo investigativo, ha surgido la necesidad de realizar una caracterización sociodemográfica de la población estudiantil UAN, respecto a la visualización o consumo de *anime*; buscando, de tal manera, tanto la identificación y descripción de la población objetivo del proyecto, como la convocación de los actores participantes de la investigación; ello en consideración de que al tratarse de una temática poco abordada desde la academia, se suscitan de datos que permitan el conocimiento de la población y la muestra participante. En consecuencia, para dar rastreo de dicha población y muestra, se contempla, inicialmente, a los estudiantes de la facultad de psicología de la UAN a nivel nacional; motivo por el cual se dirige esta carta al consejo correspondiente.

Así mismo, esta actividad responde a la intención de definir parámetros de inclusión precisos para la delimitación de la muestra. Para dicho fin, la encuesta se contempla de la siguiente forma:

- En un primer momento se hará la presentación del proyecto investigativo, así como de los objetivos del mismo, y el tratamiento de datos que se dará a la información recogida. Ello a manera de asegurar el proceder ético y adecuado en investigación. Adicionalmente, se contempla que, si bien hay estudiantes que no visualizan o consumen *anime*, la información que pueden brindar a nivel sociodemográfico permitirían el reconocimiento de tendencias que nutran la visión sobre el impacto de la temática.

---

<sup>1</sup> Producciones animadas de procedencia japonesa.

- Posterior a aceptar las condiciones en el manejo de la información, se recogerán datos correspondientes a las características sociodemográficas de los estudiantes (edad, sexo, sede y semestre), a fin de poder agrupar la información recogida. Así mismo, al final de este apartado se hace la pregunta: “¿Visualizas o consumes *anime*?”, cuya respuesta de SI o NO, permitirá discernir la población objetivo de la investigación, de aquella que no. Esta consideración corresponde tanto a un acercamiento en el conocimiento de la tendencia de visualización y consumo de *anime* de estudiantes UAN, como a la finalidad de que se pueda difundir con mayor facilidad la encuesta, sin tener que priorizar desde el principio la condición de consumo de *anime*.
- Luego de ello, a aquellos que han respondido que SI, se les habilitará el apartado correspondiente a las frecuencias y tipos de consumo de *anime*, y al interés en participar o no de la investigación. De tal forma, se aspira lograr la consolidación de parámetros de inclusión de muestra adecuados y precisos a la información que se recolecte, así como de poder ubicar una cantidad adecuada de actores para el proyecto.

De esta manera, y objetivo de la presente carta, es solicitar los avales y gestión administrativa correspondiente para el envío de la encuesta a los estudiantes de psicología a nivel nacional, vía direcciones electrónicas. En consecuencia, se anexa el formato de la encuesta de caracterización que se aspira aplicar, aunque la difusión de esta se espera realizar mediante la herramienta *Google Forms*.

Agradeciendo la atención prestada, quedo atento a sus consideraciones,

A handwritten signature in black ink, reading "CHRISTIAN USECHE", enclosed within a hand-drawn oval shape.

---

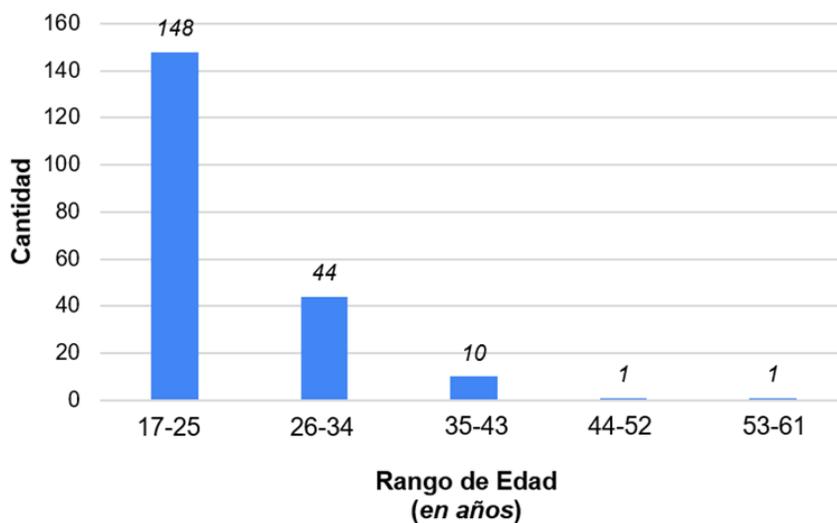
**Christian Camilo Useche Pineda**  
C.C. 1031183567  
IX Semestre de Psicología  
Código Estudiantil. 10241712066  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)  
Cel. 3212403850

## Anexo 4. Resultados de Encuesta de Caracterización

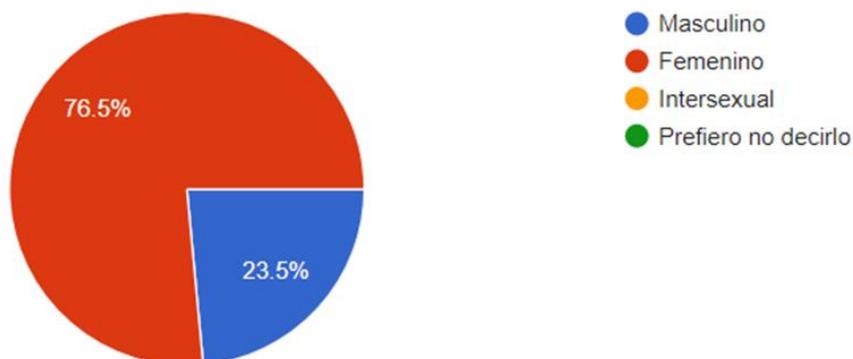
### Anexo 4.1. Información Sociodemográfica

A partir de las 204 respuestas que se obtuvieron de los estudiantes de la facultad de psicología de la Universidad Antonio Nariño, en la encuesta de caracterización, se tiene que:

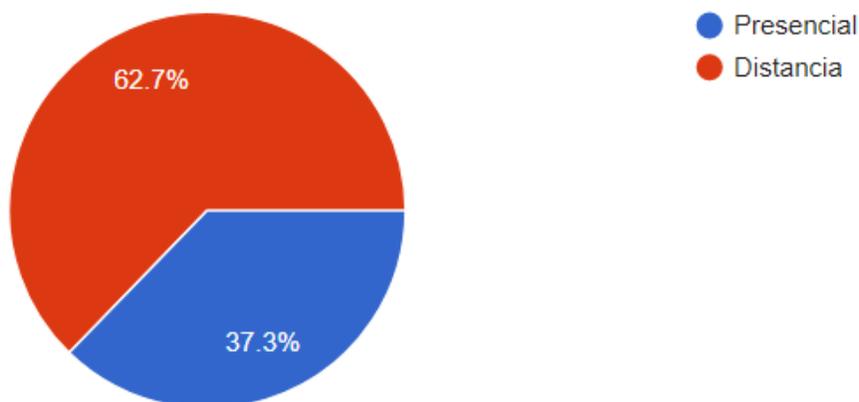
1. La mayoría de la población (72,5%) se encuentra en el rango de edad de 17 a 25 años de edad, seguido de aquellos que se encuentran entre los 26 y 34 años (21,6%), luego se ubican los de 35 a 43 años (4,9%), finalizando con los de 44 a 52 y 53 a 61 años de edad, con una representación total del 1% del total de la población.



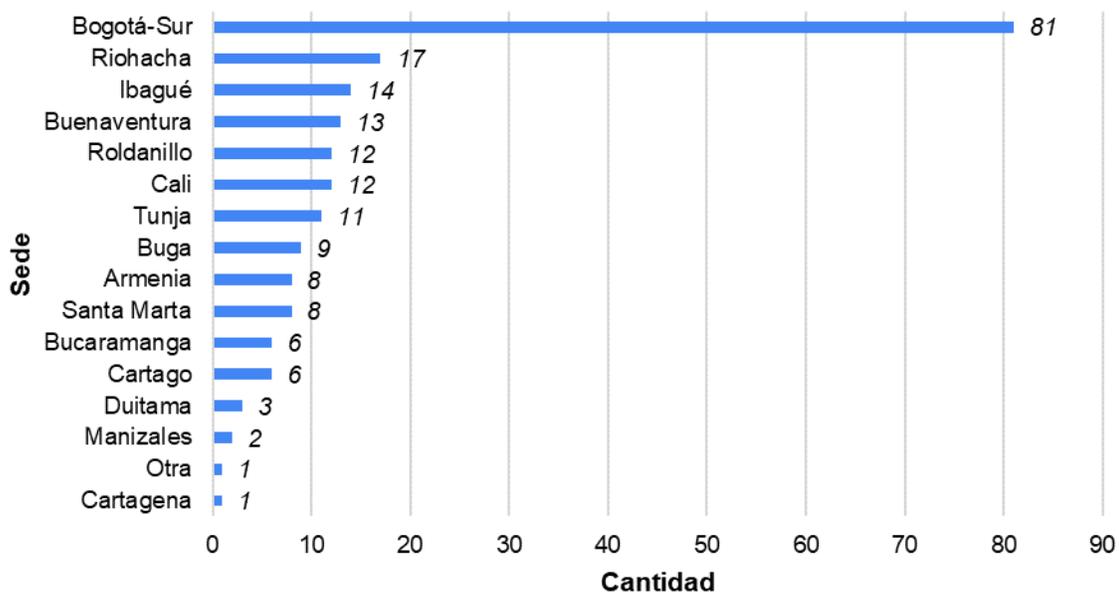
2. El 76,5% (156) de la población corresponde a personas del sexo femenino, mientras el 23,5% (48) restante al sexo masculino.



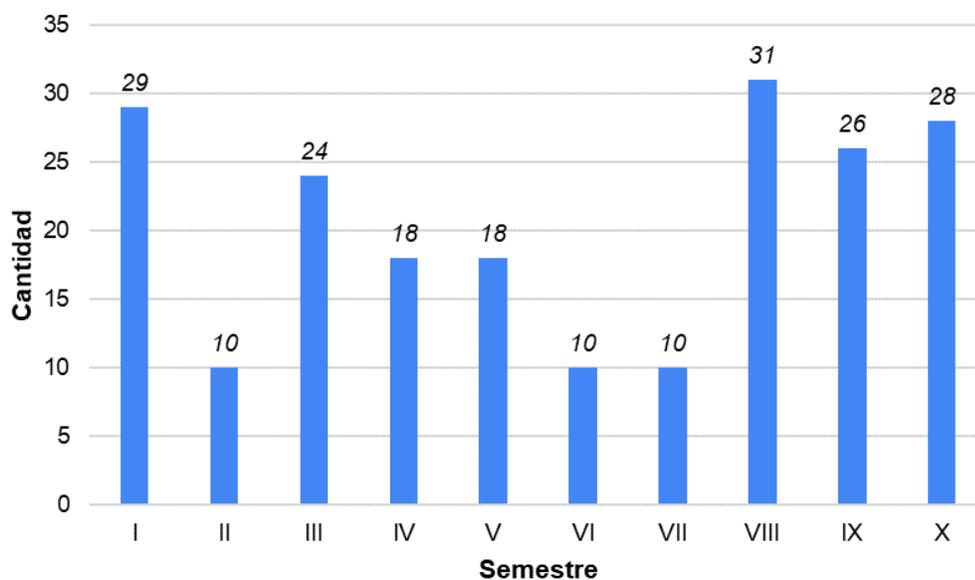
3. El 62,7% (128) de la población se encuentra desde modalidad distancia, mientras el 37,3% (76) restante en modalidad presencial.



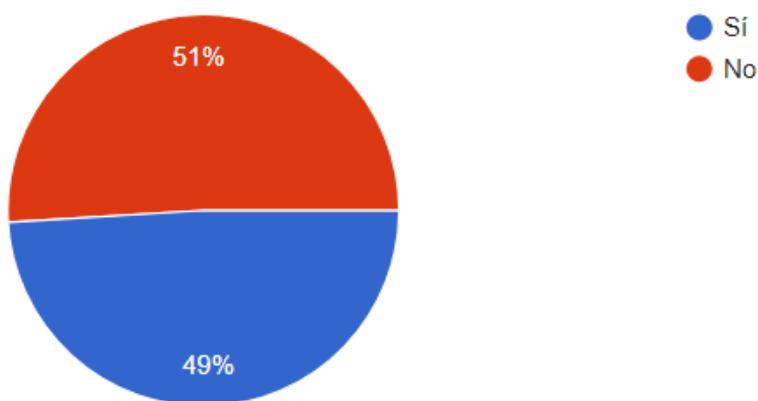
4. La mayoría de la población (39,7%) se encuentra en la sede Bogotá-Sur, seguida por la sede Riohacha (8,3%), Ibagué (6,9%), Buenaventura (6,4%), Roldanillo (5,9%) y Cali (5,9%). La menor participación de población corresponde a las sede de Cartagena, representando solo un 0,5% de la población.



5. La mayoría de población (15,2%) se encuentra en octavo semestre, seguido por primer (14,2% ), décimo (13,7%) y noveno (12,7%) semestre respectivamente. La menor participación de población corresponde a segundo, sexto y séptimo semestre, con una representación de 4,9% cada uno.



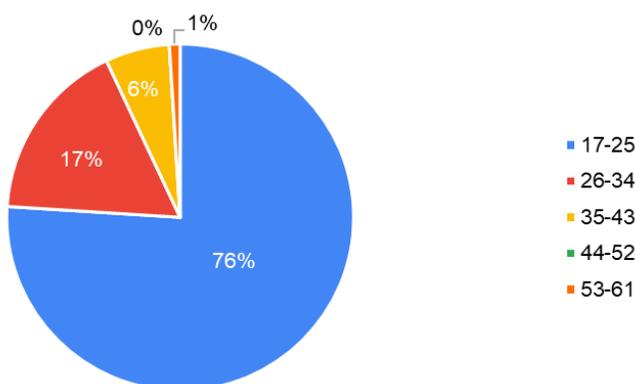
6. El 51% de la población (104) no consume o visualiza *anime*, mientras el restante 49% (100) sí lo hace.



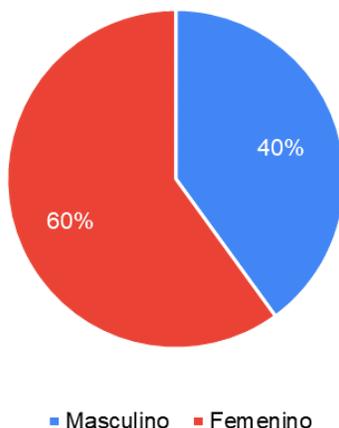
### Anexo 4.2. Visualización y Consumo de Anime

A partir de la población que manifestó sí consumir o visualizar *anime* (100 estudiantes que representan el 49% de la población total que participó de la encuesta), se evidencia que:

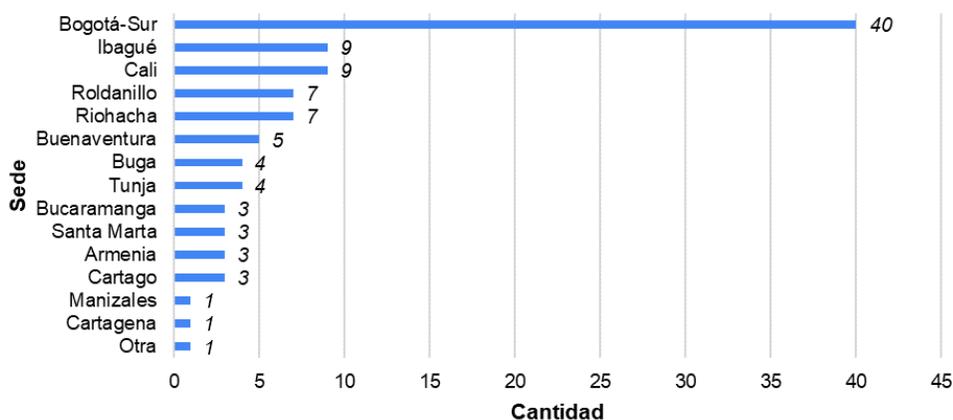
1. La mayoría de población (76%) se ubica en el rango de edad de 17 a 25 años, seguido por los de 26 a 34 años con una representación de 17%, los de 35 a 43 años representando el 6%, finalizando con los de 53 a 61 años representando el 1% de la población estudiantil que visualiza o consume *anime* en la facultad de psicología de la UAN.



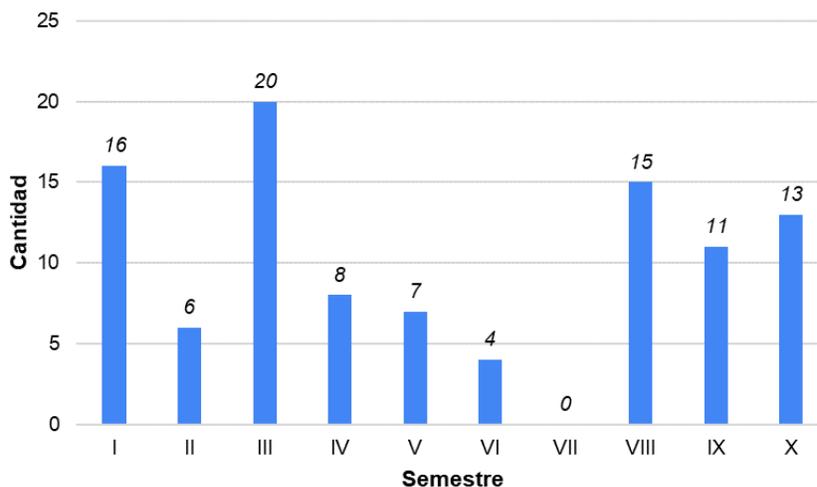
2. De las 156 personas de sexo femenino que respondieron la encuesta, 60 visualizan o consumen *anime* (38,5%), representando al 60% de la población estudiantil que visualiza o consume *anime*, mientras que de las 48 personas de sexo masculino que respondieron la encuesta, 40 visualizan o consumen *anime* (83,3%), representando al 40% de la población estudiantil que visualiza o consume *anime*.



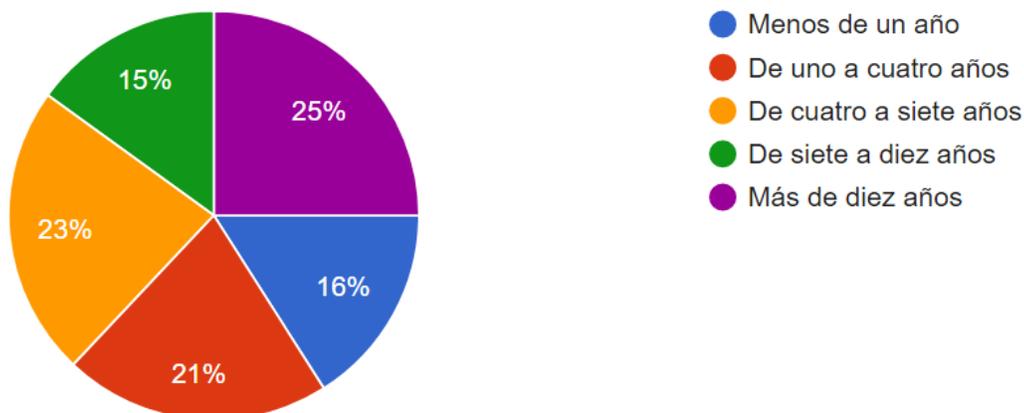
3. De las 81 personas que pertenecen a la sede Bogotá-Sur, 40 consumen o visualizan *anime* (49,4%), representando al 40% de la población estudiantil total que consume o visualiza *anime*. Ello, seguido por Ibagué, donde de las 14 personas pertenecientes a esta sede, 9 consumen o visualizan *anime* (64,3%), luego Cali donde de las 12 personas pertenecientes, 9 consumen o visualizan *anime* (75%). De esta forma, en la sede Duitama, de las 3 personas que respondieron, ninguna reporta consumir o visualizar *anime*.



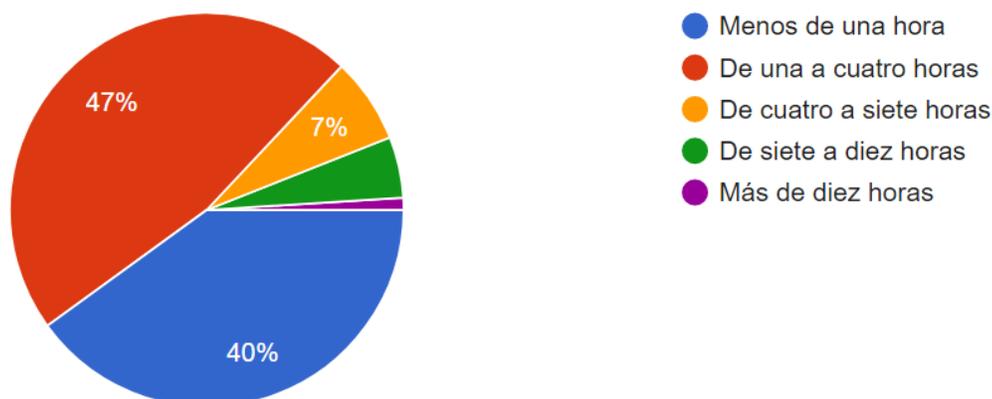
4. La mayoría de la población estudiantil (20%) que visualiza o consume *anime* se ubica en tercer semestre, seguido por los de primer (16%), octavo (15%) y décimo (13%) semestre. De igual modo, no se registra consumo o visualización de *anime* en la población de séptimo semestre.



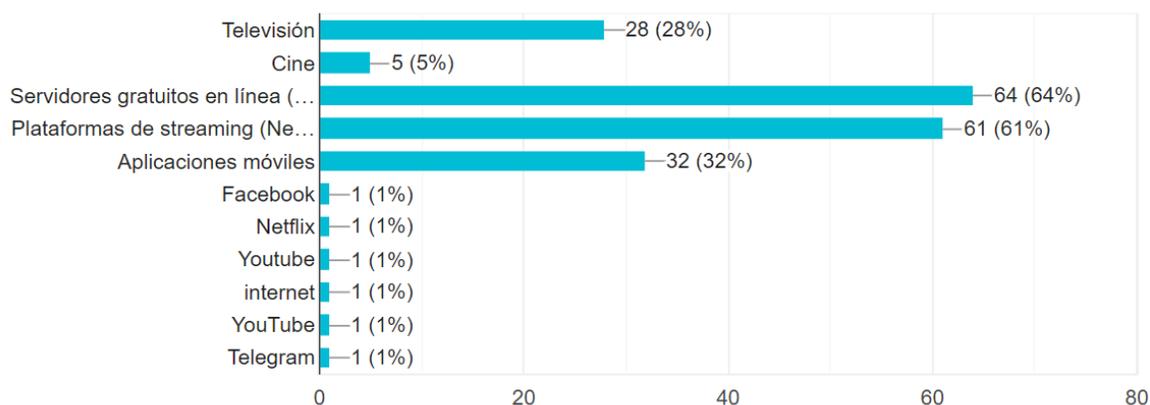
5. La mayoría de esta población (25%) indica visualizar o consumir *anime* desde hace más de diez años, seguido por aquellos que visualizan o consumen desde hace cuatro a siete años (23%), y luego por los de uno a cuatro años (21%).



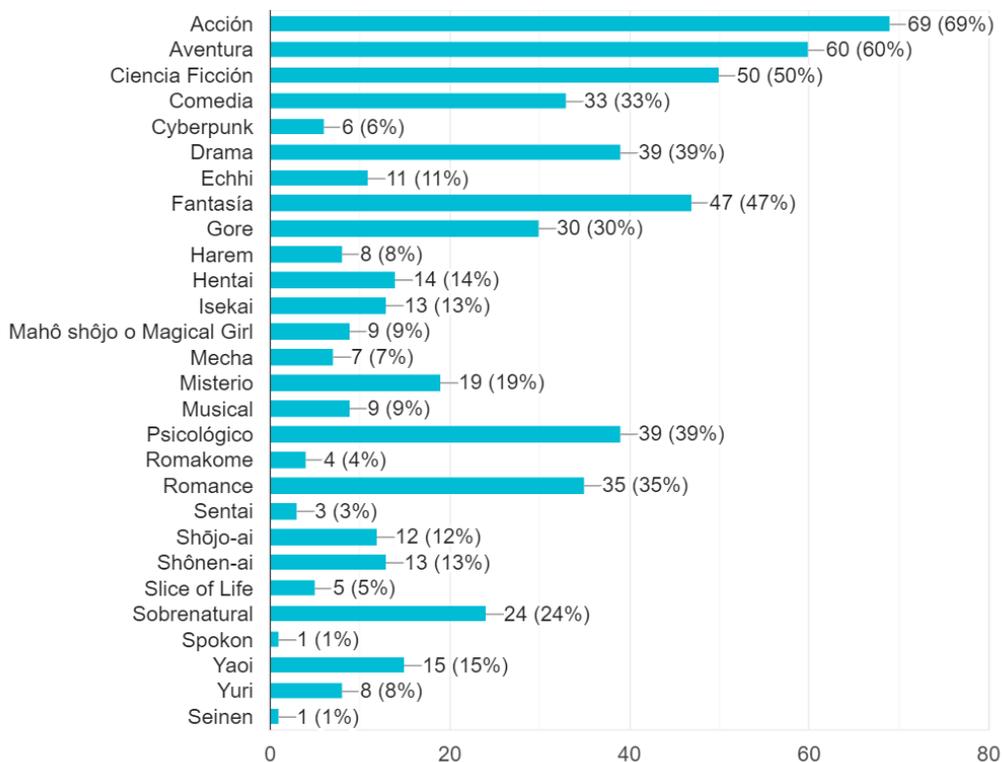
6. De esta población, la mayoría (47%) dedica de una a cuatro horas a la semana para visualizar *anime*, seguido por aquellos que dedican menos de una hora a la semana (40%) y los de cuatro a siete horas a la semana (7%). De este modo, solo el 5% y 1% de la población manifiesta visualizar *anime* de siete a diez horas, o más de diez horas a la semana, respectivamente.



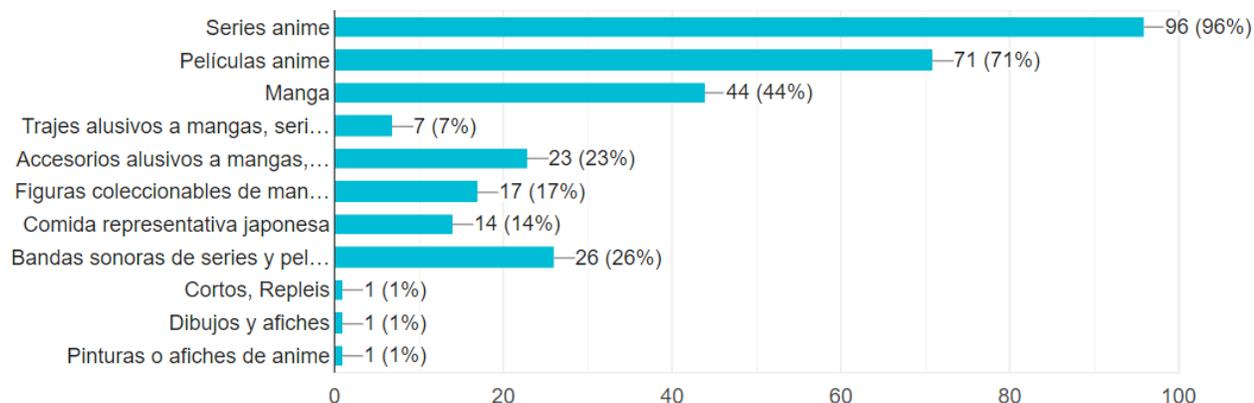
7. Los medios frecuentes para el consumo y visualización de *anime* corresponden a los servidores gratuitos en línea, seguido por las plataformas de *streaming* y aplicaciones móviles. Otros medios poco frecuentes para el consumo de visualización de *anime*, corresponden a la televisión, cine, youtube, facebook y telegram.



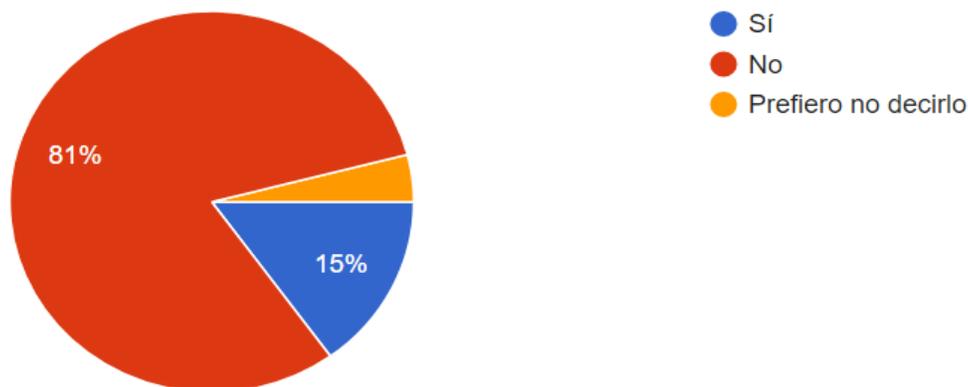
8. Los géneros que frecuentan visualizar y consumir son: Acción, Aventura, Ciencia Ficción, Fantasía, Drama, Psicológico y Romance. De este modo, aquellos que menos se frecuentan son Slice of Life, Romakome, Sentai, Spokon y Seinen.



9. La población manifiesta consumir principalmente series y películas *anime*, seguido por *manga*. Ahora bien, en menor consumo se encuentran los trajes alusivos a mangas, series o películas *anime*, así como dibujos, afiches o pinturas relacionadas.

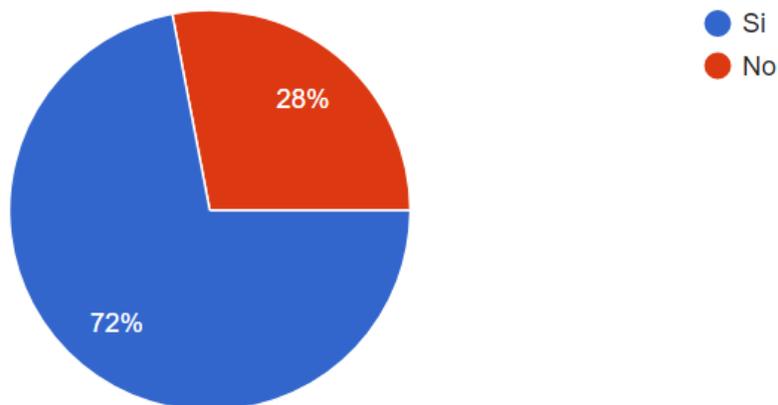


10. Solo el 15% de esta población se considera *otaku*, y 4% prefieren no decirlo. El 81% restante no se considera *otaku*.

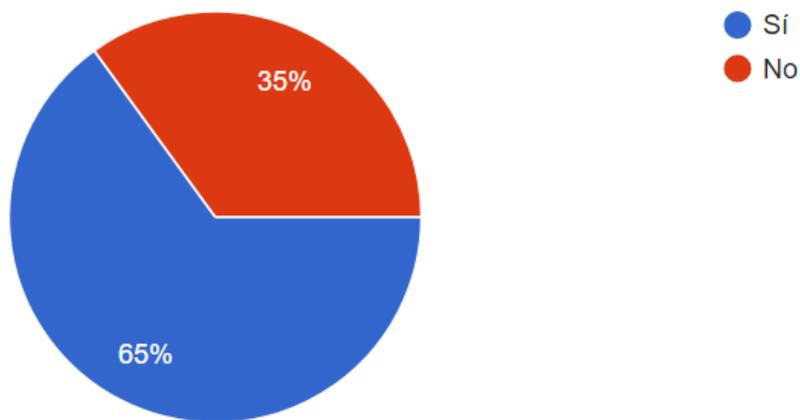


11. El 72% de esta población manifestó estar viendo actualmente una serie u obra *anime*, entre las cuales se destacan *Shingeki no Kyojin*, *Jujutsu Kaisen*, *Naruto*, *Kimetsu no Yaiba* y *Dragon Ball Z*. El 28% restante manifiesta no estar viendo

actualmente una serie u obra *anime*, pero entre las últimas obras o series que visualizaron se destacan *Shingeki no Kyojin*, *One Punch Man* y *Nanatsu no Taizai*.



12. Finalmente, de esta población, el 65% manifestó en estar interesada en ser participe del segundo momento de la investigación, siendo estos sujetos a partir de los cuales se realiza la selección y convocatoria de actores participantes, bajo criterios de intensidad y voluntariedad.



## Anexo 5. Consentimiento Informado de Participación en Proyecto Investigativo

Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

### **Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo**

Estimada o estimado participante,

El presente documento tiene como propósito brindarte información pertinente y suficiente respecto a tu participación en el proyecto investigativo: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*.

**Estudiante Investigador:** Christian Camilo Useche Pineda  
C.C. 1031183567  
Código Estudiantil: 10241712066  
Estudiante de IX Semestre de Psicología  
Sede Bogotá-Sur, Modalidad Presencial  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)

**Asesora 2021-I:** Carmen Lucila Forero  
Docente

De tal manera, la presente investigación corresponde al ejercicio que adelanta el estudiante investigador **Christian Camilo Useche Pineda** como parte de su trabajo de grado, y su objetivo es el de comprender la configuración de las representaciones sociales de las categorías de justicia, roles de género y valores culturales a través de los consumos de *anime* en un grupo de estudiantes espectadores frecuentes de *anime* de la Universidad Antonio Nariño.

Para dicho fin, en una primera instancia, se ha aplicado una encuesta de caracterización de visualización y consumo de *anime* en la facultad de psicología de la UAN a nivel nacional, de donde ha sido posible hacer contacto con aquellos actores interesados en el estudio y que cumplen los criterios de selección para el mismo; siendo tú, uno de los seleccionados.

Así pues, en este segundo momento, y para dar cumplimiento al objetivo propuesto en la investigación, se conformará un único grupo de 10 participantes que estén interesados y acepten ser parte de 3 encuentros virtuales sincrónicos, durante los meses de Julio y Agosto, donde en cada uno se abordará una categoría de las mencionadas anteriormente (Justicia, Roles de Género y Valores Culturales); contando, para ello, con el apoyo de una serie de interrogantes que guiarán la conversación.

Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

### **¿En qué consiste tu participación?**

Como participante, harás parte de 3 encuentros virtuales sincrónicos que se realizarán en la plataforma de **Google Meet**, en los siguientes horarios:

**Encuentro 1:** *Sábado, 24 de Julio de 2021* – 1:00pm a 2:45pm

**Encuentro 2:** *Sábado, 31 de Julio de 2021* – 1:00pm a 2:45pm

**Encuentro 3:** *Sábado, 07 de Agosto de 2021* – 1:00pm a 2:45pm

En cada uno de ellos, se establecerá un espacio de conversación orientado por interrogantes acerca de la temática asignada al mismo (Justicia, Valores Culturales o Roles de Género), y tú podrás dar respuesta o comentar al respecto, a partir de tus experiencias, opiniones y conocimientos.

De tal manera, las modalidades de participación contempladas corresponderán a los formatos de audio y chat, permitidos en la plataforma de Google Meet. Así mismo, los lineamientos adicionales correspondientes a tiempos de participación y otros, se acordarán al iniciar cada sesión.

Así pues, no existirán respuestas, opiniones o comentarios correctos u incorrectos. Abogando, no obstante, a que en el espacio de conversación se promueva y preserve el respeto y tolerancia a la diversidad de opiniones. En consecuencia, toda situación que vaya contrario a los acuerdos establecidos de los encuentros, será revisada por el estudiante investigador, a fin de tomar las medidas correspondientes y pertinentes al suceso.

### **Lineamientos de Participación**

A continuación, se recogen algunos lineamientos de participación contemplados para el adecuado ejercicio del proyecto. Así mismo, toda eventualidad que, no contemplada o contraria a los puntos aquí expuestos, será revisada por el estudiante investigador, a fin de tomar las medidas respectivas y pertinentes al o los sucesos en cuestión.

- ✚ Asistir y participar de los 3 encuentros virtuales sincrónicos, en cualquiera de las modalidades dispuestas, dando adecuado cumplimiento a los acuerdos establecidos en cada uno de los espacios.
- ✚ Se ha de preservar el respeto y tolerancia hacia la diversidad de opiniones e individuos, evitando la denigración u afectación a cualquiera de los integrantes. No obstante, ello no involucra que no se promueva el sano debate y confrontación asertiva de opiniones.

### Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

- ✚ Se ha de preservar la reserva y confidencialidad de la información como nombres, correos o datos de los demás integrantes, así como de los enlaces de acceso a las sesiones.
- ✚ Durante el desarrollo de los encuentros sincrónicos, se ha de preservar que la conversación se oriente hacia el tópico e interrogantes orientadoras.
- ✚ Los encuentros serán grabados a fin de facilitar la posterior transcripción de las conversaciones, pero dichas grabaciones solo las poseerá el estudiante investigador, asegurando el adecuado manejo y tratamiento de la información, según disposiciones expuestas en el apartado correspondiente del presente documento.

Así pues, toda nueva disposición o comunicado, se informará con antelación a los participantes. Ahora bien, en cualquier momento de la investigación, los participantes podrán retirarse de la misma, sin que ello implique algún perjuicio o daño a su integridad. Pero, a su vez, se hará revisión respectiva a la entrega de beneficios y retornos de la investigación.

Así mismo, en caso de presentar dudas o inquietudes al respecto de alguno de los procesos, el estudiante investigador dará recepción y resolución a las mismas mediante los siguientes medios:

**Dirección electrónica** [cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)

**Línea Telefónica o Whatsapp al número** [REDACTED]

### **Beneficios y Retorno de la Investigación**

Reconociendo el valioso aporte que se realizará al estudio, el presente proyecto investigativo contempla los siguientes beneficios y retorno para aquellos quienes participen del mismo:

1. Entre el grupo de participantes se realizará la rifa de 3 tarjetas prepago de suscripción por un mes a la plataforma de *streaming* de *anime*, Crunchyroll. El sorteo se realizará una vez finalizado el último de los encuentros virtuales sincrónicos y la entrega de los códigos se realizará de manera virtual.
2. Se hará socialización y presentación respectiva de los hallazgos y resultados del estudio, bajo la modalidad que se acuerde con el grupo (vía dirección electrónica o reunión sincrónica).
3. Se compartirá información y, en cuanto sea posible, se brindará acceso a documentos derivados del ejercicio investigativo (entiéndase artículos de investigación, informes, boletines, etc.).

#### Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

4. Se invitará y, en cuanto sea posible, se brindará acceso a eventos que pudiesen derivarse del ejercicio investigativo como conferencias académicas, o similares.
5. Se ofrecerán recursos digitales de posible interés como libros, álbumes de música y similares, alusivos al fenómeno *anime*.
6. Si de alguno de los documentos o eventos que se deriven del ejercicio investigativo se otorga algún tipo de reconocimiento monetario, este será repartido con los participantes.

En caso de presentarse la posibilidad de ofrecer nuevos beneficios, estos serán comunicados a los participantes vía electrónica. Así mismo, los ya expuestos en este documento solo podrán ser sujetos a modificaciones en lo concerniente a tiempos de entrega y posibles aumentos de los mismos, nunca podrá omitirse alguno de los ya considerados.

#### **Riesgos**

En el ejercicio del proyecto investigativo no se contempla ningún riesgo o peligro, exceptuando aquellos inconvenientes que se puedan derivar de la interacción o diferencias con los otros participantes. No obstante, en todo caso, el estudiante investigador realizará revisión de la situación ocurrida, a fin de tomar las medidas correspondientes y pertinentes al suceso.

#### **Manejo y Tratamiento de la Información**

Toda información suministrada, tanto de orden personal como al respecto de la investigación, será tratada exclusivamente con fines investigativos, lo cual implica que jamás se utilizará en perjuicio o daño hacia alguno de los participantes y la identidad de los mismos se conservará en completo anonimato. De igual forma, la divulgación de los datos recolectados será exclusiva de ámbitos académicos, entendiéndose sustentación de trabajo de grado, conversatorios o ponencias, y en posibles productos derivados del presente proyecto a parte del documento de trabajo de grado (ej. Artículos de investigación).

No obstante, en cualquiera de los casos, se mantendrán las disposiciones pertinentes respecto a la confidencialidad y anonimato de la información, y se complementaran bajo lo manifiesto en la ley 1090 del 2006 (código deontológico y bioético del ejercicio de la profesión de psicología), ley estatutaria 1581 de 2012 (por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales) y la resolución No. 13 del 2005 de la Universidad Antonio Nariño, referente al reglamento de conducta ética para el desarrollo y práctica responsable de las investigaciones.

### Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

Ahora bien, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo, cada uno podrá disponer de un seudónimo de elección propia, sin que este involucre expresiones soeces o groseras. En caso de no manifestar dicho alias, el encargado será quien lo designe.

#### **Aceptación de Participación en Proyecto Investigativo**

Una vez leído el presente documento, yo \_\_\_\_\_ identificado/a con cédula de ciudadanía n° \_\_\_\_\_ expedida en \_\_\_\_\_ manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de IX semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-1 contó con la supervisión y asesoría de la docente Carmen Lucila Forero.

Así mismo, manifiesto estar de acuerdo y tener claridad de todas las disposiciones expresas en el presente documento y al respecto del ejercicio investigativo que se llevará a cabo. En consecuencia, expreso que el seudónimo bajo el cual quiero que se den a conocer mis aportes sea: \_\_\_\_\_

De tal manera, se firma a los \_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ de 2021,

\_\_\_\_\_  
 (Nombre Completo del Participante)  
**Participante de Proyecto Investigativo**  
 C.C. (número de identificación)  
 (Correo electrónico de contacto)  
 (Teléfono de contacto [Opcional])

\_\_\_\_\_  
 Christian Camilo Useche Pineda  
**Encargado de Proyecto Investigativo**  
 C.C. 1031183567  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)  
 \_\_\_\_\_

## Anexo 6. Consentimientos Informados Diligenciados

Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

Ahora bien, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo, cada uno podrá disponer de un seudónimo de elección propia, sin que este involucre expresiones soeces o groseras. En caso de no manifestar dicho alias, el encargado será quien lo designe.

### Aceptación de Participación en Proyecto Investigativo

Una vez leído el presente documento, yo \_\_\_\_\_ identificado/a con cédula de ciudadanía n° \_\_\_\_\_ expedida en Bogotá D.C. manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de IX semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-1 contó con la supervisión y asesoría de la docente Carmen Lucila Forero.

Así mismo, manifiesto estar de acuerdo y tener claridad de todas las disposiciones expresas en el presente documento y al respecto del ejercicio investigativo que se llevará a cabo. En consecuencia, expreso que el seudónimo bajo el cual quiero que se den a conocer mis aportes sea: Ela

De tal manera, se firma a los 22 días del mes de julio de 2021,

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ e)  
**Participante de Proyecto Investigativo**  
 C.C. \_\_\_\_\_ (Identificación)  
 (Correo electrónico) \_\_\_\_\_@uan.edu.co  
 (Teléfono contacto [Opcional]) \_\_\_\_\_

  
 \_\_\_\_\_  
**Christian Camilo Useche Pineda**  
**Encargado de Proyecto Investigativo**  
 C.C. 1031183567  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)  
 \_\_\_\_\_

## Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

Ahora bien, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo, cada uno podrá disponer de un seudónimo de elección propia, sin que este involucre expresiones soeces o groseras. En caso de no manifestar dicho alias, el encargado será quien lo designe.

### Aceptación de Participación en Proyecto Investigativo

Una vez leído el presente documento, yo [REDACTED] identificado/a con cédula de ciudadanía n° [REDACTED] expedida en **Bogotá D. C.** manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de IX semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-1 contó con la supervisión y asesoría de la docente Carmen Lucila Forero.

Así mismo, manifiesto estar de acuerdo y tener claridad de todas las disposiciones expresas en el presente documento y al respecto del ejercicio investigativo que se llevará a cabo. En consecuencia, expreso que el seudónimo bajo el cual quiero que se den a conocer mis aportes sea: **Exxi**

De tal manera, se firma a los 20 días del mes de julio de 2021,

[REDACTED]  
 [REDACTED]  
**Participante de Proyecto Investigativo**  
 C.C. [REDACTED]  
 [REDACTED]@gmail.com  
 [REDACTED]



Christian Camilo Useche Pineda  
**Encargado de Proyecto Investigativo**  
 C.C. 1031183567  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)  
 [REDACTED]

## Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

profesión de psicología), ley estatutaria 1581 de 2012 (por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales) y la resolución No. 13 del 2005 de la Universidad Antonio Nariño, referente al reglamento de conducta ética para el desarrollo y práctica responsable de las investigaciones.

Ahora bien, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo, cada uno podrá disponer de un seudónimo de elección propia, sin que este involucre expresiones soeces o groseras. En caso de no manifestar dicho alias, el encargado será quien lo designe.

### Aceptación de Participación en Proyecto Investigativo

Una vez leído el presente documento, yo [REDACTED] identificado/a con cédula de ciudadanía n° [REDACTED] expedida en Bogotá manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de IX semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-1 contó con la supervisión y asesoría de la docente Carmen Lucila Forero.

Así mismo, manifiesto estar de acuerdo y tener claridad de todas las disposiciones expresas en el presente documento y al respecto del ejercicio investigativo que se llevará a cabo. En consecuencia, expreso que el seudónimo bajo el cual quiero que se den a conocer mis aportes sea: Isis

De tal manera, se firma a los 23 días del mes de Julio de 2021,

[REDACTED]  
 [REDACTED]  
**Participante de Proyecto Investigativo Investigativo**  
 C.C. [REDACTED]  
 [REDACTED]@uan.edu.co  
 [REDACTED]

  
 Christian Camilo Useche Pineda  
**Encargado de Proyecto**  
 C.C. 1031183567  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)  
 [REDACTED]

## Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

Ahora bien, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo, cada uno podrá disponer de un seudónimo de elección propia, sin que este involucre expresiones soeces o groseras. En caso de no manifestar dicho alias, el encargado será quien lo designe.

**Aceptación de Participación en Proyecto Investigativo**

Una vez leído el presente documento, yo [REDACTED] identificado/a con cédula de ciudadanía n° [REDACTED] expedida en Cali manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de IX semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-1 contó con la supervisión y asesoría de la docente Carmen Lucila Forero.

Así mismo, manifiesto estar de acuerdo y tener claridad de todas las disposiciones expresas en el presente documento y al respecto del ejercicio investigativo que se llevará a cabo. En consecuencia, expreso que el seudónimo bajo el cual quiero que se den a conocer mis aportes sea: Sebastián.

De tal manera, se firma a los 21 días del mes de Julio de 2021,

[REDACTED]

**Participante de Proyecto Investigativo**

C.C. [REDACTED]

[REDACTED]@uan.edu.co

Cel. [REDACTED]



Christian Camilo Useche Pineda

**Encargado de Proyecto Investigativo**

C.C. 1031183567

[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)

## Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

Ahora bien, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo, cada uno podrá disponer de un seudónimo de elección propia, sin que este involucre expresiones soeces o groseras. En caso de no manifestar dicho alias, el encargado será quien lo designe.

**Aceptación de Participación en Proyecto Investigativo**

Una vez leído el presente documento, yo \_\_\_\_\_ identificado/a con cédula de ciudadanía n° \_\_\_\_\_ expedida en Bogotá D.C. manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de IX semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-1 contó con la supervisión y asesoría de la docente Carmen Lucila Forero.

Así mismo, manifiesto estar de acuerdo y tener claridad de todas las disposiciones expresas en el presente documento y al respecto del ejercicio investigativo que se llevará a cabo. En consecuencia, expreso que el seudónimo bajo el cual quiero que se den a conocer mis aportes sea: Smile

De tal manera, se firma a los 22 días del mes de julio de 2021,

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
**Participante de Proyecto Investigativo**  
 C.C. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

  
 \_\_\_\_\_  
 Christian Camilo Useche Pineda  
**Encargado de Proyecto Investigativo**  
 C.C. 1031183567  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)  
 \_\_\_\_\_

profesión de psicología), ley estatutaria 1581 de 2012 (por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales) y la resolución No. 13 del 2005 de la Universidad Antonio Nariño, referente al reglamento de conducta ética para el desarrollo y práctica responsable de las investigaciones.

Página 4 de 5

#### Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

Ahora bien, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo, cada uno podrá disponer de un seudónimo de elección propia, sin que este involucre expresiones soeces o groseras. En caso de no manifestar dicho alias, el encargado será quien lo designe.

#### Aceptación de Participación en Proyecto Investigativo

Una vez leído el presente documento, yo [REDACTED] identificado/a con cédula de ciudadanía n° [REDACTED] expedida en Bogotá D.C manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de IX semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-1 contó con la supervisión y asesoría de la docente Carmen Lucila Forero.

Así mismo, manifiesto estar de acuerdo y tener claridad de todas las disposiciones expresas en el presente documento y al respecto del ejercicio investigativo que se llevará a cabo. En consecuencia, expreso que el seudónimo bajo el cual quiero que se den a conocer mis aportes sea: Susan

De tal manera, se firma a los 23 días del mes de julio de 2021,

[REDACTED]

**Participante de Proyecto Investigativo**

C.C. [REDACTED]

[REDACTED]@uan.edu.co

(teléfono de contacto [Opcional])



Christian Camilo Useche Pineda

**Encargado de Proyecto Investigativo**

C.C. 1031183567

[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)

[REDACTED]

## Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

Ahora bien, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo, cada uno podrá disponer de un seudónimo de elección propia, sin que este involucre expresiones soeces o groseras. En caso de no manifestar dicho alias, el encargado será quien lo designe.

**Aceptación de Participación en Proyecto Investigativo**

Una vez leído el presente documento, yo [REDACTED] identificado/a con cédula de ciudadanía n° [REDACTED] expedida en **Candelaria, Valle** manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de IX semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-1 contó con la supervisión y asesoría de la docente Carmen Lucila Forero.

Así mismo, manifiesto estar de acuerdo y tener claridad de todas las disposiciones expresas en el presente documento y al respecto del ejercicio investigativo que se llevará a cabo. En consecuencia, expreso que el seudónimo bajo el cual quiero que se den a conocer mis aportes sea: **Temari**

De tal manera, se firma a los 21 días del mes de Julio de 2021,

[REDACTED]  
[REDACTED]  
**Participante de Proyecto Investigativo**  
C.C. [REDACTED]  
[REDACTED]@uan.edu.co



Christian Camilo Useche Pineda  
**Encargado de Proyecto Investigativo**  
C.C. 1031183567  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)

## Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

Ahora bien, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo, cada uno podrá disponer de un seudónimo de elección propia, sin que este involucre expresiones soeces o groseras. En caso de no manifestar dicho alias, el encargado será quien lo designe.

### Aceptación de Participación en Proyecto Investigativo

Una vez leído el presente documento, yo \_\_\_\_\_ identificado/a con cédula de ciudadanía n° \_\_\_\_\_ expedida en Ibagué - Tolima manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de IX semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-1 contó con la supervisión y asesoría de la docente Carmen Lucila Forero.

Así mismo, manifiesto estar de acuerdo y tener claridad de todas las disposiciones expresas en el presente documento y al respecto del ejercicio investigativo que se llevará a cabo. En consecuencia, expreso que el seudónimo bajo el cual quiero que se den a conocer mis aportes sea: Andres

De tal manera, se firma a los 20 días del mes de Julio de 2021,

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ (pante)  
**Participante de Proyecto Investigativo**  
 C.C. (número): \_\_\_\_\_  
 (Correo electrónico): \_\_\_\_\_@uan.edu.com  
 (Teléfono): \_\_\_\_\_ [Opcional]

  
 \_\_\_\_\_  
**Christian Camilo Useche Pineda**  
**Encargado de Proyecto Investigativo**  
 C.C. 1031183567  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)  
 \_\_\_\_\_

## Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

Ahora bien, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo, cada uno podrá disponer de un seudónimo de elección propia, sin que este involucre expresiones soeces o groseras. En caso de no manifestar dicho alias, el encargado será quien lo designe.

### Aceptación de Participación en Proyecto Investigativo

Una vez leído el presente documento, yo [REDACTED] identificado/a con cédula de ciudadanía n° [REDACTED] expedida en Tunja manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de IX semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-1 contó con la supervisión y asesoría de la docente Carmen Lucila Forero.

Así mismo, manifiesto estar de acuerdo y tener claridad de todas las disposiciones expresas en el presente documento y al respecto del ejercicio investigativo que se llevará a cabo. En consecuencia, expreso que el seudónimo bajo el cual quiero que se den a conocer mis aportes sea: Akira Amón para mantener mi identidad en el anonimato, preservando mi información, opinión, respuestas y comentarios en encuentros sincrónicos de meet de tal manera que sea confidencial y que aporte al proyecto de investigación de forma significativa.

De tal manera, se firma a los 24 días del mes de julio de 2021,

[REDACTED]

[REDACTED]

**Participante de Proyecto Investigativo**

CC: [REDACTED]

[REDACTED]



Christian Camilo Useche Pineda

**Encargado de Proyecto Investigativo**

C.C. 1031183567

[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)

[REDACTED]

profesión de psicología), ley estatutaria 1581 de 2012 (por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales) y la resolución No. 13 del 2005 de la Universidad Antonio Nariño, referente al reglamento de conducta ética para el desarrollo y práctica responsable de las investigaciones.

Página 4 de 5

#### Consentimiento Informado Participación en Proyecto Investigativo

Ahora bien, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo, cada uno podrá disponer de un seudónimo de elección propia, sin que este involucre expresiones soeces o groseras. En caso de no manifestar dicho alias, el encargado será quien lo designe.

#### Aceptación de Participación en Proyecto Investigativo

Una vez leído el presente documento, yo [REDACTED] identificado/a con cédula de ciudadanía n° [REDACTED] expedida en Bogotá D.C manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de IX semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-1 contó con la supervisión y asesoría de la docente Carmen Lucila Forero.

Así mismo, manifiesto estar de acuerdo y tener claridad de todas las disposiciones expresas en el presente documento y al respecto del ejercicio investigativo que se llevará a cabo. En consecuencia, expreso que el seudónimo bajo el cual quiero que se den a conocer mis aportes sea: David Villamil

De tal manera, se firma a los 23 días del mes de julio de 2021,

[REDACTED]  
[REDACTED]  
**Participante de Proyecto Investigativo**  
C.C. [REDACTED]  
[REDACTED]@uan.edu.co  
(teléfono de contacto [Opcional])

  
\_\_\_\_\_  
Christian Camilo Useche Pineda  
**Encargado de Proyecto Investigativo**  
C.C. 1031183567  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)  
[REDACTED]

Página 5 de 5

## Anexo 7. Consentimiento Informado de Participación en Encuentro Complementario

Consentimiento Informado Participación en Encuentro Complementario

### **Consentimiento Informado Participación en Encuentro Complementario**

Estimada o estimado participante,

El presente documento tiene como propósito brindarte información pertinente y suficiente respecto a tu participación en el encuentro complementario del proyecto investigativo: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*, desarrollado por el estudiante investigador **Christian Camilo Useche Pineda** de X semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, con la actual asesoría y supervisión del docente Bayro Ávila.

De esta manera, posterior a tu valiosa participación en los 3 encuentros sincrónicos desarrollados entre los meses de julio y agosto, te invitamos a ser participe de un nuevo encuentro sincrónico complementario a realizarse el día **Domingo, 10 de octubre de 2021** en el horario de **1:00pm a 2:30pm** por la plataforma de **Google Meet**, y cuyo objetivo es el de complementar la información y datos brindados en los anteriores encuentros.

Para dicho fin, se establecerá un espacio de conversación orientado por interrogantes acerca de las temáticas de Justicia, Valores Culturales y Roles de Género, en el *anime*, y tú podrás dar respuesta o comentar al respecto, a partir de tus experiencias, opiniones y conocimientos.

De esa forma, no existirán respuestas, opiniones o comentarios correctos u incorrectos. Abogando, no obstante, a que en el espacio de conversación se promueva y preserve el respeto y tolerancia a la diversidad de opiniones. En consecuencia, toda situación que sea contraria a los acuerdos establecidos en el encuentro, será revisada por el estudiante investigador, a fin de tomar las medidas correspondientes y pertinentes al suceso.

Así mismo, la participación del encuentro complementario no contempla beneficios adicionales a los ya expuestos y acordados en el previo ejercicio investigativo realizado, sin embargo, en caso de presentarse la posibilidad de ofrecer nuevos beneficios o retornos, estos serán comunicados a los participantes vía electrónica.

A su vez, en el desarrollo del encuentro complementario no se contempla ningún riesgo o peligro, exceptuando aquellos inconvenientes que se puedan derivar de la interacción o diferencias con los otros participantes, en cuyo caso, el estudiante investigador hará revisión y tomará las medidas correspondientes y pertinentes al suceso ocurrido.

## Consentimiento Informado Participación en Encuentro Complementario

Ahora bien, el encuentro complementario será grabado a fin de facilitar la posterior transcripción de la conversación, pero dicha grabación solo la poseerá el estudiante investigador, asegurando el adecuado manejo y tratamiento de la información, según disposiciones expuestas en el apartado correspondiente del presente documento. De igual forma, entre los asistentes del encuentro se encontrará el actual asesor de la labor investigativa, el docente Bayro Avila, a fin de supervisar y apoyar el ejercicio investigativo a realizar.

Finalmente, se preservarán los lineamientos de participación contemplados para el adecuado ejercicio del proyecto, respecto a la preservación de la confidencialidad y anonimato de los participantes, así como del respeto entre los integrantes del grupo como por el ejercicio a realizarse. Así mismo, en caso de presentar dudas o inquietudes al respecto de alguno de los procesos, el estudiante investigador dará recepción y resolución a las mismas mediante los siguientes medios:

**Dirección electrónica** [cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)

**Línea Telefónica o Whatsapp al número** [REDACTED]

### **Manejo y Tratamiento de la Información**

Toda información suministrada, tanto de orden personal como al respecto de la investigación, será tratada exclusivamente con fines investigativos, lo cual implica que jamás se utilizará en perjuicio o daño hacia alguno de los participantes y la identidad de los mismos se conservará en completo anonimato. De igual forma, la divulgación de los datos recolectados será exclusiva de ámbitos académicos, entiéndase sustentación de trabajo de grado, conversatorios o ponencias, y en posibles productos derivados del presente proyecto a parte del documento de trabajo de grado (ej. Artículos de investigación).

No obstante, en cualquiera de los casos, se mantendrán las disposiciones pertinentes respecto a la confidencialidad y anonimato de la información, y se complementaran bajo lo manifiesto en la ley 1090 del 2006 (código deontológico y bioético del ejercicio de la profesión de psicología), ley estatutaria 1581 de 2012 (por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales) y la resolución No. 13 del 2005 de la Universidad Antonio Nariño, referente al reglamento de conducta ética para el desarrollo y práctica responsable de las investigaciones.

Consentimiento Informado Participación en Encuentro Complementario

Ahora bien, se preservará el uso del seudónimo elegido en el ejercicio anterior, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo,

### **Aceptación de Participación en Encuentro Complementario**

Una vez leído el presente documento, yo \_\_\_\_\_ identificado/a con cédula de ciudadanía n° \_\_\_\_\_ expedida en \_\_\_\_\_ manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del encuentro complementario del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de X semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-2 cuenta con la supervisión y asesoría del docente Bayron Avila.

De tal manera, se firma a los \_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ de 2021,

\_\_\_\_\_  
 (Nombre Completo del Participante)  
**Participante de Proyecto Investigativo**  
 C.C. (número de identificación)  
 (Correo electrónico de contacto)  
 (Teléfono de contacto [Opcional])

\_\_\_\_\_  
 Christian Camilo Useche Pineda  
**Encargado de Proyecto Investigativo**  
 C.C. 1031183567  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)

## Anexo 8. Consentimientos Informados Diligenciados (Encuentro Complementario)

Consentimiento Informado Participación en Encuentro Complementario

Ahora bien, se preservará el uso del seudónimo elegido en el ejercicio anterior, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo,

### Aceptación de Participación en Encuentro Complementario

Una vez leído el presente documento, yo \_\_\_\_\_ identificado/a con cédula de ciudadanía n° \_\_\_\_\_ expedida en Bogotá D.C. manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del encuentro complementario del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de X semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-2 cuenta con la supervisión y asesoría del docente Bayron Avila.

De tal manera, se firma a los 9 días del mes de octubre de 2021,

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
**Participante de Proyecto Investigativo**  
 C.C. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
 Christian Camilo Useche Pineda  
**Encargado de Proyecto Investigativo**  
 C.C. 1031183567  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)  
 \_\_\_\_\_

Consentimiento Informado Participación en Encuentro Complementario

Ahora bien, se preservará el uso del seudónimo elegido en el ejercicio anterior, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo,

**Aceptación de Participación en Encuentro Complementario**

Una vez leído el presente documento, yo \_\_\_\_\_ identificado/a con cédula de ciudadanía n° \_\_\_\_\_ expedida en Bogotá D.C. manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del encuentro complementario del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de X semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-2 cuenta con la supervisión y asesoría del docente Bayron Avila.

De tal manera, se firma a los 09 días del mes de octubre de 2021,

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Participante de Proyecto Investigativo**

C.C. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

CHRISTIAN  
USECHE

Christian Camilo Useche Pineda

**Encargado de Proyecto Investigativo**

C.C. 1031183567

[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)

\_\_\_\_\_

### Consentimiento Informado Participación en Encuentro Complementario

Ahora bien, se preservará el uso del seudónimo elegido en el ejercicio anterior, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo,

#### **Aceptación de Participación en Encuentro Complementario**

Una vez leído el presente documento, yo \_\_\_\_\_ identificado/a con cédula de ciudadanía n° \_\_\_\_\_ expedida en Ibagué-Tolima manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser participe del encuentro complementario del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche Pineda, estudiante de X semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño, identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien, además, durante el periodo de 2021-2 cuenta con la supervisión y asesoría del docente Bayron Avila.

De tal manera, se firma a los 09 días del mes de octubre de 2021,

\_\_\_\_\_

**Participante de Proyecto Investigativo**

C.C. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_@uan.edu.co

\_\_\_\_\_

CHRISTIAN  
USECHE

Christian Camilo Useche Pineda

**Encargado de Proyecto Investigativo**

C.C. 1031183567  
 cuseche24@uan.edu.co

\_\_\_\_\_

## Consentimiento Informado Participación en Encuentro Complementario

Ahora bien, se preservará el uso del seudónimo elegido en el ejercicio anterior, a fin de facilitar el manejo y presentación de los aportes de los participantes en los documentos que se deriven del trabajo investigativo,

**Aceptación de Participación en Encuentro Complementario**

Una vez leído el presente documento, yo \_\_\_\_\_  
identificado/a con cédula de ciudadanía n° \_\_\_\_\_ expedida en  
Bogotá D.C. manifiesto de manera voluntaria estar interesado/a en ser partícipe del  
encuentro complementario del proyecto investigativo titulado: *Justicia, Roles de Género y  
Valores Culturales Desde el Anime: Representaciones Sociales de Estudiantes Espectadores  
Frecuentes de Anime de la Universidad Antonio Nariño*; a cargo de Christian Camilo Useche  
Pineda, estudiante de X semestre de psicología de la Universidad Antonio Nariño,  
identificado con cédula de ciudadanía n° 1.031.183.567 expedida en Bogotá D.C.; quien,  
además, durante el periodo de 2021-2 cuenta con la supervisión y asesoría del docente  
Bayron Avila.

De tal manera, se firma a los 09 días del mes de octubre de 2021,

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
**Participante de Proyecto Investigativo**  
C.C. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
Christian Camilo Useche Pineda  
**Encargado de Proyecto Investigativo**  
C.C. 1031183567  
[cuseche24@uan.edu.co](mailto:cuseche24@uan.edu.co)  
\_\_\_\_\_

## Anexo 9. Transcripción de Grupos Focales

### Anexo 9.1. Justicia

Moderador: Bueno, como ya, previo a esta grabación les había estado comentando les agradezco bastante por la participación, disposición y todo el compromiso que han tenido con este proyecto, desde la encuesta hasta la asistencia al día de hoy. Y bueno, para dar comienzo a nuestro primer encuentro, la categoría o temática que hoy nos compete es Justicia... Justicia en el *anime*. Ahora, para lograr tanto trabajar dicho objetivo y categoría, como también aplicaré para los demás encuentros, claramente como les comenté, hay una serie de preguntas orientadoras que utilizaré en su momento, pero también la idea es que ustedes podrán ir aportando sus impresiones de inmediato de lo que les parezca la justicia en el *anime*, como creen que se representa, como creen que no se representa, quienes influyen, bueno eso ya lo iremos mirando, para que ustedes vayan participando y pues, de esa manera, el objetivo que se seguirá para este encuentro será el de recolectar datos e información acerca de aquellas nociones que ustedes tienen acerca de la justicia en el *anime* y esto en correspondencia a uno de los objetivos de mi investigación, que dice de la siguiente manera: Explorar la construcción de nociones de la categoría de justicia a través de los consumos de *anime* en un grupo de estudiantes espectadores frecuentes de *anime* de la Universidad Antonio Nariño.

Ahora, no hablaremos de ningún *anime* en específico, ninguna serie, ninguna película, etc. Estos aportes son en base totalmente a lo que ustedes han visto digamos de *anime*, o han visualizado, o conocen, y así mismo se irá construyendo. Claramente, como les rescataba, la idea es que sea una conversación entre nosotros, que no se sienta nada obligado de responder, adicionalmente que puedan compartir espontáneamente lo que les parezca, aquí no habrá respuestas correctas ni incorrectas, tampoco voy a valorar sus respuestas, no va a haber una mejor que otra, sino que todas realmente serán para aportar al proyecto investigativo y servirán para la investigación.

Ahora bien, antes de que vayamos a esa partecita, y pues como también para que nos conozcamos un poquito en este momento, porque sé que debe ser como: ¿Quiénes son estas personas que están aquí?, además de que también esta modalidad pues, evita que nos podamos ver siempre o tener contacto directo con las personas, quiero invitar a que cada uno se presente con su seudónimo que utilizó, o si quiere usar su nombre también, no habrá problema; y, adicionalmente, que comenten, sin decir el nombre o una pista así super clara, perdón, que describan, sin decir una pista muy clara o el nombre de algún personaje o algo que pueda dar señales, su *anime* favorito, sea serie, sea película, así muy brevemente que comente de que trata y eso, y pues aquí tratamos de adivinar, la idea es poder adivinar y conocernos un poco y pues también de que este espacio se sienta un poco más libre, por así decirlo, entonces, para ello, no sé si alguien quiere comenzar voluntariamente o selecciono a alguien. La idea es que ustedes puedan participar libremente, entonces no se si alguien estuviera interesado u interesada en comenzar.

Isis: Si quieres yo empiezo.

Moderador: Vale, gracias [REDACTED]

Isis: Bueno, pues como Christian ya dijo, mi nombre es [REDACTED], el seudónimo que utilicé y por el que me pueden llamar si quieren es *Isis*, ocupo cualquier nombre, no se preocupen, y pues no

sé qué más contar, pues también soy estudiante de psicología, en cuanto a lo de mi *anime* favorito, una descripción rápida, porque yo considero que todos han visto esa película y trata sobre un mago encantador un tanto mujeriego que se enamora de una chica que tiene una tienda de sombreros.

Moderador: ¿Alguien sabe cuál es? Siento que si me la sé, pero no recuerdo

Ela: Ja,ja, No, No sé

Exxi: ¿El Castillo Ambulante?

Moderador: ¿Es El Castillo Ambulante, *Isis*? Sí, si debe ser ja,ja.

Ela: Aaaaaah, del estudio Ghibli. Sí, debe ser ese

Moderador: *Isis*, ¿nos confirmas?

Isis: Sipi, sí es, es que en la película no parece tan mujeriego, pero léanse el libro.

Moderador: ¿Está basada en un libro?

Isis: Está basado... bueno, en una saga de libros, pero como que solo el primero, porque los otros no salieron en película, porque no sé, pero es bastante bueno la verdad.

Moderador: Oh okay, gracias, y bueno, El Castillo Ambulante; Y gracias a *Exxi* que respondió. Pero no pensé que fuera un mujeriego, pero vale, datos que no conocíamos de la película. Y, ¿quién quiere continuar? No sé, *Exxi* que habló o *Ela* también, no sé, ¿alguno de los dos? ¿o alguien más?

Exxi: Sí, yo puedo continuar, bueno mi nombre es [REDACTED], pueden llamarme [REDACTED] ah, ja, ja, ja, y bueno, con respecto a mi *anime* favorito podemos decir que es un *anime* el cual empieza desde lo subterráneo y termina siendo intergaláctico.

Moderador: Je, je, vaya descripción, sé cuál es, pero quiero ver si alguien más sabe cuál es.

Exxi: Je, je.

Akira: *Tengen Toppa Gurren-Lagann*.

Exxi: Sí.

Moderador: ¡Excelente, *Akira*! Sí, si, muy bueno, muy recomendado.

Exxi: Buenísimo.

Moderador: ...porque en serio inicia debajo de la tierra, y termina en el sistema solar básicamente, pero bueno. Escuchemos a *Akira* quién también comentó, no sé si quieras compartírnos.

Akira: Ah sí, pues mi nombre es [REDACTED], pero mi seudónimo es *Akira*, y mi *anime* favorito es una descripción de una persona que ve fantasmas y que se encontró con un *shinigami* que le dio poderes, y todos los poderes se basan en base a las espadas.

Moderador: No, ese si no lo conozco, o no me suena, ¿alguien?

Ela: Es... ¿*Bleach*?

Akira: Sí, es *Bleach*

[Risas de varios participantes]

[Comentario en Chat]

Isis: En mi defensa aun no lo veo :v

Moderador: Oigan es un clásico, que falta de respeto la mía, y me digo investigador de *anime*, cosas de cosas. Ehhh, bueno era *Bleach* gracias, sí, bien, *Ela*. En mi defensa yo tampoco aún lo veo, pero tenía la noción de alguna manera, es un clásico...

[Comentario en Chat]

Akira: xd

Ela: Bueno, entonces voy a proseguir, mi nombre es ██████████, mi seudónimo es *Ela*, no es difícil, eh, digamos que, bueno, como describir este *anime*, es que la verdad siento que, es muy fácil de adivinarlo, pero voy a ponerlo así: imagínense, que están encerrados dentro de una muralla, y los empiezan a atacar un montón de homúnculos enormes.

Moderador: ja, ja, ja, Oh ¿cuál será?

[Risas de varios participantes]

Akira: *Shingeki no Kyojin*

Ela: Ja, ja, ja, sí.

Moderador: Homúnculos, okay, ja,ja,ja, buena manera de encubrirlo.

Isis: Attack on Titan o Shingeki no Kyojin, como lo quieran llamar, ninguno de los dos nombres me encanta, la verdad, ja,ja.

Moderador: Sí, son como nombres ahí, pero bueno, bien, bien, gracias ██████████, perdón *Ela*, gracias. Eh, ¿alguien más?, nos falta aquí *David*, *Susan* y *Andrés*.

David: Bueno, entonces voy yo, mi nombre es *David Villamil*, mi seudónimo pues es igual, y pues mi *anime* favorito, no le han hecho *anime* aún, se ve para 2022, es un manga, eh, y pues una forma de describirlo, sería, que es un mundo controlado así, por demonios, por así decirlo... y, que hay un demonio más superior, por así decirlo, esto es *spoiler*, es que no puedo hacer más *spoilers*.

Moderador: Un mundo controlado por demonios, y hay un demonio más superior. Pensé en *Kimetsu no Yaiba*, pero ya está adaptado.

Isis: Yo estoy pensando en este que va a salir en 2022, pero es de un muchacho que tiene una cabeza de motosierra, no sé cómo se llama, pero...

David: Es ese, es ese, es que si digo motosierra todo mundo lo conoce.

Moderador: Ahhh.

Exxi: Ni idea.

Moderador: *Chainsaw Man*, sí, es bueno tengo entendido, ahí referencias de *animés* que vienen también.

Exxi: Buenas referencias.

Moderador: Eh, vamos ahora con *Susan* o *Andrés*, no sé quién quisiera.

Susan: Eh, yo.

Moderador: Dale.

Susan: Eh, bueno mi nombre es *Susan*, mi seudónimo también es *Susan*, bueno, el mío es un *anime* pues la verdad también sería muy fácil de adivinarlo, porque es muy muy conocido, la verdad... eh, creo que muchos lo deben de conocer, aunque sea, bueno hay muchas personas que lo dicen como algo básico, pero, hay una frase de ese *anime* que me gusta... bueno, no así como que me gusta, pero es que es el hecho de que hacen muchos memes sobre eso, entonces dice así, es: ¿Sabes?, yo antes era como tú.

Akira: *Naruto*.

Exxi: *Naruto*.

Susan: Sí, exacto, ja,ja.

Ela: Pensé, que ibas a decir como: Sólo sigue tu camino ninja. Pero, sí, también.

Susan: No ja, ja. Sí, también han hecho bastantes memes al respecto, ja, ja.

Akira: La evangelización.

Susan: La evangelización, eso, el jutsu de evangelización, exactamente.

Moderador: Ah, verdad, sí, ya, ya. Yo ando poco ahorita de *anime*, pero ahí vamos. Gracias, *Susan*.

Susan: Vale.

Moderador: Entonces, nos queda *Andrés*, te escuchamos.

[Comentario en Chat]

Isis: Porque, soy el mas perron aquí :v

Akira: xd

Moderador: Porque, soy el más perrón aquí, sí, el doblaje, eso fue en doblaje, ja,ja. Entonces sí, *Andrés*, perdón, te escuchamos o te leemos.

Andrés: Buenas tardes, bueno soy ██████, y mi seudónimo que elegí, no sabía muy bien cual, así que puse mi segundo nombre *Andrés*. Eh, digamos que uno de los *animés* que más me llama la atención, está relacionado con... con la mafia, el protagonista al principio es bastante tonto y común, y luego mientras va avanzando aprende, ya se torna más serio y más poderoso que antes, tiene su ciencia ficción y un poquito de historia de por medio.

Moderador: Con la magia....

Andrés: Aparte de eso tiene un... no magia. Y aparte de eso, tiene un, hay un medio bebé con mente de adulto que le ayuda desde el inicio.

Akira: Ya sé cuál es, pero no me sé el nombre, ósea, ya sé cuál es, pero se me olvidó el nombre.

Moderador: Yo si no, no sé...no.

Exxi: ¿Es *Katekyo* algo?

Andrés: Sí.

Exxi: Ah vale vale, sí se cuál es, pero no me sé el nombre completo.

Moderador: *Katekyo* algo... *Andrés*, ¿nos dices el nombre?

Andrés: *Katekyo Hitman Reborn*.

Moderador: *Hitman Reborn*, me sonó con lo último...

Ela: Ese mismo, ah, ja, ja.

Moderador: Sí, ese mismo, ja, ja. Pero, sí he escuchado *Hitman Reborn*, si lo he visto en alguna parte, pero, nada ese si nada, cero. Eh, bueno, muchísimas gracias a todos, ya, igualmente nos iremos conociendo pues, aquí tanto seguramente se van a validar el uso tanto de los seudónimos como de los nombres reales, pero en el trabajo solo va a estar el seudónimo. Eh y para concluir, yo, me voy a tomar aquí también, de mi *anime* favorito, es muy sencillo, bueno, ya me conocen, mi nombre es Christian, no tengo seudónimo en este caso, eh y mi *anime* favorito va de una chica que está en la guerra, bueno estaba, sale muy mal herida y entonces consigue trabajo en una, en una, una tiendita de cartas llamémosle, haciendo cartas, entonces eso va, está fácil.

Ela: ¿*Violet Evergaden*?

Moderador: Evidentemente, estaba fácil.

Ela: Es hermosa ja, ja.

Moderador: Evidentemente, muy bien, ja,ja, gracias *Ela*, así es, ese es mi *anime* favorito. Bueno, ya esto fue como para medio iniciar, en el próximo encuentro también haremos algo similar y para pues también, como aquí unas risitas también, y bueno, entonces, antes de proceder no sé si tengan alguna duda, alguna inquietud, de como vamos a proceder en este momento ya con, digamos, con la sesión en sí.

[Comentario en Chat]

Ela: Ninguna

Exxi: No, ninguna por ahora.

Akira: No, ninguna.

Moderador: Gracias, listo, entonces como les comentaba, hoy trabajaremos la categoría de Justicia en el *anime*, como les recuerdo nuevamente, no hay respuestas correctas ni incorrectas, ningún tipo de valoración va a haber al respecto, la idea es que ustedes respondan lo que les va pareciendo y pues vamos a iniciar con una de las preguntas orientadoras, pero como saben, en

el camino ustedes también podrán hacer preguntas que estén en esta línea de la justicia en el *anime*, ¿no?, igualmente cabe aclarar de que seguramente cada uno tiene una concepción diferente de lo que es justicia, no se busca que lleguemos aquí a un acuerdo de qué trata la justicia en el *anime*, cómo se ve, dónde se ve, en que *animés*, no. Pero, la idea es que ustedes puedan compartir también aquí digamos lo que les parece, sus opiniones, todo lo que sientan o crean que puedan comentar, y quieran compartir al respecto. Entonces, para empezar, nuestra pregunta orientadora va de la siguiente manera: En las producciones *anime*, ¿consideran que se representan injusticias? Iniciamos con injusticias, no con justicia, entonces qué consideran, pueden levantar la mano o pedir la mano en el chat también, estoy pendiente, cualquiera de las dos. *Isis* ha levantado la mano, te escuchamos.

*Isis*: Es que, eso me genera una pregunta, eh, tal vez como concepto también, porque es que, el concepto de injusticia es muy grande y si vamos a hablar de injusticias.... [se cae el audio]

Moderador: Creo que se te fue el audio, *Isis*, me parece...

*Exxi*: Se me cayó, ah no, sí es... Creí que se me había caído.

Moderador: A mi también, eh bueno, creo que a *Isis* se le fue el audio... Okay, mientras esperamos escuchamos a *Andrés*.

*Andrés*: Bueno, ahí tengo dos cuestiones, respecto a la injusticia una es la perspectiva de que primero las injusticias como son, según yo, son relativas según el punto de vista del personaje, y lo otro ya es directo a lo de que siempre, es una, no estoy seguro, pero siempre como un estilo de negativa hacia los...villanos. Por ejemplo, en ocasiones uno le puede llamar más la atención un villano, pero desgraciadamente por la situación del guion ellos nunca van a tener una victoria, les dan un poquito de protagonismo, pero luego se lo disminuyen completamente a cero, a ser patético por así decirse, entonces a veces unos de los villanos son mejores que los protagonistas tienen ideales mejores, y son menos locos.

[Comentario en Chat]

*Isis*: Yo volví gg

Moderador: Okay, gracias *Andrés* y creo que ahorita voy a retomar unos puntos que no me quedan del todo claros, pues también porque me generaron algunas dudas, vamos con *Isis* nuevamente, que ya volvió.

*Isis*: Perdón, no sé hasta donde me escucharon, es que yo a veces hablo mucho y muy rápido, entonces puede que no me entiendan.

Moderador: Estabas comentando de que era como muy relativo, me parece, del tema de la injusticia y justicia, porque es muy amplio, y ahí quedamos, muy al principio.

*Isis*: Eh, entonces, yo lo llamaría más como, el típico villano del *anime* de acción, que, en sí comete delitos, es violento, es brusco, no sé por x cuestiones del pasado, o x cosa que le haya pasado, eh... ahí podríamos llamar que hay una injusticia bastante grande, pero si nos desviamos un poco más tal vez, a lo turbio, eh, de la concepción del género *anime* que es tan amplio, yo podría llamar y lo hago ampliamente, abusador, en ciertos mmm, tipos de *anime* que, son bastantes, en los cuales, se cometen injusticias todo el tiempo, porque, pues a mí me parece muy injusto que cierto tipo de *anime* esté encaminado a lastimar, a agredir personas

independientemente sean mujeres, hombres, llámese x, pero, la verdad es que yo considero que si hay injusticias y hay injusticias que no se ven como tal, sino, tratan de cambiarlo por, tratan ósea de minimizarlo, sí, ósea es algo que sucede todo el tiempo, y realmente no es así.

Moderador: Okay, *Isis*, quisiera ver si comprendo digamos esta parte que mencionas, y ahorita retomo con lo de *Andrés*. Mmm, es decir, como, que se representan injusticias de alguna manera, pero no se les da como, esa relevancia, por así decirlo, ósea esa importancia, ósea quedan como algo de la cotidianidad, ¿sí?

Isis: Sí, ósea como que tratan de normalizar, perdón el ruido, tratan de normalizar aquella injusticia con bueno, es que lo hizo el protagonista, y él ha pasado por ciertas cosas muy duras, entonces no pasa nada, o bueno es que ese es el concepto por el que va dirigido este capítulo, entonces tampoco pasa nada, y uno queda como [suspira]...

Moderador: Okay, quisiera ver si entiendo esa parte, cómo qué tipo de injusticias, como unos ejemplos, mencionaste como gente sufriendo, como que más hay, otros ejemplos para entender. Ay, varios levantaron la mano, ya vamos con ellos.

Isis: Ehh, sí, yo lo llamaría la parte de agredir físicamente, verbalmente, psicológicamente a x personaje solo porque lo hizo el protagonista, y pues no pasa nada, eh, o, de nuevo, si nos vamos a temas más turbios, que es que yo la verdad no comparto mucho ese género del *anime*, pero es que es bueno es que ella iba caminando por la calle y se encontraron 8 tipos, y la abusaron, pero es que se desnuda el *anime*, ósea no es real, pero pues claramente es una injusticia, a la cual le quitan muchísimo el valor por. bueno, es que de eso va, entonces no pasa nada, entonces es como Ay.

Moderador: Okay, comprendo, ósea como que se cotidianiza cierto tipo de acciones, sucesos como de esta manera, injustos, como de agresión, sí, de sufrimiento y demás, sí, creo que va como en esta línea, me parece, ¿sí?

Isis: Sipi.

[Comentario en Chat]

Andrés: respecto a lo de isis: como en one piece, en la historia de Sabo

Moderador: Oka, gracias por confirmas *Isis*. Vamos a continuar con *Ela*, y ya luego más adelante retomaremos con el comentario de *Andrés*. Entonces, ██████████, perdón, *Ela*, te escuchamos.

Ela: Bueno, entonces no sé si esto se pueda unir con algunos comentarios que hacía *Isis*, pero digamos que la percepción que veo de injusticia en la parte de los *animés*, y más que todo digamos en aquellas historias que abarcan como toda la época tradicional japonesa, mmm digamos que se ve muy muy en claro, como un sistema un tanto, eh poco equitativo, ¿sí?, entonces por ejemplo no se si recuerdan el arco de *Itachi Uchiha*, entonces digamos que entonces se ve el personaje como carga, ¿cierto?, con digamos una doble moral, entre digamos que siempre como elegir entre defender por una parte los propósitos de su aldea, y, por otra parte, digamos lo que es de su clan, entonces digamos también lo vemos con *Kimetsu no Yaiba* en donde digamos, eh, bueno, si no se lo han visto, perdón si les hago *spoiler* también, pero digamos entonces ver todo como el personaje de alguna manera carga con el hecho de que su familia fue asesinada, y ahora él tiene que pasar, ¿cierto?, por el suplicio de alguna forma, de

luchar con determinados demonios, involucrarse con determinada gente, con tal de que ellos asuman de nuevo, su propia reparación, ¿sí?, no hay alguien más que haga la reparación por ellos, sino ellos mismos buscaron su propia reparación en ese sentido, entonces es como también lo he visto.

Moderador: Okay, algo que nos comenta *Ela*, es como si fuera, como que se mantiene cierta dualidad, ¿no?, por un lado, está como esta injusticia o este suceso que ocurre, pero a la vez es como un vaivén entre lo bueno y lo malo, lo correcto e incorrecto a hacerse, y que eso realmente afecta al protagonista o a los personajes, ¿sí? ¿va en esa línea?

*Ela*: Sí.

Moderador: Okay *Ela*, muchas gracias, escuchemos ahora a *Exxi*.

*Exxi*: Vale, permítanme un segundo es que voy a conectar los audífonos, un segundo.... Listo, bueno, en cuanto a la injusticia en el *anime*, bueno, considero que como, el *anime*, como cualquier expresión de arte pues refleja un poco sobre el contexto que se está viendo, un poco la cultura en dónde es creado, entonces claro que va a reflejar ciertas injusticias. Eh, pero me gustaría tocar tipo alguna, ósea, distintas perspectivas de la injusticia en el *anime*, digamos, como comentaban, ciertos tipos de injusticias son muy relativas a la perspectiva de quien nos lo muestra, ¿no? Quiero destacar, ahora que pues hace poco estuvo el auge de *Shingeki*, de todo lo que pasó con, bueno, si hay alguien que no se ha visto *Shingeki*, que pena, pero todo lo que paso con los de Marley y eso, entonces no refleja un tipo de justicia vengadora, lo bueno de *Shingeki* es que nos muestra como los dos contextos, las dos partes por así decirlo, ósea, porque fácil pudo haber sido que en el arco este, en el que estamos viendo ahora mismo, sencillamente llegaran, destruyeran todo, empezaran bueno la guerra, no nos mostraran la perspectiva a profundidad de los Marleyianos, y sincer... sencillamente los viéramos como personas que destruyeron eh, a nuestros protagonistas y que bueno, ya....

[Comentario en Chat]

Isis: Este grupo de conversación hará que me spoilee todos los *animés* que no he visto :')

Akira: xd

*Exxi*: ...que pena, y que bueno, ahora están recibiendo lo que merecen, pero, nos está mostrando dos perspectivas, la perspectiva también de los Marleyianos, eso es un punto, porque en sí, refleja dos injusticias, una injusticia por parte de los protagonistas, y una injusticia por parte de los antagonistas, en este caso, sin embargo, hay otras obras donde sí se ve, si se ven unas injusticias muy disfrazadas, muy maquilladas, no sé si ustedes se han visto por ejemplo, *Tenki no ko*, que es una película de Makoto Shinkai, es la sucesora de *Kimi no Nawa*, en esta película bueno, si no, que pena por el spoiler, pero ja, ja, es la mejor forma de resumir el punto...

[Comentario en Chat]

*Ela*: Creo que ese es el riesgo que no se menciona :v

*Exxi*: ...al final, de la película, hay una escena muy bonita, donde, bueno, se supone que el chico salva a la chica, todo muy bonito, todo muy color de rosas, pero el problema es que la chica había hecho cierto sacrificio para que dejara de llover, porque se supone que se iba a inundar

todo y tal, entonces él, pues salvó a la chica, y en consecuencia, provocó que siguiera la lluvia, y la lluvia, la lluvia constante, eso provocó inundaciones, provocó un montón de cosas, eso no nos lo cuentan en cámara, pero, es seguro que muchas personas perdieron su hogar, muchas personas murieron, muchas personas quedaron completamente mal, mal, mal, pero, ¿qué hace la película en sí?, la película bueno, muestra algunas unas escenas finales, en las que hay una señora hablando con el chico diciéndole: no, mira, es que el mundo es así, el mundo va cambiando, no se qué; ósea, le retiran cierto tipo de culpa al personaje, cuando se ve claramente que hizo una injusticia por un deseo que si bien, puedo haber sido muy puro porque el amor que bonito el amor todo lo puede, es un deseo egoísta, entonces, pues se ve una injusticia maquillada, producto de la perspectiva que tenemos por el protagonista, porque el protagonista fue el que la cometió, pero no solamente en esta serie...no solamente en esta película, sino un montón de obras hay sucesos que serían muy mal vistos si se hacen por parte del antagonista, pero como son hechos por el protagonistas, pues bueno, los dejamos pasar. Entonces, pues eso, básicamente.

Moderador: Gracias *Exxi*, es decir, el protagonista o digamos, los personajes que están de este bando, como pues.... protagonista, valga la super redundancia, se les justifica digamos esta serie de actos ¿sí?, de injusticias que ocurren y que tampoco se mencionan, ósea como que están de maneras implícitas allí, ¿sí?

*Exxi*: Ajá, exactamente.

Moderador: Okay *Exxi*, muchísimas gracias. Vamos con *Susan*.

*Susan*: Sí, bueno, con lo que pienso respecto a la injusticia, pues yo lo veo de muchas maneras, una de ellas es, de la forma en como también, el espec... bueno, nosotros como espectadores de *anime* llegamos a tomar esas, ese tipo de injusticias, eh, por ejemplo, digamos en mi caso, ya pues un punto de vista muy personal, yo, a veces me puedo identificar con un personaje, un personaje a quien le cometen injusticias, un personaje que también puede llegar a ser injusto, y a la vez, también, como situaciones que, si no estoy mal también mencionó *Isis*, creo que es el seudónimo, sobre la cotidianidad, que a veces se refleja mucho ese tipo de injusticias, pese a que el *anime* sea como, muy de,... ósea, poco realista, ¿sí? pero digamos en situaciones así sea poco realista, por ejemplo, pues *Naruto* sabemos que es un *anime* poco realista, pero el hecho de que se reflejen situaciones en esos tipos de *anime*, esas mismas situaciones las podemos ver representadas en la vida real, de distintas maneras, yo por ejemplo puedo ver como, pues también iba a mencionar algo sobre *Itachi* que lo había mencionado también *Ela*, y... por ejemplo, bueno, todos sabemos la historia de él, y que bueno, él le tocó matar a su familia por salvar el pueblo, y pues también uno ve varias personas comentando que bueno, pero ósea, uno a veces prefiere salvar a la, a la misma familia, que salvar a toda una, a todo un pueblo, ósea como que entra esa misma dualidad que mencionaba *Ela*, o, como ese tipo de moralidad que a uno le hace pensar venga, si esto puede ser injusto, o a la vez para mí no es injusto, entonces creo que eso tiene también mucho que ver con el tipo de pensamiento que llega a tener uno como espectador y como se llega a tomar las cosas que pasan en el *anime*. Otra cosa que también opino, es que ese tipo de injusticias, también yo pienso que haría que, hace que, haya más desarrollo dentro del *anime* y más desarrollo para un personaje o para la historia.

Moderador: Okay *Susan*, muchísimas gracias, y algo que mencionas y digamos también conectando con parte en lo de *Ela* y también lo que han mencionado varios, están como estos

matices ¿no?, pareciera es un matiz, matices, como de qué es realmente lo correcto u incorrecto y se mueve allí, ¿sí? Como que no hay realmente un consenso, pareciera, me parece a mí, como si no hubiera un consenso, no sé ustedes que digan, o ¿siempre se llega a un consenso puntual de lo justo es esto?

Susan: Sí, exacto

Exxi: No, para nada.

Moderador: Okay, muchísimas gracias a *Susan* y a *Exxi*. Escuchamos a *David* y, posteriormente voy a retomar ahora sí con *Andrés*, me disculpo por no haber comentado sobre el comentario que hiciste anteriormente. Entonces, *David*...

David: Bueno, pues a mi lo que me gustaría recalcar, con esto de los matices de las injusticias, yo diría que está relacionado principalmente al público al que cierto *anime* es dirigido, por ejemplo todo el mundo sabe que, los, el público de los *animés* está dividido en 4, que serían los *shonen*, que serían de los menores hombres, menores varones hombres, los *seinen*, que son para mayores de 18 años, y el de las mujeres que no me acuerdo como se llama, pero, en todo caso, creo que las injusticias en estos *animés* tienen mucho que ver con estos géneros, pues dependiendo el público al que se le está dando, el espectador puede llegar a empatizar más o menos, con el protagonista que esté digamos haciendo algo injusto, o reciba una injusticia.

Moderador: Es decir, y creo que esto conecta bastante con lo que mencionaba *Susan*, digamos como esta parte como espectador como también se toma y se viven estas narraciones, estas obras, es decir, como se construyen estas obras en base al público, ósea sí, ósea como decirlo... no sabría como ponerlo en otras palabras, pero como que va en esa línea, como que se construye específicamente es para el público, como situaciones con las que puede empatizar, o que pueda relacionarse esa persona.

David: Correcto, sí.

Moderador: Ósea, entonces más o menos, eso me pone a pensar, por ejemplo, digamos las 4 categorías... 4 géneros de *anime* demográficos, es el *Komodo*, *Shonen*, *Shojo* y *Seinen*, *Komodo* es el infantil, *Shonen* adolescentes masculinos, *Shojo* adolescentes femeninas y *Seinen* público adulto, aunque hay otras variaciones allí también, pero, bueno, continuando entonces por ejemplo sería, los problemas, perdón, las injusticias que se presentan en el *Seinen*, son totalmente distintas a las del *Shonen*, ósea, sí, por así decirlo.

David: Sí, sí.

Moderador: Okay, bien, ahorita retomamos bien ese punto. Ahora, antes de ir con *Akira*, quisiera escuchar a *Andrés* nuevamente, quién había levantado la mano un poco antes, pero luego la bajó, no sé si para que retomemos un poco el comentario que había hecho al principio.

Andrés: Pues había levantado la mano era para decir lo mismo que escribí en el chat, respecto a la parte que había dicho *Isis*, un ejemplo de esa injusticia que se vuelve cotidiano, es en el arco donde nos muestran la historia de Sabo en *One Piece*, que ya era demasiado cotidiano que estuviera esa parte prácticamente la ciudad dividida en dos, y que una parte era de los super pobres que les importaba un comino hacerle lo que quiera a ellos, y los ricos que podían

simplemente literal hacer lo que quisieran, si querían podían incendiar o mandar matar a todos los que estaban ahí en la parte de los pobres, y no habría ninguna consecuencia respecto a eso.

Moderador: Okay, gracias *Andrés*, bien, ahorita voy a retomar bien esos puntos para la siguiente pregunta que me surgió, escuchemos a *Akira*.

*Akira*: Pues también puede tomarse dependiendo como reaccionan las personas, como tomaron los anteriores compañeros, la injusticia como ya habían dicho, tiene cada quién su propio criterio y es como empatizamos con el personaje o como se ve normalizada en la sociedad, digamos un ejemplo sería, ¿si han visto *Kaifuku*? ¿Si han escuchado ese *anime*?

Moderador: No, no me suena.

*Akira*: Bueno, en ese caso, ese *anime* se trata de que es *shonen*, pero es para público adulto, ósea muestra escenas de sexo, ósea, de cómo la injusticia al protagonista que es el villano, que es el villano en parte, que al man lo torturaron psicológica y mentalmente, lo violaron y toda esa vaina, y lo torturó una princesa que lo engañó y toda esa vaina, y por todo eso, y el tuvo el poder para volver, regresar en el tiempo y cumplir su venganza, y se vengó de todo el mundo. Ahí la cuestión es que hay gente que si estuvo a favor que se vengara, otros que no, y hubo mucho problema en twitter porque quisieron cancelar el *anime*, porque mostraban así sin censura, toda esa vaina, y eso es como tomamos la injusticia en ese lado, cómo la gente lo toma, como que no, no me gusta, de que cancelenlo, y que se quite ese *anime* de la emisión, y otro lado, no, que esto es realista, que la sociedad merece esto para mostrar, cada quién como lo toma la interpretación, si es correcto lo que muestra el *anime* o no.

[Comentario en Chat]

Isis: :0 ya vi un corto de esa parte de la princesa

Moderador: Okay, gracias *Akira*, ósea digamos está en esta línea, como se ha ido construyendo de alguna manera, de que depende de ese público, ¿no?, ósea a la final como que se representan en el *anime* ciertas situaciones que algunas se acercan aparentemente, según lo que ustedes me comentan, se acerca como a ciertas injusticias en la cotidianidad, pero también como que se vuelve muy naturalizado, por así decirlo, ósea según lo que ustedes me han dicho, como muy cotidiano, esto ocurre normalmente en el *anime*, ocurre, sí, allí está; pero, pues ya de como se interpreta y como se tome dependerá del público, creo que es lo que más o menos recojo de lo que me han comentado, no sé si sea así, o si alguien quiera agregar más, quitar algo, no sé.

Isis: No, así está bien.

Moderador: Okay, gracias *Isis*, ósea, por ahora bien, cualquier cosa, igualmente se puede retomar sobre estos puntos, mientras conforme vayamos desarrollando la conversación. Ahora, una pregunta que me surgió en todo momento, ustedes me comentaban como algunos ejemplos de las injusticias, ¿no?, digamos por ejemplo lo comentó *Andrés*, con este ejemplo de *One Piece*, *Isis* también comentaba algunos ejemplos, *Exxi* me parece que también comentó otros ejemplos, *Ela* y *Susan* también comentaron los ejemplos digamos de *Naruto*, y todo ello, y ahora mi pregunta es ¿cómo se resuelven esas injusticias? Ósea, ¿cómo se llega a esa solución? Y a ustedes ¿qué les parece esas soluciones? Entonces, lo pueden hacer con ejemplos o no, pero pues los escucho y las escucho. Escuchamos a *Exxi*.

Exxi: Eh, ¿A qué se refiere con a cómo se resuelven las injusticias? ¿en el *anime*? O ¿en nuestro marco de cómo resolvemos...? ¿o cómo?

Moderador: Veámoslo primero en el *anime*.

Exxi: Okay, bueno, como lo comentaba, bueno, el ejemplo que comenté con anterioridad, es que hay algunas injusticias que, en sí, por ser ejecutadas, por cierto, perdón un momento... sí, perdón, ¿en qué me quedé?

Moderador: Que hay ciertas injusticias que por ser ejecutadas por...

Exxi: Ah, que por ser ejecutadas por la persona protagónica, por el personaje protagónico, pues no es que se resuelvan en sí mismas, ósea vuelvo al ejemplo de la película de *Tenki no Ko*, esa injusticia particularmente no se resuelve, ni hay un gramo de culpa por nadie, en particular el personaje principal al final estuvo como algo culpable, pero varios personajes empezaron a, y la misma película, el mismo guion, empezó a decirle: no, vea, no se preocupe, son cosas que pasan, quizás murieron tres millones de personas, pero, eso, eso da igual, no importa, eso son cosas que pasan. A veces ese tipo de injusticias no se resuelve, eh no sé, tomando de referente *Death Note* tal vez, un personaje realmente injusto fue por ejemplo *Kira*, *Light* pues, él pues empezó con una convicción que salió de algo que no se nos explicó mucho porque quería limpiar el mundo, supongo que todos aquí han visto *Death Note*, pero su convicción nació de algo que no se nos explicó bien, y bueno empezó a ajusticiar pues a las personas con su propia mano, posteriormente ya no solo ajusticiaba a los criminales sino a las personas que se interponían en su camino, eso es realmente injusto, ósea y pues en sí, bueno al final, si bien el personaje principal, si bien *Light*, no terminó muy bien, como tal, nunca se solucionaron particularmente esas injusticias, ni tampoco se dio cierta, sí, no se dio una resolución, ni nada por el estilo, se quedaron hechas, ejecutadas por cierto personaje y se quedó así sin más, por ejemplo, lo de cuando mató a la mitad del FBI, o ese tipo de cosas, ósea personas que en sí estaban cumpliendo con su trabajo, estaban cumpliendo con su labor pero al interponerse en su camino, los tachó con la misma pluma que marcaba a los criminales más peligrosos, y pues bueno, básicamente eso.

Moderador: Gracias *Exxi*, es decir, como por un lado como que se justifica por ejemplo en el ejemplo de *Tenki no Ko*, que también lo había retomado previamente, como que se justifica ese acto que ocurrió, digamos esa muertes, todas esas tragedias se justifican como muy parcialmente y no se hace explícito como esta cuestión, como de restaurar lo que ocurrió, me parece que es lo que comenta, y también digamos esta parte, pareciera, según lo que comenta *Exxi*, está, el protagonista está como en cierta burbuja de impunidad, lo que haga, ya lo hizo y ya ocurrió, no se si sí vaya en esa línea.

Exxi: Depende también de la serie, pero básicamente sí hay series, algunas series, en las que el protagonista, por tener pues la perspectiva finalmente del protagonista, queda impune de ciertas consecuencias que, si fuera un personaje secundario, un villano, pues serían repudiadas, básicamente.

Moderador: Okay, es decir esto va a depender bastante del guion con el que se construya la historia, y es decir, de las personas detrás de la historia realmente.

Exxi: Sí, también con la intención con la que se está presentando la obra.

Moderador: Okay, bien, gracias *Exxi*, y ahorita retomamos en esa parte de la intención, vamos con *Andrés*... ¿*Andrés*, estas ahí? ¿Se me escucha?

*Andrés*: Sí, se me fue el audio, se me cortó el audio un momento y no pude escuchar cuando me llamaste.

Moderador: Okay, continua.

*Andrés*: Bueno, respecto a la solución que se les da las injusticias, eso también es muy depende de lo que es el guion como tal, también eso tiene bastante relación con la realidad, como cuando, bueno, en ciertas series se aplica, bueno el *anime*, se aplica la justicia, la aplica por propia mano el protagonista o algún externo, siendo con una típica, y ahí como medio común a veces, masacre, por medio de simple violencia, que es tomando en cuenta la perspectiva que lleva el protagonista, normalmente se clasifica como algo pasable, como había dicho *Exxi* de que se acostumbra mucho. Y ya ahí tengo un punto respecto a la perspectiva que usó anteriormente como ejemplo de que era *Death Note*, que según mi perspectiva, no había tanto problema con la forma en que Light ósea Kira, hacia su respectivo proceso para limpiar el mundo, ya que tomando un punto de vista de la realidad, del entorno del común, ya fuera del *anime*, sino del mundo nuestro, se toma en cuenta de que en realidad este país y varios son demasiado premisitas respecto a lo que es la justicia o la condena de quienes se lo merecen, ósea de los criminales, etc. solo que en el caso de *Death Note*, bueno la muerte de todos los detectives, era como tal un medio para un bien mayor, según lo clasificaba él, pero ya pasando eso a la perspectiva realista, según yo, lo que pensaba Light es para mi, estaba correcto, ya que es mucho más o productivo a veces, solo acabar todo el mal de raíz, en lugar de esperar un juzgado que se saque plata, que en la vida real eso simplemente con tener más plata salen ilesos.

Moderador: Okay, gracias *Andrés*, ósea aquí hay una cuestión, y creo que se va a retomar bastante en este punto desde cómo realmente como espectadores se vive y se sienten digamos estas obras, y de lo que se narra, ¿no? Más allá de la manera en la que se soluciona, como que pone, o de alguna manera coloca al espectador también adentro de esa historia, también como a elegir un lugar, ¿podría ser, o no? ¿qué dice *Andrés*?

*Andrés*: Disculpa puedes repetir la última parte, que se me cortó la comunicación.

Moderador: Vale, que es como si digamos en las obras *anime*, digamos en toda esta narración se coloca al espectador dentro de esta historia como también a elegir un bando, el protagonista o donde ubica en esta cuestión de justicia, injusticia, etc.

*Andrés*: Mmm, sí, la verdad sí tiene demasiada relación ya que eso también depende de la vida o de como lo ve cada espectador, que se puede identificar con cualquiera de los bandos.

Moderador: Okay.

*Andrés*: Un ejemplo puede ser *Fullmetal Alchemist* en donde uno se puede identificar con el protagonista o con cualquier otro personaje, ya que tienen demasiadas perspectivas diferentes, o pueden llegar a identificarse con los villanos, los homúnculos, y ya en ese si se muestra algo que es bastante radical, como lo que es eliminar o sacrificar a más de, a como dos ciudades pequeñas, o una ciudad grande, con tal de conseguir un objetivo que era la piedra filosofal, eso es lo que conecta como tal la perspectiva del que está viendo el *anime* y la historia del *anime*.

Moderador: Okay, es decir, hay como, creo que eso también lo mencionaste en un punto anterior, está esta parte como de que se hace cierto mal, para un bien mayor.

Andrés: Sí, solo que, en ocasiones, se pasan, a veces.

Moderador: Okay, vale, creo que *Exxi* quiere responder algo a ello, pero a continuación vamos con *Isis*.

Isis: ¿Sigo yo? Es que como lo nombraste primero, no sé si sigo yo, o...ja,ja.

Moderador: Sí, si sigues tú ja,ja. *Exxi*, al final.

Isis: Ja,ja, Perdón. Bueno pues, yo lo llamaría, es que estaba pensando para responder a penas iniciamos y encontré tres, pero mientras mis compañeros, llamémosles, seguían hablando tal vez encontré más, pero pues básicamente una injusticia en el llamémosle un *anime* manual, termina no siendo nada como por ejemplo en un caso de un *anime*, no se si lo conozcan, pero se llama *Fukumenkei Noise*, en ese *anime* no pasa nada que la mamá maltrate a un personaje secundario, pues porque es un personaje secundario y no pasa nada, equis, entonces no se soluciona, por lo menos no en el *anime*, nunca he leído el *manga*. O, puede ser para un bien mayor, como termina siendo en *Death Note*, llámese bien mayor humanidad, comillas, comillas, o, ese bien mayor que muchos romantizan de manera extrema que es el amor, como las múltiples veces que, según yo, porque no he acabado ese *anime* tampoco, Ash mata a alguien que es importante para él sólo para salvar al amor de su vida que es Eiji en *Banana Fish*, pero pues realmente soluciones que se hayan visto contundentes a una injusticia, podría ser cárcel, comillas, comillas, o la cinemática de que en el pasado alguien hizo algo muy malo y si fue reprendido de forma judicial, por ejemplo, pero pues no le dan mayor alcance en la historia, es como: mira, a este personaje le hicieron algo malo, y esa persona está pagando en la cárcel, y por eso a este personaje le pasan estas cosas o siente estas cosas o hace estas cosas. Pero no le dan ese trasfondo de bueno, exactamente como debería solucionarse esa injusticia más allá de miren, sólo es un recuerdo feo que hace que esta persona haga estas cosas, justifiquémoslo por eso, o bueno, no pasa nada porque no es personaje importante, o bueno, es que es el amor, es un bien mayor, es algo que le está haciendo bien al personaje, pero que realmente no es así, y pues ya.

Moderador: Okay, creo que digamos en esta parte se sigue esta línea de que se justifica de alguna manera, puede ser digamos desde esto del amor, puede ser esto desde este trasfondo, pero se justifica.

Isis: Sí, es como sacarlo de la línea temporal básica, para dejarlo como algo pasó y pues miren, siéntanse mal por esto, pero pues no lo vamos a desarrollar, solo quédense con que eso pasó y es malo.

Moderador: Okay, se utiliza más como un antecedente, podría ser, como algo que esté allí. Vamos con *Akira*.

Isis: Sipi.

*Akira*: Pues, sobre como solucionar los problemas de la injusticia, pues, sería como que... pues como técnicamente lo representa el *anime* de como se solucionan las injusticias, pues sería que se ha visto que los protagonistas ellos mismos han tomado la iniciativa, como han solucionado los problemas, digamos en el caso de Nagato, un ejemplo también puede ser de Naruto, que

Jiraya quiso infundir la voluntad de fuego a él, de enseñarle las cosas no se arreglan con la guerra sino hablando, de como Nagato, él si sufrió muchísimo también, él intentó, creó Akatsuki pero, una pacífica, que trató hablar con Konoha y con las otras aldeas, y que sencillamente, luego, después de eso, creo que Danzou, manipuló al líder de la aldea de la neblina, y al final los traicionaron y después de eso, Nagato creó su venganza, y después de eso quiso vengar, quiso aplicar esa misma justicia que él creía a Konoha, por lo que le hicieron, y pues se supone que luego después de todo eso, la esperanza que le dio, que vio Nagato fue Naruto, en paz. Se supone que Jiraya, el protagonista era Naruto, ósea como que alguien, uno mismo tiene que tomar la iniciativa, y, como infundir esa confianza, esa voluntad de hacer las cosas en paz, con naturalidad y con lucha, y con esfuerzo, sería eso también. Aunque bueno, luego después de toda esa paz, se creó también lo de la política, ósea, después de Naruto, toda esa paz fue a base de poder técnicamente, porque si las demás aldeas se revelaban contra Naruto, no podrían, porque están Naruto y Sasuke actualmente, y son los más poderosos, y no pueden contra ellos, creo que sería eso.

Moderador: Okay, aquí hay varias cosas que, de hecho, también me hizo recordar *Akira*, y es esta parte como de la venganza, creo que se ha tocado varias veces esta parte y surge digamos de que siempre hay como digamos una venganza, ¿no? de ocurrió algo malo, y ahora me vengo, ¿sí?, entonces este elemento, no sé, ósea ¿en qué más *animés* se ve? O cómo también se representa, o si es más una constante a lo largo. En todo caso, para continuar, vamos con *Ela*.

Ela: Sí, bueno, con lo que hablaba mi compañero anterior, digamos que un poco el hecho de ver el arco de Itachi que comentaba antes, como se solucionaría digamos lo que pasó, pues es muy difícil, más que todo viendo la digamos la época en la que estaba digamos lo expuesto el *anime* y más digamos si eres un chino de la aldea, entonces es, digamos que, en ese sentido, fue coherente el hilo analítico que se manejó a lo largo del *anime* para mí, entonces digamos que cómo se hubiera podido manejar, creo que no hubiera existido otra forma, ya digámoslo pasándolo a una realidad contextual, como lo es pues un estado en crisis como Colombia, tú lo puedes ver, por ejemplo ahorita en lo que son el SMAT, lo que es la Policía Nacional, que digamos en estos momentos se supone que representa una institución pública que es obviamente para el pueblo, pero en este momento digamos que solo está cobijando los intereses de un gobierno indiferente, autoritarista y demás, entonces digamos que aquí vuelve y juega un poco el sentido de la doble moral que de pronto también pueden tener los policías en qué hacemos, ¿es Dios, justicia y patria o es el pueblo? ¿Sí? Entonces digamos que en ese sentido yo también lo veo así, y lo relaciono un poco con el contexto ya de la realidad.

Moderador: Gracias *Ela* por tu aporte, y de hecho creo que digamos ahí mencionas un elemento también que se tocó en cierto punto es cómo en el *anime* se representan ciertas injusticias o ciertas situaciones que son comparables a cosas que pasan en la realidad, ahora, que qué solución se les da, pues digamos en el *anime*, por el contexto en el que está, pues está toda esta cuestión de venganza, el protagonista, en fin, como hay más recursos, pero digamos creo que ahorita vamos a retomar en esa parte digamos, del contexto, de nuestro contexto colombiano, territorio, de lo que conocemos también pues que también al principio *Exxi* había preguntado algo que podría relacionarse. Escuchemos entonces ahora a *Exxi*.

Exxi: Bueno, me gustaría retomar un poco lo del concepto de la venganza en el *anime* y pues las injusticias que pueden conllevar dicho, pues, dicha venganza. Por ejemplo, no sé, hablando de *Naruto*, con Sasuke, bueno Sasuke, particularmente su objetivo es ir y bueno, la mayor parte de

la serie es ir y vengarse de Itachi, luego ir y vengarse de Konoha, luego ir y vengarse, bueno vengar muchas cosas al final, y, en el transcurso, daña personas, hace cosas muy malas, se mete a organizaciones terroristas, y hace un montón de cosas, particularmente despreciables, pero bueno, tiene este objetivo que es la venganza, y bueno, ha pasado por ciertos traumas, ha pasado por ciertas cosas, entonces bueno, y mismamente la serie suele justificar un poco bueno, es que este personaje ha pasado por traumas, no sé, lo mismo hablando de otras series, no sé, *Boku no Hero Academia*, por ejemplo, con, cómo se llama, con Dabi, no sé si todos saben, pero lo comento, bueno, finalmente Dabi busca una venganza también, no voy a especificar tampoco porque creo que no he alcanzado esa parte del manga, digo del *anime*, pero bueno, busca una venganza y demás, y en el transcurso pues ha cometido actos terribles, ha cometido actos terribles para buscar esa venganza, mismamente en *Shingeki no Kyojin*, Eren ahora mismo estamos viendo, él ha pasado por muchos traumas, ha pasado por muchas cosas, y ahora está cometiendo actos terribles, por venganza, está cometiendo injusticias, particularmente, cuando en el festival este, mató un montón de inocentes, un montón de personas que no tenían absolutamente nada que ver, qué nacieron en su cúpula, nacieron en su contexto, y pues murieron porque sí, por acciones de otras personas que se supone los representan, y que pues fueron sacrificados a modo de venganza, de una venganza que ellos no se buscaron particularmente, entonces pues se suele justificar mucho al personaje, se suele justificar mucho al protagonista, o a bueno, un personaje como tal, por: no, es que este personaje tiene traumas, no, este personaje pues pasó por una infancia muy fea, a este personaje el papá le pegaba, entonces como el papá le pegaba pues ahora vive matando un montón de gente; entonces está en esta justificación de bueno, como este personaje sufrió, ahora hace sufrir a las demás personas, que se ha normalizado tanto, que las personas defienden a ciertos personajes como: no, es que él pobrecito, él pasó por tales y pascuales, pero al final no se ve el daño que ha repercutido, no se ve ese daño, incluso algunas series se encargan de justificar, por ejemplo *Naruto*, en *Naruto* con Sasuke, con todo lo que hizo al final pues bueno, dio, también lo evangelizaron, dijo: ay, lo siento mucho, que pena con ustedes y ya, volvió como si nada prácticamente.

[Comentario en Chat]

Susan: Confirmo jajaj

Akira: si jajajja

Exxi: Entonces, pues está en esta justificación de no, cómo sufrió, entonces tenemos que justificarlo, entonces pues, no es una, es un imaginario que es peligroso incluso para nuestros contextos, para nuestras vidas, a la hora de que se puede llegar a justificar una persona porque no, está persona antes sufrió por tales y pascuales, entonces ahora puede tratarme de una forma que no debería tratarme, digamos un buen desarrollo de este tipo de venganza y aquí voy a meter una serie que no es *anime*, pero pues se le asemeja un poco, que es *Avatar: La leyenda de Aang*, no sé si la conocen, pues supongo que la mayoría si la habrá conocido...

[Comentario en Chat]

Akira: si es buena

Exxi: ...el desarrollo de Zuko, como personaje, me parece uno de los mejores que lleva este concepto de la venganza, que lleva este concepto de: no, pues, cuando era niño, mi papá me

pegaba, cuando era niño, mi papá me hizo esta cicatriz, entonces ahora voy a buscar para redimir mi pasado, para redimir lo que pasó, voy a recuperar mi honor; y en el transcurso, hiere mucho en el transcurso, bueno, no lo dicen explícitamente, pero en el transcurso mata personas, en el transcurso hace la vida imposible a muchas personas, finalmente, pues se da cuenta de muchas cosas, y él, y la serie, no nos pone como: no, es que este personaje pobrecito, el papá le pegaba; no, él va con el grupo protagónico, ni siquiera les menciona que cuando pequeño tuvo una infancia muy desgarradora, otros personas se encargan de contar su pasado, y él busca redimir sus actos y finalmente los redime, está es una buena forma para llegar a redimirse como tal, no llegar y decir: ay que pena, los maté porque tenia traumas, perdónenme. No, llegar, redimir lo que pueda redimir, disculparse, y básicamente continuar, no excusarse en este suceso, como tal, el que le hayan pegado, por ejemplo, puede suponer o, bueno, puede ayudarnos a entender el porqué lo hace, más nunca justifica la acción, nunca justifica que haga ese tipo de cosas. Y listo.

[Comentario en Chat]

Akira: gracias al tio por sus consejos y orientacion fue su verdadero padre

Moderador: Algo de lo que menciona *Exxi*, me llama la atención, y gracias por el aporte, y es con respecto a que en el *anime*, si bien *Avatar* no es *anime* está basado digamos en el estilo un poco, bueno, sí en el *anime* pareciera que siempre hay un trasfondo, o en general en las series, ustedes me dirán también, que hay un trasfondo en todos los personajes, que suele ser, aparentemente, negativo, porque lo que estaba viendo aquí, es que siempre como que hay un pasado negativo en los personajes, no sé, sí o no, ¿qué dicen?

[Comentario en Chat]

Susan: Siii

Ela: En su mayoría.

Exxi: Sí, bastante.

Moderador: Okay, vale, gracias, continuamos entonces con *David*.

David: Bueno, pues yo lo que quería recalcar, como una ampliación de lo que dijo *Exxi*, es que cierto *anime* como es *Akame Ga Kill*, no se si ustedes lo conocen, bueno, ya está bastante viejo, el caso es que en este se representa la injusticia como bien, lo representaba Christian, que todos prácticamente, todos los protagonistas, todos los personajes, perdón, tienen un pasado oscuro, prácticamente, turbio, pero aún así, pues el guion, respeta que lo que están haciendo no es correcto, así para no meter *spoilers*, y, por lo tanto, pues, sí, termina aceptando lo que tienen que hacer, como aceptar esa responsabilidad de acabar con la injusticia, que a ellos lo atormenta, sin embargo, tomando el riesgo de que nadie los está apoyando, y que sus acciones son éticas y moralmente prácticamente incorrectas.

[Comentario en Chat]

Akira: muy bueno

Isis: Es que el trasfondo malo le da pie a su desarrollo de su personaje en la mayoría de casos

[Se une al grupo *Temari*]

Moderador: Okay *David*, gracias por ese aporte, creo que si seguimos en esta línea. Por cierto, se nos acaba de unir al grupo [REDACTED], ella también es participante del proyecto, bienvenida, actualmente llevamos la conversación en base de injusticia y justicia en el *anime*, ya después te irás logrando poner al corriente, y bienvenida, no obstante, voy a darle la palabra a *Akira*, y continuamos.

[Comentario en Chat]

Temari: Hola, buenas tardes

Muchas gracias

Akira: También otro ejemplo sería, ¿se han visto el *anime* del escudo, *Tate no Yuusha*? Que hagan de cuenta que usted llega todo bien, todo tranquilo, llega a otro universo y de la nada la gente lo está tratando mal, porque es el escudo; ósea, son 4 guerreros, el arco, la espada, la lanza y el escudo, y todos lo empiezan a tratar mal, el rey lo trata mal, lo traiciona la princesa, haga de cuenta que nadie se le quiere hacer, solo una princesa, bueno, supuestamente era una aldeana, pero era una princesa, y lo traiciona y por eso es que el man se volvió así de oscuro y eso, y quiere justicia, pero él no se quiere desquitar con todos, solo quiere largarse de ese lugar y ya, pero a pesar de eso le hacen la vida imposible y todo, y siente resentimiento y odio hacia todo el mundo, a toda esa aldea, y empatiza mucho con su esclava, que es una semihumano, que también a ella por las hordas de las guerras que han tenido, le han destruido su familia, entonces como que los dos empatizan y ahí transcurre la historia, y a pesar de que el man no quiere hacer el mal solo piensa en sí mismo y es egoísta, y solo piensa por el bien común, le siguen haciendo daño el rey y la princesa, y así transcurre la historia, hasta que al final, mas o menos por ayudar al pueblo y todo eso, como que la reina tuvo más merito con el protagonista y casi iban a matar al rey y a la princesa, pero no, el man los dejó vivir, ósea como que ya depende de la historia, pero sí, el man tuvo que hacerse coger confianza de las personas y no meterse con nadie, pero aún tenía resentimiento hacia todas las personas, excepto la semihumana.

Moderador: Gracias *Akira*, de hecho, a ese punto también, y algo que creo que se sigue repitiendo, es esta parte como de que la venganza, o como de buscar esta justicia después de que sufrí algo, o después de que ocurrió algo, ósea como que hay un suceso que ocurre, y a partir de ese suceso pues el protagonista o los personajes buscan este camino como para restaurarlo todo, o para hacer algo en este punto, pero siento que lo que más ha sonado, y ustedes me corregirán, ustedes me dirán si sí o si no, es la venganza, ósea, ¿es la venganza una fórmula que se repite en el *anime* frecuentemente, o no, o me estoy equivocando?

Exxi: De hecho, sí, suele ser el mayor motivador para, ósea particularmente hablando de injusticias, la venganza suele ser el mayor motivador para que se produzca.

Akira: Exacto, sí.

Moderador: Okay, ¿hay alguien que diga que no, que no es la venganza?... Bueno, al parecer no, *Susan* tenía la mano levantada, no sé si quiera aportar.

Susan: Sí, pues, la verdad es prácticamente lo mismo que han dicho mis compañeros, y... pues, teniendo en cuenta la pregunta que planteaste al principio, que es la solución, pues yo digo que

no habría como una solución en sí, porque pues, o bueno tampoco digamos como creador de *anime*, no puede decir como: no, este personaje tiene un trauma, entonces vamos a hacer que vaya al psicólogo y ya, listo; porque entonces nada como tendría sentido, y si no estoy mal, *Isis* lo mencionó en un comentario, que eso evitaría que haya desarrollo tanto en los personajes como en la historia, entonces por eso es que a veces muchos *animés* son demasiado extensos, por el hecho de esas mismas injusticias que se presentan en los personajes, hasta incluso en los rellenos también de algunos *animés*...

[Comentario en Chat]

Isis: Takakae ve a terapia por favor :')

Akira: xd

Exxi: AJSHAJSD

Susan: ... sí, ósea, yo personalmente no le vería como sentido de que, que sí ósea, como que encontrarán la solución a esto y ya, listo, hasta aquí fueron las cosas, pero no, como que hace que la historia cada vez se ponga más interesante, y que uno como espectador también se valore como: bueno, este personaje puede estar haciendo tal cosa por tal cosa, este también lo está haciendo por tal cosa; incluso uno también como psicólogo, bueno creo que varios acá estamos estudiando psicología, puede decir como: no, este personaje se ve que tiene una dependencia emocional, este personaje se le ve que está muy traumatado; o, ese tipo de cosas, entonces pues la verdad me parece chévere que tengan ese tipo de desarrollo como de injusticias o de que tengan odio en su corazón y venganza, como que lo hacen más interesante y sí, como más divertido, por decirlo así.

Moderador: Okay, ósea, digamos, de alguna manera estas injusticias, o esta serie de situaciones malas que ocurren, es una constante para que la historia continúe, ósea sin eso, la historia no puede desarrollarse.

Susan: Sí, pues es que tampoco es como que todo sea color de rosa, y ya, porque uno dice como no, pues... pues no, ósea a mí me aburriría la verdad, que todo sea bueno y ya, entonces, obviamente si no hay cosas malas pues no, no habría como ese desarrollo que debería darse.

Moderador: Okay, gracias *Susan*, no se si alguien más quiera comentar algo más en este punto. Bueno, primero vamos con *Akira*.

Akira: Pues, en lo que estaba hablando *Susan*, que sí, yo comparto el mismo punto, que no siempre va a ser todo color de rosas, y que el protagonista no tiene que ser perfecto, porque hay casos donde el protagonista se va por el lado oscuro, y como que eso es más humano, como somos personas, y como que no somos perfectos, va a haber un momento donde vamos a coger otro camino y ahí es cuando llega, después de ese camino, como que uno de cometer sus errores, como que se reivindica, como por ejemplo en el caso de Sasuke, que pasó de ser un emo vengador, a una persona que ya hace el bien pero a su modo, ósea, el lado oscuro de Konoha, ósea que, ahí aprendamos de nuestros propios errores y empaticemos más con esa persona, porque no es perfecta...

[Comentario en Chat]

David: emo vengador xd

Akira: ... digamos, un personaje que es perfecto, sé que no es de la temática, pero diría que Superman, que es perfecto, sé que no tiene nada que ver, pero mi punto es que es el hombre perfecto, que tiene fuerza y todo, y lo logra todo muy fácilmente, ¿cómo vamos a empatizar con Superman? Mientras que, con Sasuke, con Peter Parker y Spiderman, sí, porque son humanos, tienen sus problemas emocionales, tienen que arreglar asuntos, y es más como que uno empatiza más con ellos, y creo que es en parte por eso.

Moderador: Okay, es decir, es como más acercado a una vivencia real.

Akira: Sí.

Moderador: Okay, gracias *Akira*, escuchemos a *Exxi*.

Exxi: Pues, lo que comentaban un poco sobre el acercamiento y ese tipo de cosas, claro, por supuesto, es mucho más atractivo pues ver cierto tipo de series en las que un personaje está desquiciado, y hace cierto tipo de cosas, que pues una serie donde, por ejemplo, como decía *Akira*, Superman, que bueno, Superman es un concepto que nació cuando ya queríamos tener una distinción muy marcada entre los buenos y los malos, entonces, Superman se ve como una persona increíblemente buena, un estereotipo bueno y ya está, que no tiene matices, un poco irreal incluso. Entonces, es verdad, es mucho más atractivo, deja un mensaje más cercano, la gente, o, bueno las personas podemos empatizar con cierto tipo de personajes debido a que han pasado por cierto tipo de cosas, o tienen cierto tipo de motivaciones, o cierto tipo de frustraciones y etc. considero que el problema está en cuando por ejemplo, la serie misma se encarga de recompensar este tipo de actitudes, o este tipo de cosas, es decir, claramente todo, ósea y es genial, es perfecto, ver en una obra como un personaje pues tiene un *mental breakdown*, empieza a sufrir mucho, luego se empieza a vengar de todo el mundo, y todo este tipo de cosas, es muy atractivo, es incluso enriquecedor en algunos aspectos, para pues bueno, ver algunas cosas, ver algunos aspectos que puede llegar a tener la naturaleza de las personas y ese tipo de aspectos, pero, cuando la serie se encarga de recompensar, se encarga de suprimir, por así decirlo, las consecuencias que pueden conllevar cierto tipo de actitudes o cierto tipo de cosas, ya es cuando empieza a ser problemático, ya es cuando la serie se hace problemática, o más bien el concepto, sí, cuando el concepto empieza a ser problemática, porque, bueno... me gustaría poner ejemplo de Sasuke, pero pues no es tan marcado como otro tipo de series, pero ahora se me viene mucho a la mente Sasuke, ósea Sasuke fue un personaje que si bien tuvo un crecimiento bueno, en *Naruto* pequeño, Sasuke es el personaje que yo considero que tiene el mejor desarrollo, y todo, al final, cuando pues bueno, él dice: no, miren, estoy arrepentido; se le exime, por así decirlo de las consecuencias más allá de irse a romper la cara con Naruto, pues no se le ven las consecuencias de lo que hizo, es decir, es un personaje, es una persona que mató a un montón de gente, que hizo un montón de daño y la serie termina por recompensar al personaje, diciendo: mira, no pasó nada, tu sufriste cuando eras pequeño, y pues ya, sabes, ósea, mira, déjalo ir, y seguimos pasando...

[Comentario en Chat]

Susan: Totalmente de acuerdo

Exxi:... entonces, no hay consecuencias, y la serie se encarga de recompensar este tipo de actitudes y, entonces, llega un punto en el que se dice como: no, mira, tú desataste una guerra terrible, pero como tienes traumas, entonces no pasa nada; entonces la serie recompensa eso...

[Comentario en Chat]

David: exacto no tuvo consecuencias

Exxi:... otro tipo de series como por ejemplo, un poco más ya realistas, un poco más cercanas a nuestra vida cotidiana, no sé, como *Toradora*, no sé si sepan cuál es, hay una chica que es realmente con actitudes pésimas, la protagonista tiene actitudes pésimas, pésimas, pero finalmente nunca tiene una consecuencia, la chica nunca tiene una consecuencia, incluso hay personajes que cometen acciones similares a ella, y ellos si tienen consecuencias, pero la protagonista, por ser la protagonista, pues no...

[Comentario en Chat]

Susan: Si jajaja

Akira: si

Isis: Yo lo abandone por eso si

Akira: romantizacion esa relacion

Susan: Se ve un amor también algo forzados

Akira: toxica

Exxi:... Entonces, pues, finalmente, el problema no es que se muestren historias donde los personajes estén mal, donde los personajes sean tóxicos, no, no, el problema no es ese, el problema está cuando la serie se encarga de recompensar dichas actitudes, eximiendo de la culpa, o eximiendo de las consecuencias que traen esas actitudes, por ejemplo, en nuestro contexto real, en un contexto más acercado a nuestra realidad.

Moderador: Gracias *Exxi*, y ahí me voy a quedar con este último punto que menciona, que dice que es como menos acercado a la realidad la cuestión de consecuencias, como que se espera que si algo malo ocurre haya unas consecuencias o algo allí, algo como del castigo, sonaría, podría yo, acercarme a decir. En ese sentido, y pues retomando también como esos puntos, y a manera como de encuesta, ósea solo respuestas sí o no, y ya luego vamos con la justificación, entonces, ¿consideran ustedes que la manera en la que se le da desarrollo y solución a las injusticias en el *anime*, son reales y acertadas con la realidad? ¿Sí o no?

Ela: Me repites la pregunta por fa, es que se me cortó.

Moderador: Vale, sí, la pregunta es ¿consideran ustedes que la manera en la que se le da desarrollo y solución a las injusticias en el *anime*, son reales y acertadas con la realidad? ¿Sí o no?

[Comentario en Chat]

Isis: No

Exxi: depende

en la generalidad de los *animés* no

David: depende

Exxi: pero algunos por ahí se salvan ajajsj

Susan: Un poquito de esto un poco de aquello

David: varia mucho dependiendo el *anime*

Temari: Depende de quien lo este viendo jajaja

Akira: depende del *anime* pero los shonen no

Isis: Yo iba a decir que no, por mayoría, pero en el chat están diciendo que depende, a mi no me parece justo porque no se podía responder depende je,je.

Moderador: La idea era responder sí o no, pero, aquí al parecer hay mucho depende.

Exxi: Pero, somos psicólogos, aquí vemos los contextos.

Moderador: Sí, aquí todos estamos estudiando psicología, también para aclarar a *Susan* quien mencionó algo al respecto antes... depende del *anime* pero los *shonen* no, comenta *Akira*, okay, entonces vamos ahora a la ronda del porqué, y también invito a *Temari* si quiere participar, adelante, y la idea es que primero te presentes con tu seudónimo, también para que te conozcan, y así mismo que puedas integrarte, entonces escuchamos primero ahora a *Exxi*.

Exxi: Bueno, yo puse que depende porque he visto uno que otro *anime*, que resuelve cierto tipo de problemas muy bien, por ejemplo no sé si han visto *Fruits Basket*, es un *anime* viejo, que tuvo remasterización, si no, pues que pena por el *spoiler*, pero, hay un personaje que se llama Kyo, creo que se llama, bueno, el chico gato, el cual pues tiene ciertas actitudes toxicas, ya hablando ya que en el punto anterior toqué *Toradora*, pues ya hablando de ciertas parejas toxicas, de ciertas actitudes toxicas en las parejas, el chico tiene muchas actitudes muy desdeñables con la chica protagonista, a veces bueno, la trata mal, le pega, en algunas ocasiones, bueno, cuando, no voy a especificar mucho, porque tampoco quiero hacer *spoiler*, pero finalmente tiene su desarrollo, tiene sus, como decirlo, sus etapas en las cuales, pues bueno, trabaja con eso, finalmente se disculpa, tienen un proceso en el cual pues bueno, se reconcilian, un proceso, y es un proceso real, el cual se vive y es sano y es. dentro de lo que cabe, bueno, de mostrar y no por ejemplo con otro tipo de series, ya siguiendo por esta línea de los *shojo*, donde se dan relaciones tóxicas, relaciones que, particularmente, cualquier persona las ve y dice como: tienen algo que no cuadra; y se resolucionan de una forma que, en sí, suele enaltecer ese tipo de relaciones, o suele enaltecer algunas conductas que no son para nada apreciables, o para nada deseables, en cierto tipo de relación, entonces por eso digo que depende, depende de la obra, pero si hablamos en generalidades, la generalidad de los *animés*, muchos no resuelven ese tipo de problemas, pues de la manera más correcta o de la manera más real, más realista que, pues bueno, que se podría tomar en cuenta.

Moderador: Gracias *Exxi*, para continuar, creo que *Temari* había levantado la mano antes que *Isis*, entonces no sé si quisiera participar *Temari*.

Temari: Eh, bueno, pues quería saludar, y pues presentarme, mi seudónimo es *Temari*, mucho gusto, eh, no, yo solamente quería que decir, pues yo coloque que depende de quien lo estuviera viendo, porque, me coloco como ejemplo, yo me volví a ver después de muchos años, ahorita *Naruto*, *Boruto*, todo me lo estoy viendo de nuevo, entonces dependiendo de como, relacionémoslo como en el estado de ánimo en el que yo me encontrara, así mismo entendía las

cosas, porque por ejemplo, si hoy estaba contenta, y veía como un capítulo que como que era como más triste que contento, así lo tomaba yo, ósea, dependiendo de mi estado de ánimo, entonces yo creo que influye mucho eso e influye mucho la realidad de cada quién, pues no somos iguales, mi realidad no va a ser la misma que la de otro compañero, entonces puede que estemos pasando por la misma situación, pero yo lo voy a tomar de diferente manera, por eso coloque que era como que depende de quién lo vea.

Moderador: Gracias *Temari*, y, de hecho, creo que esta parte también la hemos conversado, esta parte de cómo nosotros lo vemos como espectadores, cómo se empatiza también con ciertas situaciones, ciertos personajes, con ciertas situaciones que ocurren, y creo que este es un punto que ha estado muy en común, a lo largo de la conversación. Vamos a escuchar ahora a *Isis*.

Isis: Bueno, pues yo dije no, queriendo decir depende, pero es que yo si hago caso, ja,ja, y pues, ahí sí, depende de digamos la capacidad del autor, que venga siendo en el *anime* o en el *manga*, para darle resolución a lo que pasa, y pues yo, puedo entender que tal vez irse por la fácil de que se muera el personaje, como pasó en *Death Note* y en *School Days*, uno dice, bueno, eso le puede dar una solución, permanente, pero siendo completamente realistas, el abusador, el asesino, no se va a morir espontáneamente, o pues, siguiendo probabilidad puede que lo haga, pero no es muy probable que diga como, pasó todo esto mal y se murió, entonces ya, no pasa nada, sino que, pues, digamos que, para darse, tendría que, el autor, tener la capacidad suficiente para darle una solución que uno diga: bueno, es aceptable, se puede adaptar a cualquier situación en una vida cotidiana; y no necesariamente entrar a lo judicial, porque yo sé que meter digamos este tipo de situaciones, netamente judiciales en el *anime*, a parte de complejo, en muchos casos no da para la temática de la que va el *anime*, pues porque algunos van muy fantasía, muy magia, muy todas esas cosas, y pues es como bueno, y la justicia como entra aquí, como la hacemos caber así con calzador, pues tampoco es la idea, pero pues yo creo que sí, depende de como se pueda llevar en la historia, y de como el autor le va a dar una solución factible que pueda solucionar, en muchos casos no es así.

Moderador: Gracias *Isis*, y creo que, a este punto, ha quedado como de alguna manera, que este depende ¿no?, aparentemente de que se trata de bastantes matices en este margen, que imposibilitan decir puntualmente de tal manera se soluciona, hay una serie de cuestiones que al parecer son como, similares o frecuentes, como lo es la cuestión de la venganza, o de los pasados como algo oscuros, algo malos, también está de que está el protagonista quién toma la justicia por su mano propia y demás, pero pues ya antes, digamos de concluir nuestro espacio, porque ya se está acercando la hora. En base a lo que hemos desarrollado aquí, lo que hemos conversado, yo quisiera preguntarles ahora, ¿cómo creen ustedes, entonces, que se representa la justicia en el *anime*? ¿cómo suele ser representada? ¿Quiénes participan de ella? ¿qué se les ocurre ahora sí respecto a la justicia? Ya que hablamos todo este tipo de injusticia, pero en este momento, y entonces, la justicia, ¿cómo se ve? ¿qué es, en el *anime*? En primer momento, entonces, vamos con *Isis*.

Isis: Yap, eh pues sí, es difícil, porque los tipos de justicia que nos muestran en el *anime* son demasiado variados, pues dependiendo el tipo género que mantenga, pero pues siempre es la normativa de lo contrario a lo que hacen ver como injusto, me refiero, claro, suena como bastante obvio, pero, no solo en el concepto, no solo en el guion de: mira, esta persona es mala y esta persona es buena; sino, mira, esta persona buena hizo ciertas cosas que la hacen más buena y te hacen empatizar más con ella, y es como: guau, yo siento que esa persona es genuinamente

buena, y es genial, llámese los primeros acercamientos que tuvimos con Deku en *Boku no Hero Academy*, era un solecito, un pan de Dios, y uno dice: esa es una persona buena. O, los acercamientos que tuvimos con L [de *Death Note*] durante todo el *anime*, fue como: es una persona buena, sí, es un poco compleja para entender, porque el concepto de ese personaje es demasiado complejo, pero tenía ciertas actitudes, ciertas cositas que uno decía, bueno, este personaje es bueno, tiene cosas que se supone tendrían las personas buenas, entonces, es como la manera en que, pintan lo que es genuinamente malo, con lo contrario lo que es lo genuinamente bueno, porque pues el malo tiene unas actitudes ahí feas, bruscas, grotescas, está lleno de venganza, está lleno de dolor, está lleno de, llámese x cosa; pero, el personaje bueno, es como, tiene estas cositas lindas, hizo esta cosa que pues parece ser genuinamente buena, genuinamente tierna, es, yo creo que lo pintan más así, es como todo lo contrario a lo que la persona que demuestre injusticias, sería en el *anime*.

Moderador: Okay, vale, gracias *Isis*, vamos con *Exxi*.

*Exxi*: Bueno, eh, como comentaban, bueno, más yo lo vería como cierta justicia, mmm, poética, en algunos casos, ósea, me explico, por ejemplo en algunos *animés* no sé, como en el del escudo (*Tate no Yuusha*), por ejemplo, creo que lo mencionaron con anterioridad, no hay nada más satisfactorio que después de ver que un, ... que la princesa, creo que era, después de todo lo que hizo al protagonista y eso, pues al final, finalmente pues pague, es una justicia, la cual, si bien se puede llevar o, en este caso no, si bien se puede llegar a ella, de maneras pues realmente detestables, es satisfactoria en sí misma, y por eso es que se ejecuta de ese modo, suele ser, ósea, ver que el personaje que sufrió tanto, por ejemplo, llega con finalmente, la persona que lo hizo sufrir, y lo mata, es una acción que, en sí misma, pues uno dice: uff, mató a tal persona, uff, para llegar a eso, hizo tal cosa; pero, en el momento en el cual pues se esta vengando, en el momento en el que está cometiendo pues su justicia, está haciendo este tipo de cosas, es satisfactorio tanto para el personaje como para el público, tiende a ser satisfactorio finalmente; entonces lo veo más como una especie de justicia poética, en la cual pues sirve más como un descargo, como un desahogo, que como un reflejo mismo de la sociedad.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Exxi*, vamos con *Akira*.

*Akira*: Pues, yo creo que es más como mostrar una especie de, como me explico, como justicia, como ya habíamos replanteado, como la venganza, como alguna injusticia social que nosotros hemos vivido en la sociedad y como que: no, que injusto; y como que en la fantasía como que uno puede ver que la puede solucionar, uno se siente reflejándola en un televisor o en un computador viéndola, uno se puede satisfacer, como ya decía el anterior compañero, o también uno puede empatizar, también como otro *anime* podría ser como ejemplo, *Code Geass*, que, en este caso, él es un antagonista, él, a pesar de que hace esas cosas malas, se arrepiente, se siente mal, porque él sabe que tiene que hacer esto, pero tiene que pensar, se preocupa por los villanos y toda esa vaina, digo, se preocupa por las personas y todo, y a pesar de que es una persona villana, él tiene también emociones y toda esta vaina, a diferencia de Light Yagami, que no siente, bueno él es algo emocional, también él tiene sus emociones, pero, no, ósea, como que él se refleja más como un Dios, mientras que Lelouch si se preocupa, y lo hace por el bien futuro, para su hermana, y es como eso, como buscar esa idealización, sería eso, como esa justicia como de buscar un bien, un bien común para lo que uno cree que es bueno, es mejor futuro o una buena paz, o algo así, o alguna justicia correcta que uno cree, que puede reflejar en la serie.

[Comentario en Chat]

Exxi: super recomendado code geass

Akira: confirmo

Moderador: Vale, muchísimas gracias *Akira*, antes de dar la siguiente palabra, sé que en la invitación está hasta las 2:45pm nuestro encuentro, pero si es posible que se puedan quedar unos minuticos más para una última pregunta, les agradezco. Continuamos con *David*.

David: Bueno, lo que yo quería aclarar, sobre la representación de la justicia, es un aspecto, para no repetir lo mismo de mis compañeros que es la falta de justicia, en ciertos *animés*, no como en, lo que aclaró *Exxi*, que son faltas de justicia, pero más a favor de un guion, de un personaje, que cualquier otra cosa, voy a dar el ejemplo de *Chainsaw Man*, pues mi *anime* favorito, bueno mi manga, que por ejemplo, lo voy a hacer con *spoilers*, por cierto, por ejemplo, Aki, que es el personaje secundario, bueno, cercano al protagonista, siempre ha tenido esa matiz de intentar hacer lo correcto, intentar ver lo que está bien tanto para él, como para sus compañeros, sin embargo, por tener esta moralidad que él tenía, moralidad alta, él termina muriendo, principalmente por esa razón, entonces es lo que hace real a esa clase de justicia, que no todo en la realidad, la justicia se va a ver aplicada, algunas veces se va a saltar ciertos personajes, ya sea por el contexto, o por diversas, sí, por diversos eventos que van sucediendo a lo largo de la historia.

[Comentario en Chat]

Isis: Ya se murió alguien de un *anime* que quería ver :')

Moderador: Gracias *David* por el aporte, vamos con *Ela*.

Ela: Bueno, digamos que, mi aporte también es como hacer un apoyo a lo que decía *Exxi*, si no estoy mal, y es como también ver como el *anime* busca de alguna forma, satisfacer al público, y el público también digamos que lo que exige en ciertos personajes, o demás historias, es a veces un castigo público, o una expiación de los propios personajes, digamos de lo que se ha hecho, ¿no? Aunque digamos también, es muy curioso cuando en algunos *animés*, el sentido de justicia, se relaciona mucho digámoslo con, no sabría como decirlo, pero digámoslo con los principios de cierta, digámoslo creencia, entonces, por ejemplo, nos basamos a los principios del karma, ¿no? Entonces, por ejemplo, no sé si ustedes se han visto, *Jigoku Shojo* o también le dicen en inglés *Hell Girl*, entonces es una chica prácticamente, así como se le dice en español, del infierno, y la idea es que le entrega a estas personas, como una serie de muñequitos de paja, que están amarrados con un hilo rojo, y la persona, puede pedir lo que sea, sí, pero la idea es que pueda halar ese hilo rojo, para que se cumpla, sí, ¿qué puede cumplirse? Digamos, en escenarios donde, por ejemplo, una chica iba a ser violada y ella pues obviamente halo el cordón y lo que hicieron estos hombres fue inmediatamente desaparecer, y por el contrario pues aparecieron en otro plano, que fue el plano hacía el inframundo con *Jigoku Shojo*, ¿no?, y digamos que, como tal, ¿qué es lo que se espera aquí en este sentido de justicia? A veces ver que también, el hecho de que tú haces algo, también implica una consecuencia, y la consecuencia que tenían estos personajes es como: listo, okay, me libré de estos sujetos, pero ahora, la consecuencia que debo asumir es que el día en que muera, mi alma es la que va a ser entregada a esta chica, ¿sí?, ósea, por el favor que ella me hizo.

Moderador: Okay, gracias *Ela*, de hecho, está muy en esta línea de las consecuencias, ¿no?, de que se espera que haya unas consecuencias de lo que ocurre, ósea, ocurre algo malo, hace algo malo, pero también unas consecuencias, ¿sí? Y que no simplemente se pase por alto, o se justifique de alguna manera, o no se termine de explicar, o se deje allí. Muchísimas gracias por esos aportes, y ahora sí, la última pregunta, les agradezco desde ya, que se hayan tomado estos minutos adicionales, y la última pregunta es ustedes, ¿qué tipo de intereses creen que motivan a los personajes, en este contexto de la justicia y la injusticia, en el *anime*? Por ejemplo, podría ser a los protagonistas, ¿qué tipo de intereses creen que los motivan? Propios, sociales, altruistas, no altruistas, en fin, ¿qué considerarían ustedes?... Escuchamos a *Andrés*.

Andrés: Pues, como tal, yo considero que lo que más los motiva es buscar una satisfacción, o una forma de poder evitar o salir de la situación en la que se encuentran, ya que consideran que, por ejemplo, en lo del caso, de los que buscan asesinar a la otra persona, consideran de que con eso, de que haciendo eso, al matar ya se genera un borrón y cuenta nueva, pero en realidad no, eso ya les generó un cambio a ellos.

Moderador: Ósea, ¿es más un interés de simplemente superar o dejar atrás esa situación mala, o vengarse, también?

Andrés: Sí, según yo, es principalmente eso de poder ya, según ellos, dejar una situación en el pasado, pero no lo pueden hacer simplemente olvidándolo, sino que tienen que buscar el generar un daño a alguien, o una recompensa, una forma de reconstruir por ejemplo el orgullo que le fue roto o arrebatado.

Moderador: Listo, muchísimas gracias *Andrés*, continuamos con *Isis*.

Isis: Pues yo creo que ahí también depende je,je, por, un segundo,... ya, perdón, bien sea de manera muy personal, podría ser porque yo quiero convertirme en un héroe, yo quiero ser tal cosa, quiero ser un Dios, quiero, quiero, yo, para de manera personal para tener reconocimiento, para ser importante, puede irse tal vez por aspectos más, los llamaría sociales, pero en círculos digamos un poco más cerrados, como, yo hago esto por mi amigo, por la persona que amo, por, no sé, llámese equis, por mi familia, y por eso yo hago esto, ósea, yo me siento capaz de tomar decisiones y acciones, gracias a ellos, o, pues ya de manera más, llámese, social más más general, yo creo que podría ser solo por esa necesidad de reconocimiento que necesita el protagonista del *anime* para dar su historia como protagonista del *anime*, porque es sobresaliente en equis cosa, porque se le da bien hacer equis cosa, tiene equis poder, hace equis cosa muy bien, entonces yo creo que depende de en donde estemos parados.

Moderador: Okay, gracias *Isis*, vamos con *Susan*.

Susan: Bueno, pues igual, yo también opino que depende mucho de las situaciones, pero yo también las relaciono muchísimo con la vida real, porque, tanto como los personajes, como nosotros como personas, siempre intentamos como lograr eso que tanto queremos, ¿sí?, por ejemplo, ósea, si alguien, no sé, alguien nos rompe el corazón, entonces nosotros queremos es ya superar eso, y hacemos todo lo posible para superar eso, y lo mismo pasa con los personajes del *anime*, si ellos quieren vengarse, y si literalmente lo desean, desean hacerlo, entonces ellos van a hacer todo lo posible para lograr ese propósito, o, también a veces, como uno se ve obligado en situaciones que uno no planea, porque, sí, ósea, son cosas que pasan, bueno, uno tampoco puede decir como: no, hoy tengo ganas de matar a toda mi familia; ósea, no, uno

tampoco se va a levantar de la noche a la mañana con eso, pues haciendo referencia al ejemplo de Itachi, pero es eso, ósea como que a veces las circunstancias se dan y también las cosas que son por voluntad propia.

Moderador: Okay, *Susan*, muchísimas gracias, vamos con *Akira*.

*Akira*: Pues yo creo que la motivación sería como, esto que depende de la situación de los *shonen*, pero por lo general se da por la venganza o por lo de un clan, también podría ser, que también hay otros *animés* que se tratan por la familia, por reivindicar lo que le dejó la enseñanza de la familia, que bueno, que esta familia, que no me acuerdo que *anime* es, pero sí, que: no, que mi familia es así, yo tengo que seguir su legado, entonces yo tengo que hacer lo mismo que ellos, también. O también por motivos de justicia social, que: no, que yo quiero hacer justicia, que este sufrimiento ya no quiero esto, quiero un cambio, quiero lo mejor para mi familia; eso ya depende de la situación, pero por lo general es una situación que ellos mismos se dan, sería eso.

Moderador: Vale, muchísimas gracias *Akira*, escuchamos a *Ela*.

*Ela*: Bueno, digamos que yo si me voy más por la postura de que, los personajes en este caso si se van por motivos más personales, digamos que yo no soy muy abanderada del altruismo, de hecho, no creo en el altruismo, entonces ya eso me permite ver digamos las cosas un poco desde una perspectiva más personal, y digamos que, efectivamente como algunos de mis compañeros ya lo han dicho antes, si veo el personaje como más encaminado a obtener digamos ya sea una venganza, un propósito, una meta, ya sea de ser el mejor héroe, el mejor ninja, el mejor cocinero, el mejor lo que sea, que ya otros se beneficien, secundariamente, en el camino, por mis acciones, creo que es diferente, sin embargo, el *anime* digámoslo de pronto que muestra un personaje, para mí, que de pronto fue altruista, es en *Inuyashiki*, no sé si lo han visto, pero pues ahí se trata de un joven y digamos, un adulto mayor, que ambos digamos tienen las facultades, de la noche a la mañana, de ser prácticamente digamos robots, humanoides robots, y pues obviamente, uno elige matar y el otro elige salvar, y pues digamos que, en ese sentido, se ve otra vez como la dualidad, de ¿qué haría una persona si tuviera, digamos, de pronto, cualidades extraordinarias? ¿sí? Entonces, verlo desde una postura que se categoriza como mala, ¿cierto? Matar, y otra persona que dice que digamos lo podemos categorizar como bueno, que es salvar, ayudar, apoyar, ¿cierto?, sin recibir nada a cambio.

Moderador: Okay, *Ela*, muchísimas gracias, de hecho, bueno, ya recogiendo gran parte de todo lo que se desarrolló en esta conversación, agradeciendo como siempre por los aportes, por todo el compromiso y por haberse quedado estos minuticos adicionales... el tema de la justicia en el *anime*, aparentemente, en base a lo que ustedes me comentan, es de matices, no es algo claro totalmente, ni algo totalmente oscuro, sino que varía entre ello, que es como una constante que se mantiene como estas injusticias o situaciones que ocurren que van desarrollando la historia y a los personajes, que permiten el desarrollo de ellos, pero que a la vez, digamos, dicha resolución puede llegar de diferentes maneras, y que no es del todo, como, exacta, y no es tan fácil de decir como: no, es que en la mayoría de *animés* se resuelve de tal manera; no, sino que eso dependerá, así mismo como lo que va a motivar a los personajes, algunos mencionaron lo social, *Ela* nos comentaba algo más personal de la venganza que se repitió bastante, pero digamos está aquí está reflexión acerca de esas consecuencias que deben seguir a la acción, que en algunos representan, en otros no; entonces, por ello, esta categoría, por así decirlo, queda para este punto, en un término de matices, por así decirlo, no es todo claro, no es todo oscuro, pero es

cuestión de con qué intención se desarrolla, de los autores de la obra, de los espectadores y demás. Muchísimas gracias a todos, no sé alguien quiera decir un comentario adicional, para este cierre... Bueno, creería que no, igualmente *Temari*, muchas gracias, así te hayas unido tarde, pero sé que en los próximos encuentros podrás estar y ya integrarte más con el grupo; a todos, muchísimas gracias, la invitación al próximo encuentro se las enviaré el viernes de la próxima semana, así mismo, lo que les comentaba al principio respecto al retorno de este momento, de este primer encuentro, se los enviaré hoy mismo en horas de la tarde, y siempre agradeciéndoles por todos los aportes, por el compromiso, por la disposición, y espero tengan un gran día y fin de semana, muchísimas gracias a todos.

[Los participantes se despiden y agradecen el espacio]

[Comentario en Chat]

Susan: Muchas gracias

David: gracias

[Se concluye el encuentro y grabación del mismo]

## **Anexo 9.2. Valores Culturales**

Moderador: Bienvenida *Isis*, buenas tardes, que te nos acabas de unir, bienvenida, recién vamos a comenzar, entonces, bueno... Para empezar nuestro encuentro, ya que hoy contamos con la presencia de *Smile*, quien no nos pudo acompañar la vez pasada, *Ela* de hecho les envía saludos, ya que ella no puede asistir el día de hoy, por motivos personales, pero bueno...

[Comentarios en el Chat]

Smile: Lastima

Moderador: Retomando, entonces, *Smile*, en este momento, la idea para dar comienzo, y antes de dar rienda a nuestro grupo y a la conversación como tal, la idea es que te puedas presentar con tu seudónimo, pero adicionalmente, que nos describas, sin darnos pues una pista puntual o un nombre puntual, tu *anime* favorito, y la idea es que aquí, el grupo lo pueda adivinar, a fin de que también nos integremos un poco y nos conozcamos también, entonces te escuchamos *Smile*.

Smile: Bueno, un gusto a todos, pues lamento no haber estado con ustedes la sesión pasada, pues como seudónimo me llamo *Smile* y bueno, pues, así como mi *anime* favorito, que yo creo que con cualquier cosa que diga es como muy obvio, pero bueno, trata sobre dos hermanos que andan en busca de, como digo, una piedra.

Exxi: *Full Metal Alchemist*.

Smile: Sí, eso es muy obvio, ja, ja.

Moderador: Ja, ja, Sí, si es obvio, pero bueno.

Exxi: Ja, ja, ja.

Moderador: *Smile* aquí te puedes dirigir a los demás por el seudónimo y ya le voy a pedir a los demás que recuerden los seudónimos, pero pues también puedes dirigirte por el nombre, igualmente en la transcripción estará solo el seudónimo, entonces no hay ningún problema.

Smile: Okay, gracias.

Moderador: Listo, entonces, pues, para *Smile* que se nos une hoy, entonces si alguien quisiera comenzar recordando su seudónimo, no es necesario que esta vez describa el *anime* favorito, ya no, pero pues esta vez que se presenten solo con el seudónimo.

Exxi: Bueno, a mi me pueden llamar *Exxi*, pero pues también me pueden llamar [REDACTED]

David: Bueno, pues mi seudónimo también es mi nombre, entonces por mí pueden llamarme *David*.

Moderador: Faltaría [REDACTED] por su presentación, para con *Smile*

Isis: Ay, hola, pues como Christian dijo, me llamo [REDACTED], pero pues mi seudónimo es *Isis*, y pues me puedes llamar como gustes, también ocupo cualquier pronombre entonces no pasa nada.

Moderador: Listo, muchísimas gracias a todos nuevamente por la presentación y por la disposición aquí, y bueno, el día de hoy, este encuentro que va a comenzar de una manera un poco más rápida, en el anterior nos quedamos un poco más conversando acerca digamos de la presentación de los seudónimos y de los *animés*, en esta ocasión pues ya no se requerirá ello, ya que de alguna manera hemos logrado integrarnos y ya *Smile*, también se irá uniendo, y bueno, como les comentaba, la idea es que esto sea una conversación libre, fluida y espontánea de ustedes, no hay respuestas correctas ni incorrectas, nunca va a haber un juicio de valor, ni vamos a decir como: Ay, oiga no, eso que usted piensa está mal. No, en absoluto, aquí toda opinión, comentario o sentir que quieran compartir es muy bien recibido y se agradece bastante por todo el apoyo y disposición a la investigación. Entonces, bueno, el objetivo digamos de nuestro grupo focal del día de hoy es el de recolectar datos e información acerca de aquellas creencias que ustedes tienen acerca de los valores culturales en el *anime* y esto en correspondencia a uno de los objetivos de mi investigación, que dice de la siguiente manera: Identificar la elaboración de creencias de la categoría de valores culturales a través de los consumos de *anime* en un grupo de estudiantes espectadores frecuentes de *anime* de la Universidad Antonio Nariño. Podría sonar un poco enredado, pero este es el objetivo bajo el cual corresponde lo que estamos realizando el día de hoy, pero en ningún momento se espera que esto sea algo complejo o con dificultad para ustedes, ello solo hace parte del ejercicio que yo como investigador realizaré gracias a sus aportes en estos encuentros. Ello es bajo lo cual trabajaremos el día de hoy, no sé si tengan alguna duda, puede ser del espacio de hoy, de la conversación, no sé, ustedes me dirán.

Exxi: No, por el momento ninguna.

Moderador: Gracias *Exxi*. Igualmente estoy atento también al chat, cualquier pregunta que se tenga, inquietud en cualquier momento...

[Comentarios en el Chat]

David: no creo que ninguna.

Moderador: Gracias *David*, ya igual en el camino también estoy atento.

Isis: Espera, yo tengo una pregunta, ja,ja.

Moderador: Dale.

Isis: Es que digamos, Valor Cultural, [ruido de fondo] perdón, es que no estoy en mi casa, pero qué definiríamos como Valor Cultural, es que yo, no sé, tal vez tenga una concepción muy amplia de.

Moderador: Okay, cómo definiríamos Valor Cultural, de hecho, desde ahí vamos a partir, porqué pues la idea es que cada uno como tiene una concepción diferente de qué es un valor cultural, desde allí comenzamos de ustedes qué consideran como valores culturales y ya después vamos a ir trabajando la temática, en base a lo que cada uno va considerando, recordando que igualmente siempre pueden responder lo que digan otros integrantes, siempre y cuando se mantenga en el margen del respeto, pueden debatir, el debate sano es totalmente permitido. No sé si con ello resuelvo la inquietud, *Isis*.

Isis: Sí, así está bien, gracias.

Moderador: Dale *Isis*, gracias a ti. Y entonces bueno, para comenzar y como, en respuesta a *Isis*... Ah bueno, adicionalmente, para *Smile* que se nos une hoy, hay una serie de preguntas orientadoras que permitirán que la conversación se vaya desarrollando, no obstante, estas preguntas no son camisas de fuerza totalmente, en caso de que a alguno le surja una pregunta al respecto de la temática, lo puede hacer, y los demás compañeros también lo pueden responder, ósea, también la idea es que ustedes puedan compartir sus preguntas e inquietudes que van fluyendo. Entonces, bueno, una vez dicho ello, comenzamos con una pregunta orientadora, y ya después vamos viendo cómo va fluyendo la conversación, ya que será posible que surjan más preguntas en su momento, entonces para dar comienzo y les recuerdo que levantan la mano para pedir la palabra, así como en el chat también la pueden pedir, o responder, yo estoy pendiente, para comenzar entonces, cuando yo les digo Valores Culturales en el *anime*, a ustedes ¿qué se les ocurre? O ¿qué se les viene a la cabeza? Escuchamos a *Smile*.

Smile: Pues yo la entendería como, todo aquello que va de acuerdo a lo que se ha formado culturalmente en una sociedad, y pues digamos que eso viene a acarrear muchas cosas, entonces digamos por ejemplo lo que son las creencias, las religiones, no sé, ciertos ritos, leyendas, como que todo eso que tiene que ver, que está incrustado, por así decirlo, en la cultura de una sociedad, es como lo que yo entendería.

Moderador: Okay, *Smile*, muchísimas gracias, ósea como un conjunto de elementos que hacen parte de la cultura, básicamente, así como muy resumido.

[Comentarios en Chat]

Smile: así es

Moderador: Muchísimas gracias *Smile* por confirmar, escuchamos ahora a *Isis*.

Isis: Ay, pues, yo, no sé, congenio un poco con lo que dice *Smile*, y me refiero a que pues básicamente la mayoría de *anime* trata de implantar pues, o mostrar, de alguna manera, lo que es la cultura, no, netamente japonesa, porque digamos no todos los *animés* implantan o se mueven en Japón, entonces, a su manera, ósea desde la vista de la animación japonesa, mostrar como son otros lugares, o como son ciertas, no sé, digamos ciertas personas que tienen cierta

nacionalidad o cierta característica, entonces como ellos lo enfocan, como el valor que le dan a cada cultura, podría decirse.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Isis*, *Smile* creo que levantó la mano para decir algo también.

*Smile*: Sí, digamos por ejemplo, con lo que dice *Isis*, sí, claro, el *anime* abarca muchas cosas de otras culturas, de muchos valores precisamente, pero entonces, pues digamos eso también a mí me surgió como, me hace pensar digamos por ejemplo que de acuerdo a lo que muchas veces uno observa en el *anime*, muchas veces uno identifica ciertas culturas, de ciertos lugares, o ciertas regiones y así sucesivamente, entonces como que el *anime* resulta siendo como un lugar bastante abierto que muestra todo eso y que uno muchas veces relaciona eso con algunos países, o como tal, con algunas personas y así sucesivamente.

Moderador: Okay, gracias *Smile*, ósea, este conjunto de creencias, bueno, de elementos, costumbres, de todo lo que se menciona alrededor de una cultura, se plasma también el *anime*, ya pasando a este mundo de *anime*, ya que podremos conversar acerca de cuales son esos elementos que puntualmente se podrían decir que en el *anime* se muestran que hacen alusión a un tipo de cultura, o algún elemento o costumbres en general, pero ello ya lo iremos viendo con otras preguntas que me han surgido en el camino. Escuchamos entonces a *David*.

*David*: No, pues, lo que me gustaría aclarar es que también, basados también en la cultura, se basa también en la ética y la moral, que maneja la cultura, por ejemplo, en Japón se distinguen ciertos valores en el respeto, tolera, bueno más o menos tolerancia, y principalmente en el honor, que serían los valores más enfocados en ese país, y pues también en sí, pues, la moralidad que ellos manejan.

Moderador: Okay, gracias *David*, mencionas ya unos elementos desde lo ético, lo moral, el honor y la tolerancia, como ya unos primeros valores desde Japón propiamente, ya esperaré podamos ir profundizando en ello, vamos con *Exxi*.

*Exxi*: Bueno, también me gustaría comentar un poco que, a lo mejor, como cualquier tipo de arte, es un reflejo de la cultura, de la cultura en donde fue creado básicamente, pero como tal, digamos enfocándonos en el *anime* a veces estas representaciones no se limitan a reflejar la cultura, sino más bien, un ideal de cultura básicamente, algo por estilo, porque si se dan cuenta, digamos algunas series, no sé, por poner un ejemplo, *Naruto*, *Dragon Ball*, los protagonistas son personas que en una sociedad japonesa la pasarían bastante mal, son personas ruidosas, que hacen mucho escándalo al comer, que cuando conocen a alguien son muy confianzudos, que intentan hacerse sus amigos muy rápido, son personas que, en sí, no reflejan al japonés de a pie, no reflejan al japonés común, entonces más bien pasarían a reflejar un ideal de lo que sería una persona con unos valores pues, unos valores más occidentales, quizás, o una idealización más occidental de la persona como tal, y no un reflejo de lo que podría llegar a ser el japonés de a pie.

Moderador: Okay, gracias *Exxi*, aquí ya me surgen varias dudas en general de lo que han ido comentando, porque ahora *Exxi* nos coloca aquí en la conversación, esta parte de un ideal de cultura, ósea, más allá de un reflejo en sí mismo, es un ideal de esa cultura que se aspira, que no corresponde del todo, ósea, parcialmente podría corresponder a ciertos elementos, digamos,

de la cultura de donde se origina, en este caso, pues Japón, pero en otros realmente se encuentra como en constante combate o choque, ¿si es así la idea *Exxi*?

Exxi: Sí.

Moderador: Okay, ¿Alguien más que quisiera comentar algo al respecto? *Isis* levantó la mano, te escuchamos.

*Isis*: Pues, ósea yo, tal vez discrepo un poco con lo que dice *Exxi*, y no del todo, no me malentiendan, pero, digamos que pues la idealización es contraria a lo que podríamos llamar digamos el japonés común, porque si bien nosotros como occidentales nos han pintado una imagen del japonés super serio,...digamos en realidad, por ejemplo, en el *anime* no necesariamente tienen que seguir una construcción netamente cuadrada y completamente llena de educación super cerrada, sino que más bien, el *anime* les muestra o intenta mostrar, un adolescente común en todos los aspectos, independiente de que sea occidental o que sea japonés, sino que, digamos uno lo puede ver en las relaciones que se llevan entre los japoneses que hablan con los occidentales que, en realidad, no son tan cerrados, no son tan callados todo el tiempo, si bien los adultos y los mayores es claro, sumamente más importante, ellos se hablan comúnmente como lo hacemos nosotros, yo creo que la idealización es más contraria más occidental hacia el japonés.

Moderador: Okay, gracias *Isis*, escuchamos entonces, a continuación, a *Smile*.

*Smile*: Bueno, pues digamos, por ejemplo, en cuanto a lo que acá están tocando del tema ese de la idealización de las culturas y todo eso, pues digamos, por ejemplo, hay algo que también se me viene a la cabeza, y que pues yo no se si de pronto les ha pasado a más de uno, porque, pues, a mí me ha pasado, que digamos por ejemplo, hay *animés* en los que yo veo que veo que los personajes, que son muy entregados, que son muy juiciosos, que son muy una cosa y la otra, y uno muchas veces como que tiende a idealizar eso, y uno quiere ser igual muchas veces, o pues a mí me tiende a pasar mucho, entonces pues digamos por ejemplo, que puede pasar que digamos de pronto, hay cosas que digamos, en la cultura japonesa, quieran adquirir o quieran tener más parecidas, pero de pronto no como un ideal, de la cultura occidental, y lo mismo en viceversa de lo que sería la cultura occidental y más bien de las personas que vemos *anime* y conocemos todo esto, digamos de lo que uno alcanza a ver de la cultura japonesa, bueno, por medio de lo que es el *anime*, es como sí también ver como de pronto un ideal, o de pronto como algo que uno aspira.

Moderador: Okay, *Smile*, muchísimas gracias por ese aporte, vamos con *David* que también levantó la mano.

*David*: Pues lo que me gustaría aclarar principalmente es que definir la cultura japonesa es complicado principalmente por la existencia de subculturas, por ejemplo, la vida en Tokio es mucho más diferente que la vida en Kanto, que la vida en diferentes provincias japonesas, principalmente por eso, porque no todos los japoneses son igual de disciplinados, o no todos son igual de relajados, o estrictos con el honor, sino que es una gran variedad de distintas personalidades, valores con los que son criados, algunos son muy religiosos, por ejemplo los de Kanto, y otros que son más enfocados ya, a una, a un efecto de sociedad, como una imagen de sociedad más capitalista, más entregada al trabajo por así decirlo, y ya, es lo que me gustaría aclarar.

[Comentarios en Chat]

Smile: Eso es verdad

Moderador: Okay gracias *David*, ahora escuchamos a *Exxi*, que me imagino será en respuesta a lo que han comentado los compañeros.

Exxi: Vale, pues, bueno, básicamente,... tal vez escogí un poco mal mis palabras, pero no llevo mal la idea, es decir, sí está claro que todos los japoneses no son una copia uno del otro, aunque a veces para los occidentales todos se parecen mucho, pero no son una copia uno del otro, ni van a tener unos valores exactamente igual, ni una crianza pues igual, sin embargo, una generalidad del japonés común es el conocido *Tatema*, creo que se pronuncia, *tatema*, que es pues básicamente un concepto que engloba como tal, estas costumbres muy generales que se tienen que llevar, casi a cabalidad por la convivencia con las demás personas, aunque es algo que bueno, que nace después de la Segunda Guerra Mundial, después de toda, todo este periodo de recuperación que tuvo que tener Japón, por los estragos de la Segunda Guerra Mundial, entonces pues nace este concepto *tatema* que no se si traduce exactamente eso, pero se puede interpretar como el "queda buenismo" je,je, que es pues básicamente unas conductas que son para quedar bien, que son unas conductas, que no son bien entendidas por los occidentales, de hecho han hecho bastantes estudios por ello, por esto, en las cuales pues simplemente se basa que los ciertos estándares de respeto por los cuales, pues, todas las personas son sometidas, para que no haya conflictos entre ellos, al ser un país tan pequeño, con una población tan grande, pues suelen tener ciertas reglas para generar una convivencia sencilla entre las personas y que no, básicamente no haya tantos estragos, no haya tanto escándalo, entonces pues, a lo que me refería básicamente, es que estos personajes, estos protagonistas, no siguen las reglas básicas que pueden llegar a suponer un *tatema* básico, un *tatema* común, un *tatema* que puede llevar cualquier tipo de japones, ya sea criado por cualquier tipo de religión, o en cualquier parte de la región, básicamente, tal vez no todos, porque habrá uno que se lo salte, pero es un valor cultural, es algo que se fomenta demasiado, que es básicamente quedar bien entre todos, quedar bien entre los mismos japoneses.

Moderador: Vale, muchísimas gracias *Exxi*, vamos ahora con *Smile*.

Smile: Eh, bueno, digamos de lo que habla *Exxi*, pues digamos, a mí se me vino a la cabeza, pues digamos precisamente yo creo que entonces, en ese caso, el *anime* digamos, como que se vendría a presentar, precisamente como una forma de expresión a aquello de pronto, a ciertas cosas que no estarán del todo de acuerdo, y además de eso, pues digamos, por ejemplo eso que él menciona de *tatema*, creo que eso es algo que aplica en la sociedad en general, porque pues digamos, por ejemplo, la forma en que yo me comporte, y siendo yo de aquí de Colombia, no me voy a comportar de la misma forma con todo el mundo, con la misma confianza y hay ciertas reglas que nosotros tenemos, digamos por ejemplo, aquí es normal dar, ese tema del saludo con un beso, y así, mientras que de pronto, por allá no, pero eso es como algo ya que es precisamente cultural, entonces pues digamos como que yo digo como que es algo que se presenta así, y digamos que, el *anime* yo lo entendería, de pronto, también como una forma de expresión, de pronto que rompe un poco estos límites, de pronto, como esa diversidad que se quisiera, de pronto.

Moderador: Okay, gracias *Smile*, y recogiendo un poco lo que han mencionado varios, antes de darle la palabra a *Exxi* nuevamente, lo que se ha venido aquí como conversando es como esta

parte de hasta cierto punto se llega a mostrar cierta concordancia con los valores de donde se origina el *anime*, en este caso Japón, peor también en otro momento como que ya no es tan así, sino que como que se representa algo distinto, que llamarlo tal vez ideal, no sería como la palabra adecuada, y que vemos al parecer desde occidente puede también haber una idealización o estereotipación digamos a cerca de esa otra cultura, o de las otras culturas, pero que no, digamos allí, se sigue presentando algo que es distinto a los valores propios de lugar, o que más que distintos, son como muy variados, o corresponden a diferentes culturas dentro de allí mismo, perdón, subculturas, como mencionaba *David*, entonces como que por ahí vamos por ahora. Escuchemos a *Exxi*, que tiene por complementar.

Exxi: Pues sí, básicamente bueno, lo que mencionaba mi compañera, sí, es verdad, todo el mundo tiene un, bueno, todas las culturas más bien, tienen cierto *tatema*, al final de cuentas siempre hay unas reglas básicas por las cuales no nos matamos todos entre nosotros, que seguimos pues para evitar cierto tipo de conflictos y tal, y básicamente por eso, me refería al inicio que, ciertos personajes, no siguen estas reglas, especialmente nacidas en Japón, es decir, estas reglas que están enfocadas en la cultura japonesa como tal, sino que mas bien, pueden seguir otro tipo de reglas, o se saltan otro tipo, o se saltan algunas reglas, ósea, básicamente, eso, sí es verdad que a lo mejor llamar idealización a lo que hacen cierto tipos de personajes que bueno, no, idealizar que Goku coma mucho con la boca abierta, no sé, ese tipo de cosas, está mal, a lo mejor si es correcto llamarlo más bien, como un medio de expresión o incluso a veces puede ser un medio de protesta, con respecto a algunas cosas, pero pues básicamente, eso sería el punto.

Moderador: Okay, a este punto recogemos estos nuevos elementos, medio de expresión y medio de protesta también, de hecho, eso me hace pensar como un medio de crítica, también, de alguna manera, frente digamos a esos valores culturales que en el espacio o en la región donde se produce en este caso *anime*, pues están más marcados, pero pues los autores y demás, hacen como su, o se expresan, o protestan, mediante estos medios como el *anime*, manga, etc...

[Comentarios en Chat]

Smile: Que despierta critica tambien en los espectadores

Moderador: ... *Smile* nos dice “que despierta critica tambien el los espectadores”, okay, aquí creo que hay varios elementos y me vuelven a surgir inquietudes, sin saber por donde empezar, igualmente continuemos. Ya me han mencionado como algunas cosas que ocurren en el *anime*, digamos de estos valores que se representan en el *anime*, esas expresiones, esas protestas, pero quisiera preguntarles a cerca de qué ejemplos ustedes me podrían dar, también quienes crean que no es de protesta, sino que son valores propiamente de Japón, también, ¿qué ejemplos hay?, o ¿cómo se ven? como más ilustrativo para poder comprender. *Smile* te escuchamos.

Smile: Bueno, pues digamos precisamente voy a traer un poco a colación, este *anime* que yo dije al principio que es mi favorito, digamos, por ejemplo en *Full Metal Alchemist*, toman un tema de la religión y digamos que yo lo asociaba mucho con el tema de la religión católica, entonces, digamos, por ejemplo, habían cosas que decían ahí, que a mí muchas veces como a las que yo estaba de acuerdo, como otras que yo, por así decirlo, me rayaban, como el tema de todo lo que tratan en cuanto traer a la vida a una persona y que digamos ellos como alquimistas, y que hay un pedazo en que Edward dice eso, que ellos utilizaban esa posición donde chocaban la mano,

y que es eso se parece mucho como cuando le están rezando a alguien, entonces digamos, por ejemplo, como que traen, me hizo acordar precisamente que eso es algo que muchas veces uno hace en la religión católica, o, pues yo lo hacía antes, porque pues yo ya no voy por ninguna religión, y eso, y como que choca con varias normativas, por así decirlo, como valores, entonces si tomamos como ejemplo que también que está el hecho de que vayan cosas en contra de lo que es lo natural, de aquello que uno siente que está mal, como por ejemplo el matar a alguien, y así sucesivamente.

Moderador: Gracias *Smile*, ósea, también hay como una relación que uno puede realizar como espectador, pues frente a su propia experiencia, o su propia cultura, como ciertas similitudes que uno va viendo, okay, no sé si alguien más quisiera compartir en este punto, *David*, te escuchamos.

David: Bueno, pues, voy a dar unos ejemplos, podría ser todo el género de comedias románticas o lo que se denominaría como *slice of life*, no, no sé como traducirlo al español bien...

[Comentarios en chat]

Exxi: Cosas de la vida

David:... que prácticamente, en todas estas series, de este tipo, un ejemplo claro sería la película de *Your Silent Voice*, algo así, no me acuerdo, donde pues la chica es muda y etcétera, etcétera, se ven estas representaciones de la adolescencia de un joven perteneciente al país nipón y como este tiene que afrontar ciertos valores, prejuicios, disciplinas, etcétera, etcétera, en todo el contexto de su propio país, que es el mejor ejemplo para dar, cuando nos referimos a cultura nipona.

Moderador: Okay, gracias *David*, vamos con *Exxi*.

Exxi: Digamos algún otro ejemplo de alguna representación de la cultura japonesa podría llegar a ser los ideales, o no, bueno, estoy diciendo mucho ideal pues, bueno, los estándares o sí, esta idealización de las relaciones conservadoras, de las relaciones más sentimentales del hombre con la mujer que se casan, la mujer se dedica al hogar, al mantenimiento del hogar, el hombre trabaja, esto lo podemos ver en muchísimas series japonesas, muchísimas, mismamente en *Naruto* por ejemplo, ahorita con lo que vemos en *Boruto*, que Sakura y Hinata, pues hayan sido reducidas a ser unas chicas las cuales pues están en el hogar, hacen pues sus labores del hogar y Sakura se desmaya cada vez que llega Sasuke, es básicamente eso, se ve como un reflejo de este tipo de idealización de la relación sentimental conservadora que pues, se puede presentar en Japón.

Moderador: Okay, *Exxi* nos comenta como unos estándares conservadores que se mantienen en el *anime*, okay, vamos con *Isis*.

[Comentarios en Chat]

Isis: Pera

Isis: Una segundo

Isis: Ya, ahora sí, perdón, pues, hablando de lo cultural, no necesariamente, bueno sí, si necesariamente, podría dar un ejemplo es no necesaria, si necesaria,...ah, como se ejemplifican

otras culturas, no hablando solo desde Japón como tal, entonces podríamos poner *Banana Fish*, que es como Ash está en Estados Unidos, tiene, pues esta nacionalidad, y está ejemplificando su cultura a través de ese *anime*, y más allá de lo que es su cultura, como pues angloparlante, lo llamaríamos más como esa pequeña subcultura que tiene al pertenecer a esta mafia y pues, moverse en estos mundos, que es básicamente lo que llamaríamos occidente, mientras que está el otro personaje que viene de Japón, ese es como llega un japonés que va Estados Unidos, o un japonés que está en un país que no es Japón, y como puede relacionarse con los otros.

Moderador: Okay, gracias *Isis* por ese ejemplo con *Banana Fish*, si tengo entendido que muestran Estados Unidos y Japón, de alguna manera. Ahora, de hecho, algo que mencionaban, y también en la anterior pregunta, es la parte de como también en el *anime* se representan otras culturas que no son solo las japonesas, y creo que ahorita podemos abordar esa parte y ese punto, pero, en este momento quisiera que el chat, vamos a escribirlo en el chat, si yo les preguntara, ¿cuáles 3 valores creen que más se suelen repetir en el *anime*? ¿qué escribirían? Entonces les voy a pedir que escriban esos 3 valores que creen que más se repiten, según ustedes, según su experiencia, según lo que han visto.

[Comentarios en el Chat]

Exxi: Respeto

Honor

Perseverancia

David: honor, respeto y amistad

Moderador: *Exxi* nos coloca “Respeto, Honor, Perseverancia”, *David* “honor, respeto y amistad”

...

[Comentarios en el Chat]

Smile: Honor, amistad y kucha

lucha\*

Isis: Respeto amistad y sinceridad

Moderador: ...*Smile* nos comenta “Honor, amistad y lucha”, e *Isis*, “Respeto amistad y sinceridad” Okay, y ahora en esa línea, y pues para que cada uno pueda compartir también, ¿de donde creen que salen esos valores? ¿de donde surgen? ¿surgen de la propia cultura japonesa? ¿o son una representación en protesta? ¿qué consideran ustedes a cerca de esos valores que mencionaron? Escuchamos a *Smile*.

Smile: Pues yo no sé si me este equivocando en esto que yo vaya a decir, pero yo creería que de pronto vendría a ser algo histórico y cultural, por así decirlo, ósea algo que de pronto esté plasmado en Japón, desde la historia, desde hace tiempo, y digamos que ya en la actualidad viene a representarse cada vez más seguido en el *anime*, como hay otras cosas que, ... se me fue la paloma, ay juemadre ¿qué iba a decir yo? Ja,ja,ja, Bueno, la cuestión es que yo como traería a colación que de pronto es algo que es histórico y que de pronto ya luego, ósea, eso se viene a ver cada vez más, ósea, como que, eso queda ahí en la actualidad, en lo que viene del tiempo, pues no se si me hago entender.

Moderador: Okay, ósea, es algo más de la tradición, de la costumbre cultural, la historia propiamente de Japón, podría ser...

Smile: Sí, pues digamos algunas cosas, porque pues no puede ser todo, ¿no?, pero pues digamos por ejemplo el tema del honor yo lo relaciono mucho en ese sentido, y también el tema del respeto, pero, digamos por ejemplo el tema de la amistad, de pronto sería un concepto que ha ido cambiando y que ya luego representando diferente, o no sé, pero digamos que son suposiciones.

Moderador: Vale, muchísimas gracias *Smile*, ¿alguien más quisiera compartir? *Exxi* adelante.

Exxi: Sí, yo también pienso que ósea, son valores que nacen mismamente de la cultura, nacen mismamente de la historia, es un valor histórico, no es sorpresa para nadie que Japón como tal, ha sido un país conquistador, expansionista, con unos ideales muy de respeto por su patria, honor a sí mismos, a lo que significa ser japoneses, incluso después de finalizar la Segunda Guerra Mundial, después de haber perdido la guerra, siguieron con este tipo de respeto por su patria, deseos de verla progresar, de continuar, de perseverar, de trabajar duro y pues, al final, pues terminaron siendo una super potencia y demás, entonces es más bien, son valores que se han ido consolidando históricamente, por parte de los japoneses que ahora son reflejados en estas series.

Moderador: Okay, gracias *Exxi*, vamos con *Isis*.

Isis: Bueno, yo lo llamaría como lo que más empatiza con el público en general, digamos, no estamos hablando del bueno o del malo de, no, sino del concepto de, llamémoslo, un personaje genérico, puede causar que empaticen más con él por lo respetuoso, o sí su concepto de amistad lo va desarrollando a lo largo de la historia, yo lo llamaría tal vez un arraigo grande de Japón, pero podría ser más como esos elementos que ayudan a empatizar con el personaje.

Moderador: Okay, *Isis* ya nos introduce este elemento que también se habló un poco en el anterior encuentro, respecto a como se empatiza con algunos personajes, y vamos viendo como que puede ser por estos valores también del respeto, la amistad, sinceridad, según la respuesta de ella en comentarios. Vamos con *David*.

David: Pues lo que me gustaría también recalcar, que pues también tiene que ver con lo que dijo *Isis*, es que, estos valores que pues leo en el chat, principalmente también hacen la trama más amena, es decir, estos no solo se pueden ver en series de *anime* japonesas, sino también se pueden ver en series occidentales, películas de Hollywood, sí, me refiero que son valores muy comunes en esta clase de tramas, por así decirlo, y pues generan que el espectador empatice mucho más con el personaje, con el protagonista, si tiene alguno de estos valores muy marcado en su personalidad.

Moderador: Okay gracias *David*, y respecto a lo que mencionas, y esta pregunta también en general para todos, *David* nos comenta que son comunes a otros tipos de producciones también como las occidentales, y entonces, en ese sentido, mi pregunta sería ¿qué las diferenciaría? ¿Qué diferenciaría a las producciones occidentales de las orientales, en este caso Japón, en el sentido de los valores que aquí mencionaban? ¿o se trabajan de la misma manera? Es decir, el respeto, el honor, la perseverancia, la amistad, la lucha y la sinceridad, ¿se manejan de la misma manera en occidente como en oriente? O ¿cómo se diferenciarían? ...Adelante *David*.

David: Bueno, pues yo apuntaría a pensar que principalmente sería el contexto en el que estos valores sean reflejados, por ejemplo, en la cultura norteamericana un prospecto de honor sería en la Segunda Guerra Mundial, diferentes películas sobre está misma, varios prospectos del honor visualizados en estas, como ya sea *Salvando al Soldado Ryan*, etcétera, etcétera, en cambio, en la cultura japonesa ya lo veríamos más en *animés* del estilo samurái, así como *Kimetsu no Yaiba*, por ejemplo, entonces yo diría que esa es la principal diferencia, en el contexto en el cual lo manejan, y cómo el personaje lo desarrolla.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *David*, continuamos con *Exxi*.

Exxi: De pronto me gustaría hablar un poco ósea, en sí, estos valores, sí es verdad que se pueden ver en producciones de Japón, de Estados Unidos, de la China, de cualquier lugar, porque son unos valores, en sí, universales, son valores que se esperan que cualquier persona tenga, universalmente, respeto por cierto tipo de personas, perseverancia, honor, pero siento que como enmarcaba mi compañero, depende más del contexto, o más bien del lugar en donde vienen, donde se están visualizando, donde se está creando el producto, porque digamos se menciona por ejemplo en este tipo de series, o películas americanas, donde se idealiza el americano, al militar americano, donde se idealiza la idea de: no, los salvadores del mundo, los que; ósea, Norteamérica como el país que salva el mundo, también en Japón se han hecho producciones en las cuales pues, Japón es quien salva al mundo, en Japón son los elegidos, entonces es básicamente un sentido de ósea, la diferencia básicamente podría radicar, en sí, en el lugar donde se está exportando el producto, ósea y también, la intensidad con la cual el valor se pueda ver reflejado, claramente, digamos, si bien, por ejemplo, en la Segunda Guerra Mundial, el honor y el deseo por hacer que la patria triunfe estaba puesta en todos los bandos, en los japoneses eran los únicos que, bueno, de pronto no los únicos, pero si eran los mas destacables en este campo, que era, ir y estrellar aviones, los conocidos kamikazes, ósea, cosas realmente radicales, tal vez ahí también puede llegar a radicar la diferencia, en la intensidad, o el nivel de gravedad con el cual, cierto tipo de honor, o cierto tipo de pensamiento se puede experimentar, dependiendo del contexto.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Exxi*, no sé si alguien más quisiera en esa pregunta, compartir algo. *Smile*, te escuchamos.

Smile: Pues digamos que a pesar de que, si son valores, que son universales, por así decirlo, como lo llevan diciendo, digamos el tema de lo que es la amistad, el honor, el respeto, y demás, yo a veces si siento que a la final si hay como cierta diferenciación de los conceptos a pesar de que sí también hay influencia de los contextos, entonces digamos, por ejemplo, en *animés* que tratan el tema de la amistad, y en series que tratan de la amistad también sobre lo que es en Estados Unidos, que por ejemplo, es lo que uno normalmente consume en la televisión, entonces digamos, por ejemplo, en ¿cuál podría yo traer?, digamos en *Ansatsu Kyoshitsu*, por ejemplo, ahí digamos pues bueno, de lo que uno ve es todo ese tema del compañerismo, de como todo por así decirlo, como lo bonito de lo que es el tener compañeros, una cosa, la otra, y bueno, también como sus contrapartes, bueno, digamos que también hay otras temáticas que toca, pero pues digamos que como que aquí trayéndolo como el tema de la amistad es como todo eso que, como todo ese compañerismo y digamos que por ejemplo, cuando yo lo tiendo a ver en lo que son las series americanas, no sé, siento que el concepto también cambia un poco, a pesar de que también hablan de amistad, entonces digamos, como que a pesar de que se apoyan, también se hieren y digamos, ósea, aunque en las dos situaciones pasa, hay como cierta diferenciación

porque se nota de pronto en algunos lados yo siento que digamos en el *anime* se ve un poco más de fidelidad, o más de respeto y pues más de compañerismo, y en el otro a veces, digamos en las series americanas, yo tiendo a notar que a veces falta un poco, o como que no hay tanto ese enmarque, por así decirlo, en esas cosas, entonces, pues digamos que por ejemplo, a pesar de que se están dando, digamos, ciertas cosas parecidas, hay como, como digo yo, como que hay cierta insistencia en ciertos valores, y en ciertas cosas, que en otras series no se dan, es por así decirlo.

Moderador: Okay, creo que de hecho eso se conecta bastante a lo que venía *Exxi*, en esta parte de la intensidad, con la que pues estos valores, no solo se viven en la realidad, digamos por ejemplo, con lo que nos decía *Exxi* de los Kamikazes, sino también como la intensidad con la que se representan, así mismo como fluyen y como se trabaja, y las diferencias entre los diferentes contextos, ahora, para continuar, bueno, antes de continuar, me permitiré un momento fuera de cámara para solucionar un percance en la conexión, ya vuelvo.

Exxi: Ja,ja,ja.

Moderador: Listo, volvimos, gracias por la espera, para continuar, entonces bueno, ya vimos como estos 3 valores que ustedes consideran que más se suelen ver o se suelen representar en el *anime*, ahora yo les pregunto, y con la misma dinámica en el chat, 3 valores que no crean que se suelen representar o que no suelen aparecer... ¿Está complicada la pregunta?

Exxi: Bastante je, je.

[Comentarios en Chat]

Smile: Un poco

Moderador: ¿Porqué considerarían que está complicada?

Exxi: Ósea, pues, por la cantidad de *animés* que hay y la cantidad de puntos de vista, y la cantidad de tramas e historias, considero que al menos de los valores que recuerdo, particularmente, casi siempre, al menos en uno o dos *animés* que haya visto se han tocado, se han pues, medio idolatrado algunas veces, entonces pues supongo que es complicado porque, por la cantidad más que nada, por la cantidad de series, y la cantidad de perspectivas que han existido y ese tipo de cosas.

Moderador: Okay, alguien más que quiera complementar esa mirada, o tenga otra opinión al respecto.

Smile: Pues yo también comparto lo que dice *Exxi*, ósea, como que uno se pone a mirar de pronto cuales valores aun no se han reflejado, incluso yo me puse a buscar como que valores, porque como que me quedé nula, y me pongo a mirar, y yo digo: no, pero yo he visto esto también lo tratan, no, pero yo he visto que esto también lo explican en otros, o bueno, más que explicar, lo retratan; entonces, por eso como que uno se pregunta, ¿cuáles valores no realmente?, ósea es como difícil o uno tendría que ponerse a buscar todo.

[Comentarios en Chat]

Isis: Concuerto con ellos, es que hay de todo un poco

Moderador: Okay, *Isis* también se une a esta iniciativa de que en la misma medida de que hay una gran cantidad de *animés*, o bastantes obras en general, pues así mismo como que todos se han representado de alguna manera u otra, para bien o para mal, podría decirse, entonces bueno, demos continuidad a la siguiente pregunta, que va en este hilo que se toca digamos de las diferencias entre occidente y oriente, desde pues las series *anime* y otros tipos de producciones animadas, y yo les pregunto, bueno, ya hemos hablado un poco de occidente en general, ¿cierto?, mencionando también más que todo los valores americanos, de Estados Unidos, y pues en Japón, si claro, pero yo les preguntaría ahora respecto a nuestro contexto colombiano, ¿hay diferencias en esos valores que están en el *anime* y en los valores colombianos? Escuchamos a *Exxi*.

*Exxi*: Sí, y ósea, no considero que porque en Japón existan unos valores, y aquí otros, no, en general existen todos los valores universales y demás, sino que más bien creo que la diferencia radica en esta intensidad con la que aquí vivimos unos valores y allá se viven otros, es decir, por ejemplo, el honor con respecto a los estudios, en Japón se ve que hay una cierta competitividad con los estudiantes y demás cosas, tanto, y hay tanta presión entre ellos que llega un punto en el cual pueden llegar hasta a suicidarse si no pasan a una universidad, si no pasan a cierto tipo de, sino son promovidos a un trabajo etcétera, etcétera, llegan a suicidarse, esto bueno, viene de la cultura del suicidio, que pues, existe en Japón, desde los mismos kamikazes, los harakiris, los bueno, todo este tipo de cosas, y todo va muy ligado al honor, al honor de la familia, el: no, ahora que no pasé a esta universidad como me van a considerar, no sé qué, ta ta ta; las expectativas que le ponen encima a esta persona, algo que aquí en Colombia, puede existir, pero no es tan frecuente como podría serlo allá en Japón, los índices, o más bien las estadísticas, hablan por sí mismas, de la tasa de suicidios de jóvenes en Japón, por este tipo de cosas, y pues la tasa aquí no, ósea, alguna persona muy probablemente lo haya hecho, pero no es tan gran, ósea, a tan grandes rasgos, no hay tanta cantidad. Y algo que se puede experimentar aquí, y no en Japón, podría ser por ejemplo, el valor que le podemos llegar a dar a los vínculos familiares, por ejemplo, en Colombia se puede representar una navidad en la cual se reúne toda la familia, todos los tíos, llegan, empiezan a tomar, a beber, bailar, a hacer la fiesta, luego se agarran a pelear, luego pues lloran, gritan, saltan, de todo, y pues finalmente, pues se van tranquilos, ósea, estos vínculos familiares básicamente que son más latinoamericanos, más de pertenencia a la familia, no se ven por ejemplo en Japón a tanta, ósea, con tanta intensidad básicamente, allá obviamente pues algún, pues se reunirán con sus familias y demás, pero por ejemplo la festividad en Japón de la navidad, se vive es con la pareja, nunca se vive con la familia mismamente, en cambio aquí cualquier festividad pues siempre uno dice: no, vamos a invitar a la abuela, vamos a invitar no sé qué; ósea, siempre hay este vínculo familiar muy arraigado a nuestra propia cultura, que no se experimenta con tanta intensidad en otros países, sin embargo siempre está presente, en lo que cambia, básicamente, sería la intensidad con la que se vive cada tipo de valores.

Moderador: Okay, gracias *Exxi*, y una pregunta respecto a lo que menciona de esta parte de la navidad que se vive con parejas, o bueno, en general de todas las diferencias que comentó, ¿esto también se refleja en el *anime*? ¿o no?

*Exxi*: Sí, digamos lo de las parejas sobre todo en los *animés shojos* y ese tipo de cosas, se refleja bastante que el personaje no pasa la navidad con la familia, sino con pues la pareja o así, cosa que aquí, si bien puede pasar, si bien pasa y demás, es algo que lo notamos un poco más raro,

porque consideramos que no, que las festividades se viven allá en el pueblo con los abuelos y no se qué, entonces pues, existen este tipo de discrepancias reflejadas en el *anime*.

[Comentarios en Chat]

Smile: Incluso con amigos

Moderador: Okay, y aquí *Smile* comentaba “incluso con amigos”, complementando esa parte de las navidades, vamos con *David*.

David: Pues complementando de lo que dice *Exxi*, principalmente me gustaría aclarar que, en Japón, son mucho más disciplinados que aquí en Colombia, como lo dijo *Exxi*, prácticamente se suicidan por no pasar a una universidad, mientras uno en el contexto colombiano, un estudiante lo que más le preocupa es conseguir novia, o amigos, no sé, invitar a la farra, etcétera, por ejemplo, que son mucho más despreocupados, ¿sí? ¿si me hago entender? Y también algo que también me gustaría aclarar es que, en Japón, son mucho más calmados, por así decirlo, que aquí en Colombia, por ejemplo, como lo decía *Exxi*, algunos tíos llegan en navidad y se pelean, también hay estadísticas que muestran que el día más violento de Colombia, siempre es el día de las madres y, en cambio, por ejemplo en Japón, uno nunca ve así riñas entre familiares, precisamente, son mucho más calmados, mucho más calculadores, por así decirlo, es lo que me gustaría aclarar.

Moderador: Okay, gracias *David* por esa aclaración de estas otras diferencias que existen, digamos en esa intensidad y en esta parte de la disciplina que nos comenta, ¿alguien más quisiera comentar al respecto de estas diferencias, y también propiamente en el *anime* qué es lo que se ve? ... Okay, entonces, para continuar, ya vimos como estas diferencias, ahora yo les pregunto, ¿cuáles valores les interesan más? ¿los orientales o los occidentales? ¿o qué sienten al respecto de esas dos miradas que están allí? Escuchamos en primer lugar a *Exxi*.

Exxi: Pues considero que siempre, el pasto del vecino se va a ver más verde, ósea, siempre el pasto del vecino se va a ver más verde, siempre nosotros tendemos a enfocarnos, por ejemplo, en los ideales, en los valores destacables que puede llegar a tener una persona oriental, que puede llegar a tener una persona de Japón, y pues, ignoramos cierto tipo de valores con los cuales no estaríamos de acuerdo, como tal, y, por otra parte, solemos, intensificar, solemos, magnificar, los valores que nosotros nos parecen poco adecuados de nuestra propia cultura, y tendemos a obviar los valores que podrían llegar a ser muy destacables, muy buenos, entonces, no siento que, como tal, haya un lugar en donde haya mejores valores que otro, ósea, si bien, puedo destacar que no: los valores de la honorabilidad, el respeto, oh, son del primer mundo, ese tipo de cosas, la seguridad al ir por la calle; todo ese tipo de cosas, pues si son valores muy destacables, pero luego podemos ver otro tipo de valores que no lo son tantos, entonces sería más bien, ambos contextos tienen su parte, sus valores realmente destacables y sus valores que no lo son tanto, entonces pues no es cuestión de no, preferir pues básicamente los valores de este lugar, los valores del otro, sino más bien, preferir como tal la idealización que podemos tener con respecto a los valores de la otra persona, creo que comentaban al inicio por ejemplo no, el japonés super aplicado, nosotros pues idealizamos ese tipo de cosas, hay una idealización de Japón por occidente y occidente por oriente, por Japón en general.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Exxi*, vamos con *Smile*.

Smile: Pues, digamos como que, en ese sentido, yo, se podría decir que difiero un poco, porque pues bueno, digamos hay algo que él decía al principio, que no me acuerdo bien cómo fue que dijo el dicho, de que el pasto al otro lado siempre se va ver más verde, creo que fue que lo dijo así, ...

[Comentarios en Chat]

Exxi: Sip

Smile: ...y creo que por eso mismo uno va a sentir que entonces en el otro lado siempre va a ser mejor, entonces digamos por lo mismo, por ejemplo, digamos de las muchas veces que yo he visto *anime* siempre me tiendo a sentir más identificada con lo que yo veo en el *anime* que lo que yo vivo a diario muchas veces, en lo que es, acá en el país, o bueno, digamos que como que, con las personas que soy cercana, entonces digamos por ejemplo yo a veces pienso como, yo debería ser más así, y que eso lo tiendo a ver, de pronto, con los personajes con los que me tiendo a identificar, o que digamos por ejemplo, la gente debería ser más así, digamos por ejemplo, el tema digamos de lo que tocaban también de la intensidad, entonces digamos, por ejemplo, en Japón yo tiendo a ver que eso es algo, el tema del respeto, es algo que es muy marcado, mientras que acá yo siento que no, acá siento que falta un poco más de respeto sobre el otro, sobre el no hacerle daño precisamente al prójimo, y digamos siento que acá es como, ósea, el que es avisado es porque mejor dicho, supo hacerle daño al otro y salió bien, y tiende a ver muchas cosas de ese estilo, con las que yo no puedo estar muchas veces de acuerdo, entonces digamos, por ejemplo, a mí si me pasa que a veces, yo siento que allá a veces, están mejores algunas cosas que acá, pero, obviamente siempre hay esa diferenciación de que uno dice, no, hay cosas que yo si prefiero de mi país, como otras cosas que no tanto.

Moderador: Okay, aquí tenemos otra mirada que nos coloca *Smile*, muchísimas gracias, vamos ahora con, esperen confirmo quién sigue, con *Isis*.

Isis: Bueno, tal vez yo, compagino un poco con lo que dice *Exxi*, y es el hecho de que dependiendo de donde estés, vas a ver más atractivo lo otro, entonces pues si yo estoy en otro lugar, pues obviamente me va a llamar más la atención las cosas diferentes, porque pues la novedad está, entonces supongo que bien todos fuimos criados en ciertos valores, y conocemos el concepto de cada valor, como tal, porque se nos fue enseñado, bien sea por nuestra familia, en el colegio, en alguna experiencia, depende de cómo se muestre, qué tu te vas a sentir atraído por cierto lugar, y por cierta, digamos, llámese conexión ajena a lo que tienes, porque no es tuyo, entonces es pues, básicamente eso.

Moderador: Okay, *Isis*, muchísimas gracias, vamos con *David*.

David: Lo que me gustaría primeramente aclarar, a favor de *Exxi*, es que el *anime* idealiza Japón, un poco, trasgiversada, ¿a qué me refiero? Que Japón, no es como lo pinta el *anime* principalmente, un mangaka por así decirlo, no va a pintar a su propio país, como un estado malo, como las cosas malas que tiene su país, porque principalmente, un valor que tiene Japón, es que es muy nacionalista, sí, es muy nacionalista en sí, principalmente por la historia, entonces esto no va a mostrar del todo, será, sí, será puesto como en unos prejuicios mal dados lo que es Japón visto desde el *anime*, por ejemplo, nunca se ve los abusos que tienen ciertos trabajadores, ciertos animadores, en la industria del *anime*, pues, como a veces, es bien sabido, a los animadores le pagan una suma muy pequeña a lo que se le pagaría a un *Seiyu*, o lo que sería

el que traduce y que tiene mucha más fama que los mismos animadores, por ejemplo, en una, ¿qué?, no me sé la palabra, un estudio, sí, un estudio de animación como es MAPPA, tiene una fama de tener a sus animadores bastante cansados, y bastante agotados, frente a los trabajos que les ponen, eso casi nunca se ve en algunos *animés*, y es lo que me gustaría recalcar.

Moderador: Okay *David*, muchísimas gracias por ese aporte que complementa en lo que venimos, vamos con *Exxi*.

*Exxi*: Sí, complementando lo que comentaba *David* es que, en realidad, gracias al nacionalismo que tiene Japón, por lo general se suele retratar la sociedad japonesa de una manera muy ideal, muy bonita y finalmente pues como todo país, tiene sus desventajas, tiene sus puntos buenos, sus puntos malos, tiene sus trapos sucios básicamente, se hizo muy popular hace no tan poco, fue como hace 8 años, en el 2012, 2013, que el estado japonés buscaba insanamente, evitar que extranjeros fueran a burdeles en Japón, porque decía que los burdeles japoneses o más bien, las prostitutas, dejaban una mala imagen de Japón, esta imagen de Japón más sexualizada, más tal, sin estos ideales más tecnológicos, culturales, pues daban una mala imagen, entonces, mismamente, el Japón hacia el mundo es muy diferente al Japón interno como tal, hay un documentador, un español que está en Japón y tal, y él describe que el apasionado a Japón, el extranjero apasionado a Japón, pasa por 3 fases básicamente, que es la fase 1 que es cuando llega a Japón, y bueno, empieza a experimentar todo, si es el fanático *anime*, pues mira y experimenta toda la riqueza cultural, artística, de este medio, experimenta toda la sociedad japonesa como tal, a parte que en Japón, tienen a los extranjeros como, al ser una población tan reducida de extranjeros, por lo general se los ve como, no como estrellas, pero si como algo Uh, algo sorprendente, básicamente, algo poco común, básicamente, entonces, es muy común que se les pida fotos de vez en cuando, o que tengan muchos amigos, pero, finalmente, comenta esta persona, bueno, se hace llamar Kira, no se si lo conozcan, pero bueno, este hombre, finalmente, este tipo de compañerismo que tienen los japoneses por el extranjero muchas veces, es sencillamente, un accesorio, en plan como quien lleva al perro en el bolso, pues: ah mira, aquí está mi amigo extranjero, mira, hola; entonces pues, ahí está el complemento del vestido, pues. Luego están este tipo de cosas de que, en sí, los japoneses no suelen ser muy abiertos a relacionarse profundamente ni con ellos mismos, mucho menos con personas extranjeras, entonces, es, no difícil realidad por la cantidad de japoneses que hay en sí, pero, es más cansado, más agotador, encontrar por ejemplo una pareja estable, un...un lugar en el cual pues pueda convivir con amigos estables y demás, y pues se comenta que, básicamente, en este tipo de contextos en Japón, muchas veces, los extranjeros empiezan a reunirse con mismos extranjeros, empiezan a estar pues, juntos, porque sencillamente no se sienten encajados con los mismos japoneses, básicamente porque son diferentes, no es un racismo como podríamos ver, no es una xenofobia directa como tal, pero si es verdad que en Japón se, como decirlo, se incentiva mucho a que los japoneses sean muy unitarios, a que sean, no iguales, pero sí muy similares entre sí, lo podemos ver incluso en las normas de los colegios, los cuales, a personas que tienen el pelo rubio, por ejemplo, las obligaban a pintarse el pelo de color negro, porque en el reglamento decía que no, que los que habitan ese colegio, tienen que tener el pelo de color negro; entonces, hay una tendencia a verlos a todos muy uniformes, y pues, al llegar el extranjero, al llegar la persona externa, empieza a ser algo diferente, algo con lo cual pues se puede relacionar, pero no mezclarse básicamente, y entonces, aquí es cuando, según el documentador este, se entra en la fase 2, donde pues ya Japón es toda una cagada, ósea, es toda una, algo no tan agradable, no tan idealizado como se tenía antes y pues bueno, luego se

entra a la fase 3, donde se acepta todo y no se qué, y bueno, ya no me lío tanto, que creo que hablé demasiado.

Moderador: Muchísimas gracias *Exxi*, antes de darle la palabra a *Smile*, estas cositas que ustedes me comentan, tanto *David* como *Exxi*, ¿en el *anime* también están? Es decir, ¿también se plasman allí, o no?

*Exxi*: De hecho, por ejemplo, el colocar al extranjero como algo distinto, como algo, algo que destaca básicamente, si se ve bastante, en algunas series, cuando hay alguien extranjero, bueno, por lo general es el típico extranjero europeo, no se tiene consciencia demasiado del extranjero latino, por ejemplo, pero, en cuanto al extranjero europeo, una persona rubia, no sé qué, la cual, suele ser ruidosa, o suele ser muy directa, o suele tener algunas dificultades con cierto tipo de cosas, conseguir pues el *tatema* mismamente, si se representa, dependiendo el tipo de series, hay algunas series que no representan tanto, pero pues finalmente si suele haber alguna representación.

Moderador: Okay, gracias *Exxi*. ¿*David* quisiera decir algo en ese punto?

*David*: Pues, mayormente que, los extranjeros en el *anime* se ven más como recursos cómicos que un personaje ya de plano que pueda tener más un desarrollo, por así decirlo, en la mayoría que he visto, porque también me falta ver *Banana Fish*, por ejemplo, que sí tiene una relación bien con el americano japones, pero, principalmente, los, sí, el americano se ve como recurso cómico en algunos *animés*.

Moderador: Okay, gracias *David*, vamos ahora con *Smile*.

*Smile*: Ja,ja,ja, tanto que dijeron, y creo que me fui perdiendo un poco en lo que iba a decir, ja,ja,ja, pero, pues digamos, por ejemplo, pues digamos cuando yo mencionaba como este tema sobre cómo, de lo que uno se tiende a identificar, sí, claro, ósea, en el *anime* si pasa mucho que idealizan mucho el tema de lo que es la cultura o el país propio, porque pues digamos, por ejemplo, pues también la situación pasa en Estados Unidos ¿no? De que digamos, por ejemplo, ellos son los salvadores, una cosa, la otra y eso, pero, yo creo que eso también tiene que ver de pronto con un tema muy personal de algunas experiencias y todo eso, pues digamos yo, por ejemplo, de las experiencias que yo he tenido aquí, en mi país, de lo que yo he vivido, han afectado a que yo también vea como de pronto un poco más idealizado, o aspirar a algo así, de lo que yo veo en los *animés*, entonces pues también como que entra ese punto y pues que, eso siempre afecta bastante, qué tan identificado me siento yo con eso que yo estoy viendo, precisamente en el *anime*.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Smile*, por este aporte como también un poco desde el espectador, de como se relaciona también con esos valores que en el *anime* están, pero también con los de su cultura ¿no? Y en esa misma línea, de hecho, yo realizaría la siguiente pregunta, claro, existen estas reflexiones que como espectadores se realizan, sobre estos valores, por ejemplo, pero ¿Consideran que los valores que se representan en el *anime* han influido en ustedes? Y pues claramente ¿cómo? En caso de que la respuesta sea sí. Escuchamos a *Smile*.

*Smile*: Sí, claro, yo creería que pues es inevitable que haya cosas que a uno no lo influyeran, ósea, así digamos mínimamente a mi me influyeron lo que yo vivo en mi experiencia con una persona, también lo que yo veo en los programas a mi también me va a afectar, por así decirlo, y que yo creo que eso es algo que no solamente nos va a pasar en el *anime* puesto que digamos,

por ejemplo, hay películas con las que yo me voy a sensibilizar más, y eso también va a cambiar la percepción que yo tengo de muchas cosas, pero pues bueno, ya refiriéndolo digamos como desde el tema de *anime*, digamos por ejemplo, el tema de la amistad, digamos, a mí, eso sí es como algo que a mi como que me ha dejado muy marcada y que digamos, yo si diría que a mi si me ha influenciado porque, digamos por ejemplo, en mis amistades, que es lo que yo más tiendo a tratar de ser, de ser alguien que es fiel, que es comprometida, que entiende, y que eso es algo que yo normalmente tiendo a ver en el *anime* y que digamos de pronto, uno inconscientemente tiende a repetir, y que digamos, por ejemplo, yo veo eso y digo como: yo quisiera ser así; pero pues digamos que, hay cosas con las que no se dan tan puntualmente, pero pues, digamos como que va a así por ejemplo, a mi me pasa así en ese contexto.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Smile*, ¿alguien más, considera o quiere, comentar algo en este punto?...

Exxi: Nop

Moderador: Okay, listo, gracias *Exxi* por comentar ello, en esa línea, ya como moviendo un poco la pregunta, en las producciones *anime*, en general, de lo que ustedes han visto y experimentado al respecto, ¿cómo creen que se suele distribuir el poder político, económico, etcétera?

Exxi: ¿Cómo así? Je,je, ¿a qué se refiere?

Moderador: Sí, me disculpo, la formule mal ja,ja,ja, digamos, por ejemplo, el poder político o económico, ¿cómo consideran ustedes que se representa y distribuye en el *anime*? ¿igualmente? ¿desigual? ¿unos tienen más poder o voz sobre los demás? Escuchamos a *Smile*.

Smile: Bueno, pues yo siento que estoy hablando mucho ja,ja,ja, pero bueno...

[Comentarios en el Chat]

Exxi: Esa es la idea

Exxi: jajsja

Smile: ... Pues digamos, ¿qué es lo que yo vería? Normalmente como que hay siempre esa representación del que tiene el poder, el que está, ósea, sí, el que lo tiene todo, y quien no lo tiene nada, y lucha en contra de eso, digamos, por ejemplo, en, eso me hizo acordar a un *anime* que hace poco me vi, y me leí también el manga que, no se si lo han escuchado, algunos de pronto sí, que se llama *Magi: the Labyrinth of Magic*, pues digamos ahí traen un poco sobre el tema de la, de digamos lo que es la cultura, ay, cómo es, eso sería más como oriental del tema que, incluso ahí hablan mucho del tema, digamos de Aladin, Alibaba, bueno, toman mas personajes y unas que otras del concepto de cultura, pero ahí hablan mucho, precisamente del tema como de eso de los que tienen el poder y como las personas que están, digamos, que son pobres, que se ven afectadas de todo eso, tratan de luchar en contra de eso, siempre es como esa desigualdad, por así decirlo, y que eso es algo que yo vería algo que se representa mucho en varios lugares de varios países, digamos, precisamente acá en Colombia pasa mucho esa situación, desigualdad de lo que hay, de los que tienen el poder y de los que tratan, los que están abajo, los que tratan de luchar en contra eso que, incluso, en el manga también a lo último retratan mucho ese tema de que digamos alguien que venia abajo, cuando ya tuvo el poder,

también como eso también lo llevó como a querer incluso a someter a todo el mundo, entonces, pues, digamos, por ejemplo, desde ese punto, sería uno como a tocar, o, como que yo veo.

Moderador: Okay, gracias *Smile*, vamos con *Isis*.

Isis: Es que pues, depende de uno, ¿no?, yo me refiero a que, en muchos casos se llama realidad social, llamémoslo así, porque pues siempre va a haber alguien que tenga más que otra persona, llámese poder o riqueza, y pues eventualmente la otra persona va a conseguir, o, va a trabajar para sostener lo poco que tiene o conseguir más, eso depende de, digamos, en este caso como se monta por un mensaje en el *anime*, pues, digamos que siempre hay alguien o, en cualquier trama, siempre hay una persona que tiene tal vez más capacidad económica, que tiene más poder frente a un grupo, llámese, pues en general equis, o pues una persona que simplemente está más instruida, tiene más responsabilidad emocional, entonces, pues mayormente siempre va a haber alguien que tenga más, tenga menos, pues en cualquier trama, en este caso.

Moderador: Okay, *Isis* gracias por ello, vamos con *Exxi*.

Exxi: Pues, a ver, bueno, no entendía demasiado la pregunta, ósea, porque en realidad, ese tipo de representaciones en cuanto a nivel político, a nivel económico, y eso, pues, se ven en casi toda, en sí, a conveniencia de la trama, básicamente, no sé, por ejemplo, en *Code Geass* se ve un poder político de unos, de Britania, que conquistó Japón, y que luego Japón no sé que cosa, y bueno equis, pero, creo que una constante, en cuanto a si nos referimos a poder, que se ve en muchísimos *animés* es el poder adquirido después del esfuerzo, ósea, de una persona por ejemplo, que en este caso, no sé, en *Code Geass*, una persona que está en Japón, que está, no sometida como tal, pero sí en este contexto de los conquistados, de las personas que han sufrido la conquista, o mismamente, no sé, en *animés* como *Naruto*, *One Piece*, donde el sujeto, la persona, viene desde abajo por completo, y que, gracias a esfuerzo, y tal vez unos guionazos, pero bueno, gracias a esfuerzo y demás, pues se convierte en este tipo poderoso, se convierte en el Hokage, se convierte en el rey de los piratas, entonces creo que la constante, en cuanto si hablamos de poder como tal, creo que algo que se repite demasiado en estas obras japonesas es el poder adquirido después del trabajo duro.

Moderador: Okay, gracias *Exxi*, vamos con *David*.

David: Pues, por dar un ejemplo, para referirse a un estado un poco más corrupto, nos podemos referir a *Chainsaw Man*, quien el protagonista es sumamente pobre, prácticamente raya lo miserable, y que muchas personas lo quieren manipular, para convertirlo en un arma política, en contra de ciertos estados, sería un buen ejemplo que se me ocurre ahora mismo.

Moderador: *David* muchísimas gracias, y a todos por los diferentes aportes en este punto, que pudo haber sido un poco o tanto confuso. Para continuar, en el chat, nuevamente, me gustaría que escribieran digamos, los 3 valores que más les gusta ver en el *anime*, o que más les atrae, a cada uno y a cada una...

[Comentarios en el Chat]

Smile: Lealtad, amistad y sinceridad

Exxi: Justicia

Disciplina

## Lealtad

David: compañerismo, honor y justicia

Moderador: ... Bueno, ya van apareciendo las respuestas, entonces, *Smile* nos comparte: "Lealtad, amistad y sinceridad", *Exxi* comenta: "Justicia, disciplina y lealtad", *David* coloca: "compañerismo, honor y justicia", y esperamos a *Isis*, mientras tanto, quienes ya respondieron, a continuación, les preguntaré por el por qué de esos valores que seleccionaron, para irse preparando... Entonces, mientras aguardamos a *Isis*, creo podemos comenzar, entonces, no sé si alguien quisiera comentar ese por qué de los valores que eligieron... *Smile*, adelante.

*Smile*: Bueno, pues, digamos, por ejemplo, yo creo que esos 3 son los que tomo porque, no sé, siento que me hacen sentir como más conectada, por así decirlo, como más, identificada, entonces, pues digamos por ejemplo, yo creo que es algo que a mi se me ha notado a lo largo de lo que es la charla, digamos como del resaltar el tema de la amistad, porque pues pienso que es algo como muy bonito y como algo precisamente que es difícil de dar, contar con una buena amistad, es difícil, y pues digamos, curiosamente, yo tengo a mi amiga, o bueno, la considero mi mejor amiga, y digamos como que, uno pues, bueno, yo la veo y yo la digo, si no fuera por ella, yo no tendría ningún amigo, por ejemplo; o, digamos como el tema de la lealtad porque yo siento que digamos, como, yo he visto tanto esa falta de lealtad, entonces, yo siento que por lo mismo a mi me gustaría más si la gente fuera leal, entonces por eso como que tiendo a identificarme más con esos valores que en el *anime* se ve, y digamos el tema de la sinceridad, porque, siento que a veces como falta más eso también, porque, normalmente se ve como que la gente es muy mentirosa, o muy traicionera, y eso a mi me molesta bastante, entonces cuando yo veo esas cosas, como que guau.

[Comentarios en el Chat]

*Isis*: Amistad, respeto y no sé responsabilidad(?)

Moderador: Okay, *Smile*, muchísimas gracias por compartir, no sé quién quisiera continuar. *Exxi*, adelante.

*Exxi*: Bueno, yo elegí estos valores, básicamente porque, primero, en cuanto a la lealtad y la disciplina, creo que son dos valores que se repiten mucho, en cierto tipo de series, y son reflejados de una manera muy ideal, muy bonita, entonces, pues, al ser tan marcados, suelen pues, compartir cierto tipo de esperanzas, en cuanto a: no, si me disciplino en cierto tipo de labor, pues, así como Rock Lee pudo pegarle a Gaara, pues yo voy a poder conseguir lo que me proponga con trabajo duro, y trabajo duro, disciplina y constancia. Y, en cuanto a la lealtad, bueno, es básicamente lo mismo, se idealiza a tal punto en el cual, pues, transmite un poco esta buena vibra de: bueno, si yo soy leal con cierto tipo de personas, esta persona va a ser muy leal conmigo, voy a recibir cierto tipo de recompensas, cierto tipo de... ; básicamente un altruismo en el cual, pues, bueno, si yo soy muy leal contigo, tu vas a ser muy leal conmigo, y somos muy leales entre ambos, básicamente son valores, los cuales, se maximizan, se expresan de una forma, la cual, se ven muy ideales, muy bonitos, y pues, generan cierto sentimiento, muy emocional, pues, en las personas que lo están percibiendo.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Exxi*, no sé quién quisiera continuar.

David: Bueno, pues, por mi parte, me gustaría pues, decir que los 3 valores que yo marqué son más así personales, son con los que más utilizan los escritores para generar una empatía con el espectador, pues, ver como lo dicen, mis dos anteriores compañeros, cierta cosa que no ocurre en mi contexto y que sí ocurre en la serie, pues genera una sensación como de satisfacción, de placer, que, para uno mismo, pues, se sienta cálido, y ya, pues eso sería todo lo que me gustaría enmarcar.

Moderador: Gracias *David*, continuamos y finalizamos con *Isis*, si nos quisiera compartir del por qué de esos valores.

Isis: Naaah, no quiero, no mentiras ja,ja, pues es que el último me costó, no sé si lo notaron, porque, digamos los dos primeros, son claros, por el hecho de que, digamos la amistad es algo importante, o me parece a mí algo bastante importante para desarrollar cualquier etapa de tu vida, no necesariamente en un lugar específico sino en cualquier etapa, entonces, pues yo lo enfoco mucho por ahí, como crecimiento pues, a través, no, con ayuda de los otros, y pues a mí me parece increíble, ósea, visualizarlo así, es maravilloso, pues, por otro lado, el respeto, pues basándose en quien merece respeto y quien no, porque, pues, hay muchos, digamos, aspectos, en los cuales hay personas que necesariamente no necesitan ganarse ese respeto y muchas si deben, entonces se muestra así, como que: si tu no haces nada para ganar respeto, debo respetarte, más allá de ser un ser humano y darte respeto que como ser humano mereces, sino es ir más allá de lo enseñado, quizás más en occidente, más en Latinoamérica, llamémoslo, que tienen que respetar a todo mundo porque sí, y tienes que darle la misma cantidad de respeto a todo mundo, porque sí, porque así son las vainas, entonces, me parece que poner en tela de juicio es algo que hace el *anime* muy bien, y de hecho lo lleva bien, y, obvio, dependiendo el *anime* claramente. Y el último, es que lo iba a llamar cuidado, pero, puse responsabilidad por el hecho de que también hay que ser responsables con otras personas, entonces eso implica que, tienes que responsabilizarte como tus actos influyen en los otros, y si hago esto que va a pasar, entonces creo que se encadena muy bien, con la mayoría de tramas en las que una persona tiene un dilema que va a ser esto y le va a hacer esto a estas personas, entonces es, pero ser responsable consigo mismo, pero tampoco puede ser responsable con los otros, entonces, yo lo encaminaría más así.

Moderador: Okay, *Isis*, muchísimas gracias y a todos en general, siempre agradeciendo por los aportes. Con esta pregunta realmente cierro este encuentro, bueno, no el encuentro, sino la categoría de valores culturales, no sé si alguien quisiera dar un comentario acerca de esta temática de valores culturales, o algo que quisiera compartir, ya para en este punto ir al cierre...

Exxi: Nop

Moderador: Gracias *Exxi*, los demás creería que tampoco, igualmente, cualquier cosita ahí quedo pendiente, les agradezco bastante por el apoyo en esta parte de esta temática, considero que se logró una conversación muy interesante al respecto, con varios elementos que se fueron construyendo y desarrollando también, y generando, como cierto camino u orientación del espacio, con las cositas en común y que serán muy importantes para el proyecto en sí. Ahora, y cambiando un poco abruptamente la temática, quisiera solo hacer una pregunta y es respecto de nuestro encuentro anterior, y es una pregunta que me faltó por realizar, y ya con esto cerramos este encuentro, y es de la siguiente manera: Cuando yo les digo Justicia en el *anime*, ¿qué es lo que se les ocurre?... *Exxi* te escuchamos.

Exxi: Bueno, al final la justicia como tal ya es algo complicado, pero si nos enfocamos en la justicia en el *anime*, yo diría que la puedo tomar como una escala de grises, básicamente, ósea, en el *anime* se representan muchos tipos de justicia, una justicia un poco más de la ley del talión, de diente por diente, ojo por ojo, otras justicias un poco más morales, otras justicias un poco más de sociales, los típicos *social justice warriors*, pero, como tal, no hay una representación fija, una representación estándar en cuanto a lo que el *anime* se refiere, ósea, no se puede decir: no, el *anime* representa la justicia de esta forma; porque el *anime*, al reflejar cierto tipo de sociedad, cierto tipo de crítica, cierto tipo de costumbres, también tiene sus matices, muy sesgados por la perspectiva del autor, muy sesgados por la perspectiva particular de cada una de las personas que compusieron esta obra, entonces, como tal, una justicia podría ser, bueno, la justicia que se aplica en *Naruto* es muy distinta a la justicia que se aplica en *Death Note*, muy diferente a la justicia que se aplica en *Code Geass*, son más bien, perspectivas de justicia que tiene cada uno de los autores y que intentan plasmar en sus obras.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Exxi*, no sé si alguien más quisiera compartir o responder a la pregunta. *Smile* si quieres participar también, sé que no estuviste en el anterior encuentro, pero si quieres brindar tus impresiones puedes participar.

Smile: Pues, digamos que concuerdo mucho con *Exxi* lo que dice sobre el tema de como definirlo en una sola cosa es como, como imposible, por así decirlo, porque hay como variedad de conceptos que quieren relatar ahí en el *anime* sobre lo que se entendería por justicia, entonces, pues como catalogarlo en una sola cosa, no se puede, es más como de acuerdo a lo que yo siento, de acuerdo al contexto, para mí esto será justicia, y digamos que, incluso, van a haber ciertas cosas con las que nosotros estemos de acuerdo, bueno, aunque suene redundante, de acuerdo a lo que precisamente está representando el *anime* que uno este viendo, entonces, digamos, por ejemplo que, no sé, como en *Naruto*, digamos, por ejemplo, para mí puede que sea justicia el hecho de que *Naruto* al fin haya podido ser *hokage* o haya podido, no sé, hacer lo que haya hecho, la cuestión es como es, como de acuerdo al contexto yo siento que está bien y me puedo como acomodar de acuerdo a eso que está ahí.

Moderador: Okay, *Smile* muchísimas gracias, escuchamos a *Isis*.

Isis: La primera imagen mental que me viene cuando dices Justicia en el *anime* podría decir una parte buena que quiere hacer justicia, con una parte que es, pues mala, ósea, es lo primero que se me ocurre, ya luego podría desarrollarlo en más cosas, dependiendo del género del *anime*, o, de que tipo de justicia, llamémoslo así, de la que estaríamos hablando, pero yo creo que una imagen mental general que podría tener es la parte buena quiere hacer justicia por unos que no pueden contra una parte mala, y pues podría enfocarse tanto en los *animés* de, llámese, héroes, como lo puedo usar la *Death Note*, que era una parte en la que yo quiero hacer justicia, pero por esta sociedad que está, digamos, muerta, destruida, rota, llamémoslo así como gustes, y pues desde ahí se puede encontrar la trama de algo bueno contra algo malo que si se distorsiona en el camino no se trataría de eso, digamos, pero pues la imagen mental que yo tengo me dice esas cosas.

Moderador: Okay, *Isis*, muchísimas gracias, no sé si para concluir, *David* quisiera decir algo, o no.

David: Pues no hay mucho más que pueda recalcar de todo lo que dijeron mis compañeros, pero si hay algo que deba decir sería mi opinión sobre la justicia y es que pues, si se ve como

principalmente como esa satisfacción de que el tipo malo recibió su merecido, eso sería prácticamente mi definición.

Moderador: Okay, *David*, muchísimas gracias, así como a todos por su participación, con esta pregunta, que me quedó por preguntar en el anterior encuentro, y por ello la quería retomar para este final, ya con esto concluimos pues, nuestro encuentro el día de hoy, siempre agradeciendo por la participación, el apoyo, la disposición y toda la entrega con el proyecto, desde la encuesta hasta la asistencia el día de hoy y también en el encuentro pasado, y ya, como saben, nos quedaría ya solo un último encuentro para el próximo sábado cuya temática y categoría será Roles de Género, como siempre les digo, no hay necesidad de que se pongan a ver *animes* al respecto, ni nada de eso, sino también ya con lo que traen, con lo que van considerando, piensan y sienten al respecto. Como corresponde también a cada encuentro pues en horas de la tarde les enviaré el retorno respectivo a este encuentro les llegará a su correo, así mismo, cualquier otra novedad también la compartiré por allí. No siendo más, no sé si alguien tenga alguna duda, pregunta, algún comentario, sugerencia, queja, reclamo, je,je.

Exxi: Nop, por ahora nada.

Moderador: Gracias *Exxi*.

[Comentarios en el Chat]

Isis: Nop todo bien uwu

David: nah

Smile: No, todo bien

Moderador: Gracias *Isis*, gracias *David* y gracias *Smile*, entonces, no siendo más, les enviaré la invitación para nuestro último encuentro, el día viernes, en la tarde se los enviaré, y ya el próximo sábado nos veremos para el último encuentro, y pues ya posterior a dicha sesión ya también hablaremos un poco en los últimos minutos acerca pues del retorno de la investigación, los beneficios y como se realizará la respectiva entrega de las tarjetas de Crunchyroll para quienes han participado de las sesiones. Así, para *Smile*, quién se nos unió hoy, se me había olvidado comentarlo, que actualmente a todos a los participantes activos se les brindará pues la respectiva tarjeta y beneficio, ya no será la rifa que se comentó en el consentimiento. Y creo que con eso concluimos y siempre agradeciéndoles y que espero que les vaya esta semana, en general, con todo lo que tengan por hacer, inicio de semestre, cuídense mucho, que les vaya bien, y nos veremos ya el próximo sábado.

[Los participantes se despiden y agradecen el espacio]

[Comentarios en el Chat]

Isis: Dale, un abrazo virtual para todos gracias <3

[Se concluye el encuentro y grabación del mismo]

### **Anexo 9.3. Roles de Género**

Moderador: Listo, bueno, entonces, como ya les había comentado anteriormente, muchísimas gracias por la asistencia, por toda la disposición a lo largo de todo el proyecto, desde ya todo lo que ustedes han comentado, todo lo que ustedes han compartido aquí es de gran importancia y de gran valor para el proyecto, en verdad les agradezco bastante por toda la disposición, entrega y compromiso y bueno, ya hoy nos encontramos para nuestro último encuentro sincrónico, nuestra última conversación que, como siempre, la idea es que sea espontánea, fluida, que ustedes puedan compartir lo que les parezca, lo que sienten, sin ningún miedo a que vayan a ser reprochados, enjuiciados, no, nada de eso, aquí se vela por respetar dicha diversidad como siempre, y de hecho, como se vio un poco en el anterior encuentro, pueden debatir respecto a lo que dice otro compañero, de si les parece, no les parece, pero también el porqué, y la idea de que esta conversación sea desarrollada libremente. Bueno, el día de hoy, nuestra conversación estará en el marco de los Roles de Género en el *anime*, ¿cómo lo abordaremos? Bueno, les comentaré primero que el objetivo de este encuentro, me voy a permitir leerlo: recolectar datos e información acerca de los estereotipos que se tienen o desarrollan acerca de los roles de género en el *anime* y esto en correspondencia a uno de los objetivos de la investigación, que dice de la siguiente manera: Describir la formulación de estereotipos de la categoría de roles de género a través de los consumos de *anime* en un grupo de estudiantes espectadores frecuentes de *anime* de la Universidad Antonio Nariño. Este objetivo no va a involucrar de que esto vaya a ser un ejercicio complejo o demás, siempre se mantendrá como una conversación o discusión fluida, libre y espontánea. Hoy se nos acaba de unir nuevamente *Akira*, él nos acompañó en nuestro primer encuentro, buenas tardes, bienvenido.

*Akira*: Buenas tardes, bienvenido, ja, ja, yo no pude venir la otra vez porque estaba en el trabajo, entonces hoy si pude por lo que es festivo entonces con un gusto estar acá.

Moderador: Okay, muchísimas gracias por venir, ya en este momento vamos a comenzar con la conversación, *Akira* ya conoce acerca de esta dinámica al respecto de pues que es una conversación fluida, de que habrán preguntas orientadoras como siempre, pero, si a ustedes les surge alguna pregunta, alguna inquietud la pueden realizar y pues se trabajará en el grupo, y se conversa alrededor de ello, entonces, también, previo a comenzar puntualmente con la primera pregunta orientadora, recordar que no hay respuestas correctas ni incorrectas en ningún momento y entonces, no sé si hay alguna pregunta, duda, inquietud, comentario, al respecto del manejo de esta sesión.

*Isis*: No.

*Akira*: No, ninguna.

Moderador: Listo, muchísimas gracias, y bueno, ya saben que también está el chat para cualquier cosa que quieran comentar adicionalmente. Entonces, bueno, la primera pregunta, y con la que comenzamos, levantando la mano o pidiendo la palabra en el chat o responden el chat en su defecto, y esta primera pregunta dice de la siguiente manera: Ustedes ¿cómo consideran que se suele presentar la masculinidad y la feminidad en las producciones *anime*? Adelante *Isis*, te escuchamos.

Isis: Ay yo me voy a tirar aquí de cabeza, ¿si me escuchan bien? ¿o me escuchan lejos? No, no sé. [El moderador señala de manera no verbal que se escucha bien] Bien, vale, bueno como decía, me voy a tirar aquí de cabeza, porque es un tema del que sí quiero hablar bastante, digamos, es por el hecho de que, en lo personal, espero alguien comparta mi sentir, me molesta un poco como se caracteriza esta feminidad y esta masculinidad en el *anime*, porque pues, si bien, no es todos, no todos los *animés* lo tienen, es un común, y llama bastante gente también por lo mismo, por el hecho de que está la típica adolescente de llámese equis años, con un cuerpo bastante voluptuoso por todos lados, super sexis, super femenina, super no sé, se resbala y cae semidesnuda, y ese conjunto de mujer, llamémoslo, en el *anime*, pues me molesta bastante en lo personal, y pues, preferible, no consumo este tipo de animación en el que tratan de sexualizar el cuerpo femenino y más bien el masculino lo dejan como: bueno, él tiene otras habilidades, él es un genio, él es alguien super fuerte, es un superhéroe, equis. Entonces, pues, en lo personal es bastante agobiante.

Moderador: Okay *Isis*, muchísimas gracias, continuamos con *Exxi*.

*Exxi*: Okay, bueno, quería comentar un poco con respecto a esto que, si bien creo que parte mucho de la demografía y el público al que va dirigido cierto tipo de géneros el cómo se representan pues los roles y pues las personas, y lo que es ser hombre, lo que es ser mujer, por ejemplo, en una demografía más *shonen* por lo general, bueno, con algunas excepciones, como *Full Metal Alchemist* y demás, pero, en las demografías *shonen* por lo general al estar orientado a un público más masculino se tiende a enaltecer un poco la figura del varón y a dejar la figura de la mujer un poco, un poco por debajada, un poco opacada por la figura del protagonista, o así, ejemplos pueden ser *Naruto* mismamente, creo que el mejor ejemplo es *Naruto* porque ejemplifica bastante bien la tendencia que hay en este tipo de géneros de por debajear de cierta manera, sus personajes femeninos, ya sea porque haya muy pocos, o porque los que hay, como en *Naruto*, que hay bastantes, como podría decirlo, los que hay en *Naruto*, en cuanto a la población femenina son, existen para ser mujeres, básicamente, existe porque fueron pensados como: no, necesitamos que los grupos de los ninja hayan 2 hombres y una mujer, entonces bueno, metamos aquí a esta mujer; existen pues básicamente, su rol es ser una mujer, su rol es ser la chica del grupo, entonces pasa a tener un valor, o pasa a tener un... sí, un valor menor, un valor no tan enaltecido, no tan ideal, no tan importante como lo puede ser el de *Naruto*, lo puede ser el de *Sasuke*, aunque, como digo, hay bastantes excepciones, por ejemplo *Full Metal Alchemist*, creo que es una serie que pudo, un *shonen* que pudo, de cierta manera, hacer personajes femeninos muy buenos, mismamente *Winry*, *Riza*, etcétera, pues, y ósea, personajes como tal, no, personajes pensados para ser las mujeres del grupo, las mujeres de tal, entonces, siento que, primero, los roles... están o bueno, los roles se ven de un lado o de otro, dependiendo de la demografía de la cual estamos consumiendo, digamos, si es un *anime ecchi* por ejemplo, que, en su mayoría están dirigidos a públicos masculinos, pues va a haber una tendencia a sexualizar el cuerpo de la mujer, a poner a la mujer pues de ciertas maneras, brindar mucho *fan service* pero bueno, si luego vemos *animés* más del estilo *harem inverso* o un poco más dirigidos hacia el cuerpo femenino, pues se tiende más a sexualizar cierto tipo de cuerpos masculinos, o cierto tipo de cosas, entonces supongo que depende más de la demografía en sí, que el *anime* en general.

Moderador: Okay, *Exxi*, muchísimas gracias, quisiera hacer una pregunta respecto a lo que mencionó de las mujeres en el caso de *Naruto* y es que no me queda claro como tal qué es ser

mujer, o como sería la mujer digamos en ese ámbito, ósea, de acuerdo a lo que comparte, y usted me podrá decir como era la idea allí, ¿está como para balancear el grupo? ¿o como un adorno? No sé, no me quedó claro.

Exxi: A ver, es que digamos, particularmente en *Naruto*, a ver, en *Naruto* hay mujeres que destacan, no sé, Tsunade o la vieja Chiyo y demás, pero, poniendo el ejemplo de Sakura, poniendo el ejemplo de Hinata, poniendo el ejemplo de Ten Ten, son mujeres que existen para que el grupo de 3 personas, el grupo de 3 pelagatos tenga una mujer, no tienen aspectos destacables, no tienen un desarrollo destacable, y finalmente terminan o bueno, hasta ahora por lo que estamos viendo, terminan como amas de casa, dedicándose a sus hijos, cuyo logro más alto fue haberse casado con un hombre destacable, entonces pasan a ser, de alguna forma, su esposo o su pareja además, pasa a ser enaltecido a costa de su mujer, básicamente.

Moderador: Okay, *Exxi*, gracias por el aporte y aclaración. Bienvenido *Andrés*, actualmente estamos conversando acerca de cómo considera cada uno o cada una, que se presenta la masculinidad y la feminidad en las producciones *anime*, igualmente si quieres puedes retomar desde las próximas preguntas o según fluya la conversación. Entonces en este momento le doy la palabra a *Susan*, te escuchamos.

Susan: Bueno, de cierta manera, mi opinión la comparto tanto con *Exxi* y con *Isis*, pues ya que, también creo que siempre bueno, no siempre, sino se ve un poco más enfocado hacia como representan a la mujer en los *animes*, también de la forma en la que muestran su cuerpo y la forma en la que destacan en ciertas, bueno, en lo que sea que se basa el *anime*, y bueno, pues digamos que, con respecto a lo que dijo *Exxi* de *Naruto*, hay dos cosas de las cuales quisiera hablar, y la primera es también como el cuerpo de la mujer, ósea, por ejemplo, Hinata es una chica bonita y muy voluptuosa entonces pues en el *anime* la demuestran como que: No sí, Hinata. Y digamos Sakura pues que no es tan así, entonces la ven como ya la más inútil, que entonces que es una mujer plana y le dicen tabla, entonces pues...

[Comentarios en el Chat]

Akira: plana 😞

Akira: tabla

Susan: ... entonces pues no, eso es como de cierta forma también representa mucho lo que se ve en la sociedad, porque pues creo que para nadie es un secreto de que muchas personas juzgan a una mujer ya sea porque sea flaca, gorda, que si tiene mucho busto, que si no tiene, entonces pues se ve, y también en el caso de los hombres, si son gordos entonces no los van a querer, siempre los critican porque son gordos y tampoco son, y también porque son flacos, bueno, el caso es que se ve demasiado eso tanto en estereotipos de mujer como hombre, y pues más, en mi perspectivas, se ve más de la mujer, y también como ellas se destacan, las llaman inútiles, siempre en *Naruto* se ve muchísimo que ellas, pues, cuando se supone que están ahí dicen como: no, es que yo no estoy haciendo nada, necesito esforzarme más, es que no estoy haciendo nada; ósea, si se dan cuenta, se ve más en que la mujer o una chica es la que dice eso, que lo diga un hombre porque casi siempre es que el hombre rescata a la mujer y ya, la mujer ahí dónde queda, qué más queda haciendo, y ya, pues, creo que eso es por el momento.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Susan*, creo que esto conecta un poco con lo que decía *Isis* respecto a esas representaciones del cuerpo voluptuoso, y creo que dicha temática del cuerpo se ha mencionado ya varias veces y sería interesante tratarlo más adelante, por ahora, continuamos con *Smile*.

Smile: Eh sí, bueno, sobre eso, pues yo creo que más de uno compartimos esa situación sobre lo que uno ve que normalmente el cuerpo de la mujer si se es hipersexualizado, digamos, algo que si me tiende a molestar además de como esa hipersexualización, es como todo ese tema también que han involucrado cuanto que parece torpe y eso, es muy rara vez los *animes* que muestran que digamos, por ejemplo, que las mujeres pueden hacer más que no solamente por ejemplo, que tengan un cuerpo bonito, porque es como eso, si tiene un cuerpo bonito como que bien, como que ahí si es agradable y sino, incluso como que el desprecio es peor y digamos, por ejemplo, pues, ahí como lo explicaba precisamente anteriormente *Susan*, si no estoy mal, con respecto por ejemplo entre Hinata y Sakura, entonces digamos, a Sakura, ósea, tras de que la trataban de inútil entonces también era una tabla, entonces como que, ya basan mucho como todo ese tema también de los estereotipos de belleza, entonces que una mujer bonita es aquella que digamos tiene estas facciones, este tipo de cuerpo, pero como que se encierran en eso, por así decirlo, y pues digamos, pues yo no sé, que tan equivocada estaría yo, al comentar esto, pero pues digamos por ejemplo, no se si digamos, con el tiempo las cosas también, de pronto, han ido cambiando ligeramente, pero no sustancialmente, por así decirlo, porque pues digamos, anteriormente, tiendo a ver que los *animes* tendían a exagerar más los cuerpos, ahorita pienso que sí, pero no tanto, pues no se si de pronto haya un poco de influencia de todo lo que pasa con el tema de esta hipersexualización que hay en referencia de los cuerpos, y digamos que, pues bueno, no podría tomar como un *anime* en referencia, pero sí es como lo que quería comentar.

Moderador: Okay *Smile*, muchísimas gracias, también retomas los puntos respecto al cuerpo al final, vamos con *Akira*.

Akira: Pues yo puedo decir lo mismo que todos los compañeros, pero también quiero complementar, es cierto que las mujeres si han sido muy malas en el *anime*, digamos que siento que hay momentos donde tienen su protagonismo, pero como que se lo dan más al hombre, pienso yo, y es más que, como ya habíamos hablado hace 2 sesiones que, hay hombres que, ósea, son facheros, ósea, esos típicos hombres rudos, fuertes y todo, y como que los idolatran, ósea el mismo autor como que se plasma, siento que se plasma en ellos y como que en vez de salir perjudicados, ósea como en la vida real, salen beneficiados, ósea como que les salen las cosas como ellos quieren, en lo que la vida real es así diferente y uno pueden salir cosas buenas o cosas malas, como es el caso de Sasuke, también por ejemplo en *Naruto*, o también en *One Piece*, Luffy, que es impulsivo y todo, y les sale las cosas bien, o también por ejemplo en el desarrollo de Nami en *One Piece*, que ella se desarrolló bien y todo, tuvo su plan y todo, pero a medida que fue avanzando la serie, como que yo siento que se ha vuelto más sexualizada para vender al público, pero también hay casos donde hay otras series donde si han, mujeres escritoras mangakas, han profundizado bien con las mujeres, como el caso del compañero que dijo *Full Metal Alchemist*, yo digo uno de *Samurai X*, Kaoru que también ella, a pesar de que si es cierto que ella eso, siento que ella tiene su propia personalidad, carácter fuerte y todo, y ayuda a Kenshin, y si no fuera con Kaoru, Kenshin hubiera sido una persona muy violenta y eso, Kenshin digamos que no tuvo un propósito de vida por qué luchar pero gracias a Kaoru, él se

inspiró y se motivó, y Kaoru también por su carácter y por su forma de ser, o también de *Inuyasha*, también la señorita Naomi, que los dos dependen mucho, no solo que *Inuyasha* depende de la fuerza bruta sino, digo, la señorita Aome, es por la inteligencia, y por sus poderes y todo, y creo que también es muy bien justificado ya que hay mujeres autoras en esto, y que más iba a decir, pues si también es cierto que en la actualidad como ya llevamos replanteando esto, que también se sexualiza mucho y a mi no me gusta mucho el contenido del *anime* de que un hombre y muchas mujeres no y que todas tienen: no, que el amor de mi vida, que el man es importante, ósea, que toda mi vida es el man; no, no es así realmente es uno mismo, uno mismo es importante y que no todo es el hombre de la vida, y como que yo siento que ya deberían cambiar en eso, aunque también hay *animés* donde también hay del otro lado, eso es todo, o no sé si me faltó algo más que se me haya olvidado y haya de recalcar y pues, en *Naruto* también por último sería, creo que la única, como que más o menos, diría que es Tsunade y Karin también, sí sufrió mucho, y como podemos ver ella fue abusada y todo, todo pero siento que un poquito se salvó, un poquito, porque se dio cuenta que Sasuke si era una porquería y le hacía todo, y más o menos se alejó, pero lo perdonó, pero no me gustó eso, no me gustó que lo haya perdonado pero igual como que si se alejó de Sasuke, aunque sigue demostrando interés por él.

Moderador: Okay, *Akira*, muchísimas gracias por ese aporte, vamos con *David*.

[Comentarios en el Chat]

Exxi: Porquería ese Sasuke

David: Bueno, pues mi aporte sería que aclarar un poquito lo de las épocas, principalmente, es que digamos, en el contenido *anime* de por allá de 1900, 1900 no, 1990 sí, los principios, ya sea como con *Dragon Ball*, Los Cuentos de los Hermanos Gasca, por ejemplo, digo, cual Gasca, digo, no me acuerdo...

Exxi: Grimm.

[Comentarios en el Chat]

*Akira*: también eso

David:... je,je, sí, el caso, que se presentaban mujeres con el sentido de: soy la princesa en apuros; de, sí, ese rol como más una forma de avanzar la trama que como una ayuda extra, luego llegó, los años como 2010, sí, 2005, donde efectivamente se ve a una mujer como un objeto prácticamente sexual, donde los que veían *anime*, en esas épocas, se les trataba como que ellos veían ese contenido sólo por el ámbito sexual pornográfico, y ya viendo más a la actualidad, ya se ve al rol femenino mucho más, sí, como, mucho más adentrado a la trama, como por ejemplo puede ser *Jujutsu Kaisen*, *Chainsaw Man*, *Dororo!*, *Dr. Stone*, etcétera, que tienen que el rol que las mujeres, en sí, tienen un rol como mucho más estable en la trama, que es más que ser un adorno o un objeto sexual, es lo que quería decir.

Moderador: Okay, *David*, muchísimas gracias por ese aporte respecto como a esa evolución también, vamos con *Andrés*.

Andrés: Sí, buenas tardes, pues, mi aporte principalmente sería respecto que retomando el ejemplo de Sakura en *Naruto* que cabe recalcar que no, bueno, pese a que en la mayoría de la serie no era muy útil, por así decirse, tomando en cuenta la antigua, en la que están pequeños,

original, ella por más de que, por así decirse, era loli, a ella la, ella era demasiado gustada por varios, varios la querían bastante a ella, inclusive, principalmente Naruto, que era el protagonista, y hasta allá en *Naruto Shippuden*, de todos modos, Naruto seguía gustando ella pese a que seguía siendo medio loli, solo que fue más adelante que él terminó empezando ya a enamorarse por fin de Hinata y ya la otra referencia que tengo es la de *Accel World* en donde acá sí se nos presenta el protagonista que es un, que él si es gordito, lo cual es poco usual en el...

[Comentarios en el Chat]

Akira: gordo

Akira: si

Andrés: ...exacto, que es poco usual en el *anime*, que un protagonista que sea gordo, pero aun así ahí lo presentaron, y él cual, pese a que él era así, la coprotagonista que era prácticamente la mujer perfecta según todos ahí, como tal, dieron a entender de que la chica linda deseada por todos también puede llegar a querer a lo que son los personajes gordos, también había otra referencia, pero no me acuerdo muy bien el *anime*, *Masamune-kun*, creo que tenía por nombre, que ahí también es otra referencia eso ya es una forma más sexualizada de que el protagonista al inicio era gordo pero luego se volvió delgado para...

[Comentarios en el Chat]

Exxi: Masamune-kun no revenge

Andrés: ... exacto, *Masamune-kun no revenge*, que él era gordo pero terminó ejercitándose demasiado para luego vengarse de la chica que le había roto el corazón, pero ya uno en el final, más o menos se da cuenta de que ella como que termina gustando más de, le gustaba más como era antes, pese a que ella era la chica perfecta que rechazaba a todo el mundo, aparentemente ella no le interesaba tanto el físico, sino más como era la persona, listo.

Moderador: Ya, muchísimas gracias *Andrés*, vamos con *Exxi*.

Exxi: Vale, me gustaría hablar un poco con respecto a las épocas y los géneros, pero no géneros en cuanto a los roles de género, sino géneros pues de las series... ósea, sí es verdad que existe una tendencia general a sexualizar cierto tipo de cuerpos, a sexualizar a la mujer, y se vende, ósea, pues básicamente, cualquier tipo de arte es un reflejo de sus autores y el contexto en el que está dicho autor, Japón es una sociedad, tiene una cultura un tanto conservadora en ese sentido, se podría decir que en algunos puntos es algo machista, sin embargo, pues bueno, los productos que ellos crean y lo que se da vista al público, lo que nos llega a nosotros, es un reflejo de los autores mismos y de la demanda que existe hacia ellos, es decir, si hay tanto *fan service*, si hay tanta sexualización de los cuerpos, es porque esta sexualización vende muchísimo, y sirve como un recurso para mantener cierto tipo de proyectos vivos, también es importante digamos, ahorita destacamos bastante en cuanto a los *animés shonen*, en cuanto a ese tipo de *animés* que son dirigidos a un público, bueno, que antes, ósea, ahora es un poco más global, ahora el *shonen* y los *shojo* bueno, pues cualquier persona los ve, ya sea chico o chica, pero antes, principalmente en los 80, en los 90, lo popular, lo general era que los *shonen* eran dirigidos a un público masculino y luego otras demografías como los *shojo* y los demás van dirigidos a un público femenino, entonces, las series que pues están dirigidas a un público masculino, tienen ciertas tendencias a hipersexualizar los cuerpos femeninos puesto que, están dirigidos a cierto

público, lo mismo pasa en viceversa, por ejemplo, con algunos *shojos* incluso con el género *yaoi*, se tiende a hipersexualizar al cuerpo masculino, siendo que va dirigido a un público femenino, entonces, supongo que destacamos el día de hoy lo de la hipersexualización femenina porque se propagó no solo en los géneros específicos, como lo podría ser el *yaoi* para la hipersexualización masculina, sino que se ha propagado en bastantes géneros, y lo vemos muy común, muy regular en bastantes series, sin embargo, ocurre bastante en ambos, desde ambas partes.

Moderador: Okay, *Exxi*, muchísimas gracias, vamos con *Smile*.

*Smile*: Eh sí, sobre todo con lo que dijo *Exxi* fue, digamos como que también me viene a la cabeza y es que digamos con respecto a lo que uno ve también digamos como que hay cierto, como lo digo, como que la gente tiende a juzgar sobre eso, o pues lo digo yo como en base a experiencias que a mí me pasaron porque digamos, como que pasa eso, como que es normal que sea la mujer quien vea *shojo* y sean los hombres quienes vean *shonen* y entonces digamos, a mí me pasó: ay, es que ustedes solo ven eso, es que ustedes; digamos, a mí me paso por ejemplo con algunas series de *shonen* que yo veía y me decían como: ay, es que usted ve eso es porque el hombre tiene músculos, porque una cosa, porque la otra y eso. Entonces, digamos como que, además, de que pasa en el *anime* digamos como esa hipersexualización de los cuerpos, pues también como que la gente piensa eso sobre las otras personas que lo están viendo, entonces digamos como que también llega a ver como que normal encasillar una persona en referente a eso.

Moderador: Okay, *Smile*, muchísimas gracias; bueno, recogiendo un poco lo que se comentó aquí en este punto, que creo que son varias cosas, por una parte está como las épocas de cómo se ha trabajado digamos este tema o como se ha representado normalmente en el *anime*, en las diferentes producciones, ligado a eso también están los géneros demográficos propiamente a los que se dirige y también como se encasilla a las personas allí, digamos por ese contenido que se visualiza que corresponde a cierto género demográfico específico o demás, adicionalmente, se comenta digamos que se destaca el elemento del cuerpo y su hipersexualización, o también, la parte del *fan service* que, de hecho, mi pregunta a continuación es respecto a ello, en general, el término lo mencionó *Exxi*, no obstante, ¿para ustedes qué es el *fan service*? Y ¿cómo aparece en el *anime*?... *Exxi*, adelante.

*Exxi*: Que Naruto se haya casado con Hinata, eso es la mejor expresión de *fan service*, ósea, el *fan service* en sí, es servir al fan, darle al fan, algo que se supone, presuntamente, desea que quiere, que necesita ver, entonces, popularmente, el *fan service* se conoce como: no, la muestra de los cuerpos, la sexualización de los mismos; pero puede ser desde eso, hasta cumplir un *ship*, un *ship* de entre varios personajes, hasta cumplir una escena que es forzada, hasta cumplir en bastantes aspectos, no se ciñe netamente en el apartado sexual...

[Comentarios en el Chat]

Akira: la película

Akira: es mas fanservis

Akira: de hinata y naruto

*Exxi*:... *fan service* es literalmente servir al fan de alguna forma.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Exxi*, vamos con *Smile*.

Smile: Okay, en cuanto a eso, sí, es como esa demanda como que tienen los fans en referente pues a lo que decía precisamente *Exxi*, como una pareja, o en cuanto pues precisamente algún personaje entonces digamos que, no sé, por ejemplo, puede que lo vuelvan más torpe, como puede que lo vuelvan más serio y cosas así, digamos, por ejemplo, cuando comentan *fan service*, hay un *anime* que normalmente me viene mucho a la cabeza y creo que pues algunos lo conocen, que se llama *Fairy Tail*, y digamos que, por ejemplo, a lo último en la historia pues se muestra como eso, como esa terminación de algunos *shipp*s, como todo eso que de alguna manera u otra, cumplen esos deseos por así decirlo que tienen los fans, en referente a eso que ellos quieren que tanto pase.

Moderador: Okay, *Smile*, muchísimas gracias, vamos con *David*.

David: Pues, la verdad es que sí, lo mismo que dijeron mis anteriores compañeros, que es cuando el fandom se hace tan grande, se hace tan ruidoso, que obligan a los autores a cumplir ciertas, sí, ciertos eventos para que pasen, aunque sean forzosamente, esto pues principalmente genera lo que se conoce como un personaje *Gary Stu*, que es principalmente el que todo le sale bien que pasa lo que ellos quieren que pase, etcétera, etcétera, y pues, se va trasgiversando la trama, hasta terminarla en un punto negativo prácticamente.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *David*, vamos con *Akira*.

Akira: Yo diría que comparto lo mismo con mis compañeros, que es puro más *fan service*, véase el ejemplo de lo de *Naruto* y *Hinata*, técnicamente la película fue un *fan service*, para complacer a los fans de que *Naruto* y *Hinata* se casaran, por decir un *fan service*, por ejemplo, sean [se pierde el audio por 5 segundos], un *fan service* también puede ser por ejemplo como mostrar hombres acuerpados y mujeres acuerpadas, eso también es *fan service*, como dicen mis compañeros, complacer a los fans, para vender ganancias y tener sus productos, puede ser eso también, y eso es lo que creo que también hay *animés* que actualmente están haciendo eso, mucho *fan service*, y creo que a la historia es lo que menos le están dedicando.

Moderador: Okay, *Akira*, muchas gracias, vamos con *Isis*.

Isis: Ey, es que sí, ¿si me escuchan? Yo comparto pues mayormente lo que dicen todos, que es básicamente pues servir al fan, darle al fan lo que quiere, y aunque esto pues impida que la serie se desarrolle de la mejor manera pues eventualmente lo hacen, y pues perdónenme, pido perdón, yo no soy amante de *Naruto*, la verdad nunca me he tomado el tiempo para verlo, pero he leído bastante teorías de las personas que *shippean* a *Naruto* con *Sasuke*, que digamos, la relación de los dos personajes pudiera, hubiera podido ser mejor, pero pues forzosamente se le dio al que más consumía, que básicamente eran las personas que querían que ellos terminaran con un personaje femenino, el porqué los juntaron entre los 4, ósea que quedaron *Sasuke* y *Sakura*, y *Naruto* y *Hinata*, ósea desde el desconocimiento, yo creo que ese podría ser un buen ejemplo de como se le sirve al fan en el *anime*.

[Comentarios en el Chat]

Exxi: *Naruto* estuvo enamorado de *Sasuke* medio *shippuden*

Moderador: Okay, muchas gracias *Isis*, *Smile* todavía tiene la mano levantada, no sé si quiera comentar algo más. Ya no, ya la bajó.

[Comentarios en el Chat]

David: xd

Susan: Jajaja

Smile: Jaja y si

Akira: xd si

Moderador: Okay, bueno, en el chat veo varios comentarios, voy a leer, ... , *Akira* acaba de levantar la mano, adelante.

*Akira*: Es que sí, es cierto, ósea técnicamente pónganse a pensar, ¿quién haría eso por alguien? De que uno se vaya a buscarlo y todo, pónganse a pensar ¿qué pasa si Sasuke fuera una mujer? Pensémoslo bien, ósea que Naruto fuera a buscar a Sasuke mujer, la fuera a buscar y da todo por ella, ¿quién haría eso? Ósea, ¿un amigo haría eso? Ósea, pensándolo bien ¿un amigo haría eso? De buscarlo, retar a todas las aldeas, y a buscarlo y hasta convencerlo al final ¿un amigo haría eso? ¿o qué haría otra persona más?

[Comentarios en el Chat]

Susan: Se ve como algo más que una amistad

Isis: Se hubieran casado xd}

Moderador: Okay, gracias *Akira*, vamos con *Smile* [*Smile* se sale de la llamada]... *Smile* se acaba de desconectar, ah no, [*Smile* se une a la llamada] ya se unió nuevamente, adelante *Smile*.

*Smile*: Que pena es que sin darme cuenta oprimí el botón y bueno, en cuanto a eso, pues digamos, por ejemplo, eso que él menciona de eso que haría un amigo, ósea, pues sí, ósea como uno se llega a cuestionar esas cosas, pero, precisamente eso me hizo acordar que, si no estoy mal, la autora *Ranma ½*, por ejemplo, toma un poco ese tema de que, tengo entendido, se supone que la pareja original era algo así, que iba a ser entre mujer y mujer, una relación así, pero en esos días eso era algo como que se veía mal pues entonces, se dio esa concepción de que era un hombre y se convertía en mujer por esto de que le cae el agua, entonces, pues digamos es algo como bastante interesante pero pues digamos como que se llega a ver precisamente eso, como digo, como cosas que de pronto los autores de algunos *animés* quisieran reflejar, y no pueden hacerlo, precisamente por como pueden llegar a ser, juzgados, por así decirlo, por la sociedad.

[Comentarios en el Chat]

*Akira*: xd

*Akira*: y mas en esa epoca

Moderador: Muchas gracias *Smile*, recogiendo ya un poco lo que han compartido en este momento, respecto al *fan service*, acerca de estas demandas de los fans y de como se cumplen, me llama la atención bastante de como a pesar de que se da cumplimiento a estas demandas,

algunas, o para está temática, se encamina a esa parte del cuerpo y la hipersexualización, pero también a las parejas, ósea, incluso el fan se vuelve como una parte activa y participativa del desarrollo de la historia, pienso yo respecto a lo que ustedes me comentan a cerca de ese *fan service*, de ese fandom que se hace lo suficientemente grande para empezar a hacer sus demandas y hacer que se cumplan de alguna manera. Sigamos en esta línea un poco, entonces, y al respecto de los cuerpos ¿cómo consideran ustedes que suelen ser representados visualmente los hombres y las mujeres? Ósea, los rasgos físicos, los ojos, los rostros, etcétera. *Exxi*, adelante.

*Exxi*. Visualmente, pues bueno, suelen ser representados como cuerpos dentro estos estándares particulares de belleza, sobre todo la belleza más europea, oriental, cuerpos más delgados, marcados, unos ojos mas occidentales, grandes, con colores de pelos llamativos, y así, ósea, se suelen representar de una manera, que se expone el cuerpo, un cuerpo ideal, o un cuerpo particularmente deseable, según los estándares o los cánones de belleza que se puedan incluir, aunque no es algo que ocurre solamente el *anime*, sino en general de las producciones vistas al público, pero sí, es algo que se ve muy reflejado en el *anime*.

Moderador: Vale, muchísimas gracias *Exxi*, vamos con *Akira*.

*Akira*: Diría lo mismo que mi compañero, que muestran que más como acuerpados, como el cuerpo perfecto y yo digo una cosa, no lo muestran haciendo ejercicio, como que al hombre lo muestran como flaco, acuerpado, débil, pero acuerpado, y con cara perfecta, con ojos perfectos, con todo, y la mujer pues también la muestran, más a la mujer, más sexualizada, con más pechonalidad, ósea personalidad, digo, con pechos, con trasero grande y toda esa vaina, entonces yo siento que muestra mucho más eso.

Moderador: *Akira*, muchas gracias, vamos con *Smile*... *Smile*, ¿estas ahí?

*Smile*: Sí, estaba hablando con el micrófono apagado ja, ja, ja.

Moderador: Ja, ja, ja, no hay problema, continua.

*Smile*: Bueno, estaba diciendo que, digamos por ejemplo, algo que es muy destacable es tema como en cuanto a la cara de unos rasgos como muy finos, ojos grandes, ósea digamos en las mujeres destacan mucho el tema que tienen pestañas, unos labios bonitos, todo eso, y pues digamos que, por ejemplo, acá yo cogería un poco el tema del género de lo que han explicado digamos como cuando va dirigido al hombre y a la mujer, digamos, cuando es dirigido al hombre hay hipersexualización del cuerpo, pero, digamos por ejemplo, cuando va dirigido a la mujer, cuando es digamos tema de *shojos* las mujeres normalmente no es exageradamente desarrollado, sino son más rasgos en cuanto a lo femenino, en cuanto a lo tierno, en cuanto, sí, como eso, entonces pues digamos que como también va derivado un poco qué tanto hipersexualicen el cuerpo, dependiendo también de eso, en cuanto a la mujer, por ejemplo.

Moderador: Okay, *Smile*, muchas gracias, continuamos con *Isis*.

*Isis*: Voy a tomar un temita que me parece algo turbio, en plan, sí, concuerdo con todos mis compañeros de que la hipersexualización, y que uno siempre sabe quien es el protagonista del *anime* por cierta cosita específica que lo hace ser muy llamativo, entonces, esas cosas pues lo hacen bastante obvio, pero a mi me preocupa un poco, el hecho de que en algunos géneros, no voy a hablar como norma, la feminidad está descrita más allá de ser una mujer, están

describiendo a una niña, y eso me preocupa un poco, porque es super tierna, super pequeñita, que es super delgada, que ósea sí, todo ese canon de belleza infantil, lo llevan a una mujer que ya es mayor...

[Comentarios en el Chat]

Akira: eso es cierto

Smile: Si, y es aterrados

Smile: Aterrador\*

Isis: ... y eso a mí me preocupa, y tampoco solo es en el hecho de la mujer, sino que también, en algunos géneros, llámense más, por cuestiones de manga o estos *one-shot* que hacen de equis temática, está el personaje que es un niño, es un niño pequeño al cual describen como todo un hombre, y las personas ya lo normalizan, y lo empiezan a *shippear* con otras personas, y es como no, no, horrible. Entonces yo creo que básicamente eso, para desviar un poco el tema.

[Comentarios en el Chat]

Akira: si tambien

Moderador: Okay, *Isis*, creo que si igualmente ustedes desean aportar en esta parte que se mencionó de este canon infantil que menciona *Isis*, también lo pueden hacer, por ahora, vamos con *Andrés*.

Andrés: Bueno, pues, yo también opino principalmente que se divide en dos extremos diferentes, uno, bueno, en el caso de las mujeres, en dos extremos diferentes, el primero que es las mujeres super voluminosas, demasiado pecho, demasiada nalga, super delgada, bastantes delgadas, la imagen supuestamente perfecta según los estándares de belleza, y ya, el otro extremo como tal son planas,... las *loli* como tal, normalmente no se muestra el punto medio, que es el punto más estandarizado en toda la sociedad, sino que solo suelen mostrar principalmente esos dos extremos, y del extremo de las *lolis* esas principalmente las que más abarcan lo que es la imagen de niñas pequeñas principalmente, casi siempre suele haber al menos un personaje así, niña pequeña, tierna que por equis o ye motivo le puede gustar a alguien, un ejemplo de este, bueno de cuando muestran estos gustos dramáticos por las infantiles es en el del héroe del escudo, que el héroe de la lanza en una escena termina diciéndole a Filo, al pollo ángel, cuando está en su forma humana, de que le encantan así pequeñas, es una clara demostración de que, a veces, también intentan generar esta idea de que hay que agarrarle un gusto enorme por este tipo de personas, ósea, por un,...

[Comentarios en el Chat]

Akira: por las niñas

Andrés: ...ósea hay que agarrarle un gran gusto a lo que son las niñas, la infancia, generando un pequeño propenso gusto o inclinación a la pedofilia.

[Comentarios en el Chat]

Akira: exacto

Moderador: Okay *Andrés*, muchísimas gracias por el aporte, vamos con *Susan*.

Susan: Bueno, pues, yo la verdad me atrevo a decir que al *anime* le hace falta inclusión, es decir, no quiere decir que no la haya en sí en todos los *animés*, pero sí siento que le hace falta demasiado la inclusión, en cuestión también a personas negras, mujeres pues, sí, ósea que no sean tanto el hecho de que sea estereotipado, pero, por ejemplo, la verdad es un corto que yo vi de un *anime*, realmente no sé como se llama, pero es de una chica que es gordita, y pues nadie la quiere porque es gorda, y al siguiente día amanece y ya es flaca, se vuelve como más bonita por decirlo así, entonces, pues al siguiente día como que todo mundo la mira, y que: ay, que sí, que es muy bonita, que qué le pasó...

[Comentarios en el Chat]

Smile: Si, normalmente son personas de piel blanca y no negra

Smile: Jajaja ya se de cuál *anime* hablas 😊

Susan: ... ósea es como eso, de que eres una persona gorda y te van a despreciar por eso, pero ósea, en el *anime* la van a volver bonita, y ya la van a querer, entonces es como bueno sí, de cierta forma hay inclusión, pero a la vez no la hay...

[Comentarios en el Chat]

Exxi: watashi ga motete dousunda

Isis: Yo se cual es pero el nombre es eterno

Susan: ...ósea, es como, te van a querer si tienes un bonito cuerpo y a lo que es aceptado por la sociedad, y con respecto también lo de las niñas, creo que eso también se ve un poco en el *hentai*, también se ve mucho como eso de la pedofilia, entonces como que no se, a mí personalmente se me hace como muy raro que pues den eso para el público también, no lo sé, pero ya, eso es todo por mi parte.

Moderador: Okay *Susan*, muchísimas gracias, continuamos con *David*.

[Comentarios en el Chat]

Susan: Graciaas

David: Muy bien, lo que a mi me gustaría aclarar es que, respecto a la pregunta principal, depende mucho de la casa animadora, principalmente, ya véase caso de lo que pasó con Shingeki cuando pasaron de Wit Studios a MAPPA, o por ejemplo, el extraño dibujo, animación de lo que viene siendo *One Piece* o *Mob Psycho* también, que varían de esa voluminidad que tienen usualmente los *animés* y que tienden a ser un poco más animados como para dar gracia, amenizar la comedia, ese sería mi primer punto, el segundo de lo que dijo, mis compañeros sobre la sexualización de las niñas pequeñas, eso es totalmente cierto, véase los casos de poner a diosas que parecen niñas de 500 años, buscando un vacío legal, para mostrar la sexualización de esta, y ya, pues eso es todo lo que quería aclarar.

Moderador: Okay, *David*, muchas gracias, retomamos ahora con *Exxi*.

Exxi: Bueno, me gustaría hablar un poco sobre lo que comentaban, sobre las niñas, o bueno, la sexualización de algunos cuerpos infantiles, bajo la primicia de que tienen 500 o 9000 años, y es que siento que esto parte, particularmente, de la cultura de la pedofilia que, si bien no es exclusiva de Japón, es algo que se evidencia bastante en el mundo moderno y demás, está particularmente incentivada en Japón, cultura de la pedofilia no entendida como que es una cultura de pedófilos que van por allá asaltando niñas, no, sino más bien cultura de la pedo...ja,ja,ja [varios participantes se ríen]

[Comentarios en el Chat]

Smile: JAJAJA

Isis: Tu rierte con confianza Chris

Exxi: ... cultura de la pedofilia entendida como la hipersexualización y la magnificación de los cuerpos infantiles, o la idolatración, o el deseo que existe por ciertos cuerpos los cuales reflejan pureza, reflejan mucha feminidad, reflejan virginidad, reflejan ese tipo de aspectos que son particulares de una, pues, mujer joven, de una niña, bueno, ejemplos de la cultura pedofilia, básicamente podrían ser, no sé, la preferencia por el cuerpo depilado, la tendencia a ocultar celulitis, cosas que, si bien, pueden resultar poco estéticas, vienen con un significado, o vienen con un trasfondo que es pues, propiamente el pasar de los años y la edad, entonces, bueno, en Japón particularmente esta cultura de idolatrar, de alabar, de desear particularmente la inocencia, la pulcritud, el estándar típico de la niña, o más bien, de los cuerpos más jóvenes, más tiernos, toda la cultura de lo *Kawaii*, estoy seguro de que lo han escuchado, incentiva este tipo de deseos por consumir cierto tipo de cosas, cierto tipo de cosas en los que se puede ver a la mujer anciana de 97 mil años, que se ve como una chica de ocho, y así, pues teniendo ciertas actitudes que bueno, van encaminado desde lo sexual, entonces, particularmente esto es algo que se evidencia en el *anime*, producto, pues como reflejo, como la mayoría de las cosas, como reflejo de la sociedad en donde es concebido, y ya, pues básicamente sería eso.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Exxi*, y a todos quienes ya han aportado en este punto, continuamos con *Akira*... *Akira*, ¿estás ahí?

*Akira*: ¿Yo? Ah sí, listo, si pues, también eso es cierto que también infantilizan mucho, ósea, normalizan el mero hecho de que un hombre se tenga que fijar en una niña chiquita, y yo como: que, qué es esto; la sexualizan mucho y uno como que, o también el caso de, como ejemplo, de *Nanatsu no Taizai* que Meliodas toca a la, su chica, cómo se llama,...

Smile: a Elizabeth.

*Akira*: ... Sí, a Elizabeth, la tocan y como que: oiga y este man qué; como que se lo permiten, y lo peor es que ella se deja y no, no le dan alto ahí, ¿qué está haciendo? Como que está ahí, y como que lo normalizan eso también, como que, y yo investigue ese tema y se debe a que los japoneses son infantiles, ósea como que, un ejemplo, digamos que un latinoamericano usted puede hablar como del tema, le habla de mujeres y los japoneses como que no, son más infantiles como que maduran más a los 35 años y aun como, digamos que usted como turista si va allá a ser japonés, no hace amigos, son mas reservados, serios y siguen su protocolo personal, creo que también se debe a su cultura japonesa, y digamos que usted hace más amigos con otros turistas, no con japoneses, y más cuando, toda esa vaina. Digamos, un ejemplo, de un man que yo vi un video, creo que se llama Kira Sensei, que él explica toda esa vaina, habló con

un empresario, un japonés, de que: ah mira, ¿qué te parece esta chica?; y como que no le interesó y era más inmaduro, como un niño chiquito y lo mismo las mujeres allá japonesas, son inmaduras y niñas chiquitas, como que también los venden, y también lo de la infantilización se debe a que los japoneses son vírgenes, toda la población japonesa es virgen, bueno como el 98%, entonces por eso es que los están antojando, como para que tengan ganas, y como ellos tienen reprimido sus cosas sexuales, y eso se refleja mucho en los *mangakas*, por ejemplo, en los *hentai*, en *echhi* y *yaoi*, de hecho el *yaoi* fue creado por las mujeres japonesas, ósea que ellas tienen mucho reprimido eso, y un ejemplo de un *anime* que fue popular en su tiempo fue *Kaifuku*, que ahí el *mangaka* es una mujer, que ahí muestra como tienen reprimido sus emociones sexuales.

Moderador: Gracias *Akira*, continuamos con *Isis*.

Isis: Bueno, voy a comentar dos cositas rápidas, porque nos alargamos mucho, no sé si haya más preguntas Chris, pero me parece importante y es que, en el ejemplo que dio, no me acuerdo, creo que fue *Susan*, sí, de este *anime* que la chica pues no tiene un cuerpo de consumo, y luego sí, que no me voy a aprender ese nombre es muy largo...

[Comentarios en el Chat]

Akira: si

Isis: ... me parece un buen ejemplo, para ver que hay pequeñas, pequeñísimas excepciones en este mundo de, digamos, el poner el cuerpo perfecto, hablar sobre el cuerpo perfecto, y aquí, voy a dar un *spoiler* muy grande, perdónenme, y es que, al final del manga, ella se queda bueno, con el personaje que pues decidió salir y se casan y tal, y ella vuelve a tener el cuerpo que siempre ha tenido, por el hecho de que, no sé como se llama este personaje, bueno el *senpai* le muestra que ella puede ser una persona que es amada, y que, una persona, digamos, que si es de consumo la puede amar, y ella puede seguir siendo el tipo de persona que fue siempre, porque, el hecho de que los otros personajes no se hubieran quedado con ella, fue porque la amaron en su momento de que era para consumo, de que era super linda de que: ay, bueno, yo me enamoré de ti por dentro; pero eso no es cierto, porque pues no me gustabas antes, ni siquiera te llamaba la atención, y pues, ese pequeño hecho me hace llamar la atención de que pueden haber pequeñas excepciones de que uno dice: vaya, esto es super lindo; pero, pues se ha dejado opacar por la gran cantidad de cosas que no deberían estar.

[Comentarios en el Chat]

Smile: Que incluso solo por lo linda aceptaban que ella consumía Yaoi

Moderador: Okay, gracias *Isis*, vamos con *Exxi*.

Exxi: Bueno, quería profundizar un poco en lo que hablaba el compañero *Akira*, y es que, hace no demasiado tiempo, como en 2017, algo así, hubo una polémica porque un artista japonés, publicó una imagen en la cual, pues hacía una comparativa entre dos chicas, a un lado aparecía una chica, de 1.60, delgada, bueno, con un montón de cosas, con el pelo castaño, bueno equis, con un rostro muy bonito, y bueno, en las características decía que bueno, que era una chica berrinchuda, que dependía mucho de su pareja, que era consentida, que bueno, etcétera, etcétera, etcétera, atribuciones pues, particularmente que, podríamos indicar que bueno, son propias de una niña pequeña, son propias, son atributos propios que uno no busca,

especialmente en una pareja, y al otro lado aparecía una mujer, de 1.75, no se qué, mas voluptuosa, con pues los atributos de bueno, es una mujer ya independiente, como se da cuenta, y ta, ta, ta, con atributos un poco más liberales, en ese sentido, y él hizo una encuesta, el artista, en twitter, y pues ganó, en cuanto a cuál preferían de pareja, pues ganó la chica de 1.60, berrinchuda, consentida y demás, y es que, en realidad, este tipo de atributos, este tipo de cosas, de que bueno, que sea una niña consentida, que sea muy infantil, que sea, esa es un factor bastante atractivo para cierto tipo de población japonesa, esto parte también de la cultura pedofilia que comentaba con anterioridad, y pues bueno, existe esta comparativa, la fuerte dualidad entre el concepto de *Kawaii* y *Bijin* creo que se llamaba el otro concepto, y pues eso, básicamente, quería complementar el punto con esto.

Moderador: Muchísimas gracias *Exxi*, a continuación, *David* tenía la mano levantada, pero no sé si quiera complementar algo, o no.

*David*: No, ya complementaron suficiente la verdad, ya no tengo más ideas.

Moderador: Okay, *David* gracias igualmente, bueno, varios elementos y, de hecho, voy a rescatar uno que permite dar continuidad a la siguiente pregunta y es: ¿Cuáles actitudes consideran que suelen tener los hombres y las mujeres en las producciones *anime*? Y digo que puede conectarse un poco al hecho de estas actitudes que se hablaban de las mujeres que son berrinchudas, o como bueno, este tipo de características que han ido comentando, que son de esta cuestión de lo infantil, pero pues sería ya en este momento profundizar un poco en esas actitudes que suelen tener tanto hombres, como mujeres. Entonces, ¿alguien quisiera comentar algo de ello?, adelante *Isis*.

*Isis*: Yo creo que quedamos fríos, porque depende, porque digamos, volvemos al punto de que hay mucho contenido para consumir, y eso hace que, la mayoría de personajes actúen de manera diferente, entonces digamos que no todos pueden seguir normativas de bueno, es que esta chica se comporta así, y esta otra de este otro *anime* también se comporta así, porque puede que no sea así, y en eso entran esas categorías, nunca me las aprendí, pero sé que existen, de la chica que es *Tsundere*, la chica que es *Deredere*, esas cosas, que nunca llegué a comprender pero que son cómo donde se encasilla cada personaje de *anime* y cómo hacen que estos se comporten en base a, entonces si la chica es: ay no me toques pero te amo, pero no me toques; es como: no, esta chica es una *Tsundere* de manual; entonces empieza a hacer cosas de *Tsundere* de manual, mientras que el personaje masculino puede bien, también tener estas actitudes, o puede ser un personaje característico plano de: bueno, yo soy esto, me pasó esto en la vida, no tengo ningún avance de personaje y ahí estoy; o bien, puede ser el otro personaje que tiene mucho desarrollo, pues por lo que es el protagonista mayormente, y le pasaron cosas, entonces tiene esta actitud que no tienen estas otras personas, entonces yo creo que depende mucho de lo que se esté hablando y de qué tipo de *anime* se consuma.

Moderador: Okay, *Isis*, muchísimas gracias, vamos con *Exxi*.

*Exxi*: Considero que, bueno, *Isis* tiene bastante razón, hay demasiados géneros, demasiadas series, no creo que podríamos encasillar, bueno, en el *anime* los hombres se comportan de esta forma, porque hay infinidad de *animés*, hay infinidad de formas en las cuales los hombres se han comportado en todos estos *animés*, hay desde el hombre que siempre sabe lo que debe hacer, el *Gary Stu*, básicamente, y la damisela en apuros, como hay otros donde los hombres son príncesos, como se les llamaba despectivamente, y las mujeres son más atrevidas en ese

aspecto, un poco más, no atrevidas, sino valerosas, o sí, lanzadas a la aventura, etcétera, entonces, considero que no hay como algo que, no hay como un aspecto a generalizar aquí, por la variedad, por la cantidad de series que existen.

Moderador: Okay *Exxi*, gracias, y también por lo que ambos comentaron, entonces, bajo eso, para continuar, voy a dar continuidad a la siguiente pregunta, pero si alguien quiere comentar algo más al respecto de esta pregunta de las actitudes igualmente puede hacerlo, en todo caso, la siguiente parte, y de hecho va encaminado a algo que se mencionó durante la conversación respecto a la inclusión, y dice la pregunta de la siguiente manera: ¿A parte de lo masculino y lo femenino, consideran ustedes que hay otro tipo de representaciones de género en las producciones *anime*?

Smile: Una pregunta, ¿puedes repetir la pregunta?

Moderador: Vale, la repito nuevamente, y vamos con *Isis*, ¿a parte de lo masculino y lo femenino, consideran ustedes que hay otro tipo de representaciones de género en las producciones *anime*? Vamos con *Isis*.

Isis: Sí, son pequeñas, pero sí, y pues a mi me parece genial por el hecho de que no es tan cuadrado, no es como tan cuadrulado, pues sí en la mayoría de casos, pero hay excepciones que no es tan dicotómico femenino, tan dicotómico masculino, sino que yo no sé si vieron, es que yo estoy atrasada con los *animés* viejitos, pero que es en *Sailor Moon*, creo, no estoy seguro, este personaje que es una chica, pero utiliza uniforme masculino y es bastante andrógina, entonces, pues esa dicotomía de no es completamente binarista, sino que le da pie a lo no binario, y eso lo hace pues bastante increíble, también, este personaje de un *anime* que salió reciente, que tenía muchas dudas sobre lo que en cuanto al género consistía, porque a él le gustaban hacer cosas que pues, para el prospecto del género que le fue asignado, pues no podía hacer, no se podía maquillar, no podía tener el cabello largo, entonces estaba investigando porque eso lo hacía sentir mal, teniendo en cuenta que Japón es un lugar no muy abierto a los géneros no binarios, a los géneros bi, sí, ja,ja a los géneros no binarios, pues hacía pensar como: bueno, qué pasa aquí, esto no es completamente femenino, no es completamente masculino; esta moda de que bastante, agresiva me parece a mí, en la que llamaron a los trapitos y esas cosas, son expresiones de género que son diferentes, a la concepción sexo-genitalidad, género tiene que ser exactamente lo mismo, pues porque yo lo digo así, entonces pues yo creo que sí, hay bastante, bueno no hay bastantes, hay bastante pocas representaciones, pero pues sí existen.

Moderador: Okay, *Isis*, muchas gracias, vamos con *Susan*.

Susan: Pues, la verdad lo he visto, pero también digo que muy poco, tal vez se puede ver en lo que ha sido como el *Yaoi* o el *Yuri*, pero no puedo decir que, en toda, no, no he visto como un trans o algo por el estilo en el *anime* la verdad, entonces, pues, de cierta forma, estoy como entre sí se ve, pero no se ve.

Moderador: Vale, *Susan*, gracias por ello, vamos con *Exxi*.

Exxi: Bueno, considero que sí existe representación como lo que comentaba *Isis*, los trapitos en algún aspecto y ese tipo de cosas, pero, considero que muchas veces esta representación se da de manera como un recurso humorístico, ósea de manera jocosa, por ejemplo esto se ve mucho con los, pues con los trapos básicamente, no, el chico heterosexual que llega, empieza a ligarse

al personaje que se ve como una mujer, tiene apariencia de mujer, pero en realidad tiene hombre, tiene hombre, ósea en realidad es biológicamente hombre, entonces empieza, entonces le dicen: no, ese tiene pito, es un trapito; entonces nos reímos todos “ja,ja” y pues termina siendo un recurso humorístico básicamente, entonces, si bien sí hay una representación, muchas veces se toma de manera jocosa.

Moderador: Okay, *Exxi*, muchísimas gracias, vamos con *David*.

David: Principalmente, por dar un ejemplo de un *anime* que representa los homosexuales, si no estoy mal, no lo he visto, siendo sincero, pero creo que trata la trama sobre ello, que es el de *SK8*, no me acuerdo si es así, si se llama así, del tipo pelirrojo *skate* que, prácticamente la trama gira en como se conquista al que es peli blanco, no me acuerdo, que es una representación bien de los homosexuales, y que no se representa tan de manera jocosa, como lo dice mi compañero *Exxi*.

Moderador: Okay, *David*, muchísimas gracias, vamos con *Andrés*.

[Comentarios en el Chat]

Isis: La pregunta no va orientada a orientación sexual, como comentario

Andrés: Bueno pues sí, en realidad se ve bastante poco, entre esos *animés* estándares, los que mas se muestran es en forma medio burlesca, como lo es el caso de *Ansatsu Kyoushitsu*, en esa escena que se muestra fácilmente ese protagonista pero, su perfil da para ese estándar trans, pero en realidad no lo es, se aprovechan de eso cuando es para una escena burlesca totalmente, ya lo otro en donde ya es un poquito más común, sería principalmente en los *yaois* supongo, y sería en los que más se podría ver, pero serio no se muestra mucho, solo principalmente burlesco, hasta donde yo he visto, por lo que conozco, uno que los más lo muestra al pie de la letra, sería *Boku no Pico*.

[Comentarios en el Chat]

Susan: Confirмо

Moderador: Okay, *Andrés*, muchísimas gracias, respecto a lo que comenta *Isis*, sí, si bien la pregunta se orienta a representaciones de género, el aporte de *David* respecto a orientación sexual, también puede ser una forma en que se comprende ese espectro del género, y, por tanto, es un aporte que puede relacionarse, entonces es igualmente bien recibido, así como cualquier aporte que fluya en ustedes. Bueno, *Smile* tenía la mano levantada, pero no sé si ya no quiera comentar.

Smile: Pues sí, no, pues es que lo que pasa es que pues, yo tengo a mi hermano y pues él normalmente me habla, pues es que él también conoce de *anime*, normalmente digamos él también me habla digamos de algunos mangas o *animés* que hacen en referencia de eso también del tema de cuando hay hombres que se visten como mujeres, o como eso de que digamos, hombres que se sienten mujeres, digamos él me habla de un *anime* que se llama *Stop!! Hibari-Kun* en donde, digamos, por ejemplo, pasa que, pues es un hombre que es travesti, y que digamos, por ejemplo, el autor, digamos que, ósea, es hombre, pero digamos que normalmente le ha gustado dibujar mujeres, precisamente porque se identificaba como una, pues digamos es

como algo de lo que se podría decir que yo identifique porque digamos que eso es poco lo que uno puede realmente como identificar de eso.

Moderador: Okay, *Smile*, muchísimas gracias, recogiendo un poco, sí hay ciertas representaciones, pero no resultan comunes, y se convierten en como en recursos humorísticos o de otro tipo, sin que sea una representación, por así decirlo, sería o acorde a la realidad. Continuando entonces, vamos con la siguiente pregunta, que se ve puede relacionar a algo que se ha mencionado en la conversación, respecto a quién suele tener el protagonismo y esos papeles en el *anime*, entonces, la pregunta es la siguiente, ¿qué tipo de papel consideran que suele desempeñar o cumplir los hombres y las mujeres en las producciones *anime*? Adelante *Exxi*.

*Exxi*: Bueno, primero, pues, si bien, ahora que estamos hablando en contextos más de los *animés* más populares, *shonen* y demás, por lo general la población protagónica se caracteriza por hombre, también hay una amplia población dependiendo de la demografía a la cual vaya orientada el *anime*, digamos, en los *animés shojo*, lo raro es que haya un protagonista hombre, por ejemplo, entonces, pues supongo que depende más de la demografía, eso como primer postulado, y en cuanto al rol que suelen cumplir, dependiendo también de la demografía por ejemplo, en los *animés shonen*, el rol del hombre tiende a ser el sujeto que tiene conductas viriles, tiene conductas comúnmente destacadas para los hombres, también suelen ser perseverantes, persistentes, suelen ser necios, suelen ser tercos con el objetivo que tengan, y pues cumplen el rol más protagónico, al ser protagonistas, cumplen el rol más destacado, cumplen el rol que más sobresale, y pues bueno, ya en cuanto a las mujeres, en estas demografías *shonen* cumplen más un rol de ser exhibidas como el interés amoroso del protagonista, como, bueno, la chica del grupo, como mencioné con anterioridad, también como el recurso en el cual el autor pues expone cierto tipo de *fan service*, pero pues como lo digo, depende bastante de la demografía en la cual nos enfoquemos.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Exxi*, vamos con *Isis*.

[Comentarios en el Chat]

*Isis*: Dme un segundo

*Isis*: Ya, perdón, es que recibí una llamada exprés, pues yo siento que esta también depende, porque si bien, *Exxi* lo describió de una manera bastante adecuada, pues tampoco es que sea la norma, en todos los casos, porque si bien en muchos casos el protagonista en los *animés* estos de romance, es mujer, mayormente y pues, a mi parecer, a mi percepción, se le da mucho más protagonismo al hombre, por ser el ay, el interés amoroso de la protagonista que luego pasa a ser un personaje secundario, porque, el hecho de que a ella le guste, hace que sea mucho más importante y destacan muchas cosas sobre él, y a ella solo la ponen en el proceso de como se enamora de él y como ellos, pues, coquetean, tal, empiezan una relación, pero digamos, mayormente, se vuelve algo de segundo plano lo que pase con ella. Pero igual, esos roles se dan de muchas maneras diferentes, porque hay hombres tímidos, el típico hombre torpe, tonto, de los *animés* que es despreciado por las mujeres, o la típica chica que, pues es atacada por los hombres porque no se deja de ellos, o sí, yo creo que hay muchas expresiones de como puede ser la mujer en el *anime*, como puede ser el hombre en el *anime*, como se da esa feminidad y como se da esa masculinidad, pues no da pie como para mencionarlo todo.

Moderador: Okay, *Isis* muchísimas gracias, y bueno, varias respuestas a lo largo no solo de este encuentro sino de los anteriores, llega a ese depende, principalmente de esos géneros demográficos y como se representa desde allí, para cumplir con ese público al que se dirige la obra y que también demanda cierto contenido. Entonces, bueno, para ya continuar con nuestras últimas preguntas orientadoras, comencemos con: para ustedes ¿qué es ser mujer?... Adelante *Isis*.

*Isis*: Buena pregunta, gran pregunta, mi vida se basa en esa pregunta, pero pues, es de sentirse en plan mujer, a parte de cumplir todo ese estereotipo dicotómico de que la mujer tiene que ser, tiene que verse, tiene que ponerse, tiene que medir, tiene que pesar, todas esas cosas que, la verdad, yo considero para muchas mujeres puede ser agobiante, el ser mujer es sentirse mujer, sentirse cómodo con ese término que, y con todo lo que esto conlleva, el hecho de que si bien yo puedo entrar en este estándar, yo no soy este estándar único, y que hay mujeres como tipos de hojas diferentes en los árboles, ósea, todo ese tipo de cosas, es más bien un sentir propio, como cada quien debe sentirse, o como no debe hacerlo.

Moderador: Okay, *Isis* muchas gracias, adelante *Smile*... Creo que otra vez estás hablando con el micrófono apagado.

*Smile*: Sí, ja,ja, bueno, en cuanto a eso, pues comparto en parte lo que dice *Isis* sobre que digamos es como un sentir de acuerdo a, sí, a lo que uno le gusta, de lo que uno siente, pero al mismo tiempo que eso es como una construcción social, porque pues digamos una cosa es lo que es el, me confundo, el sexo, cuando decimos que es hombre o mujer, y otra cosa es cuando ya lo referimos como el género y de lo que uno realmente siente que por eso es que hay hombres dicen que se sienten como mujeres, o mujeres que dicen que se sienten como hombres y cosas así, entonces digamos que, pues depende un poco y pues va como, de una construcción social, por así decirlo, entonces, pues digamos hay cosas que de pronto se puede decir como: sí, esto es para una mujer; como hay otras cosas que simplemente no se pueden catalogar así, por así decirlo.

Moderador: Okay, *Smile*, muchísimas gracias, vamos con *Susan*.

*Susan*: Bueno, pues, sinceramente, siempre es una pregunta muy difícil definir en sí qué es una mujer, fuera lo de lo biológico, pero, para mí, ser mujer es como ósea no solo ser mujer, sino ser persona, y ser humano, es decir, alguien que tiene derechos, que es capaz de pensar, capaz de actuar, capaz de tomar sus propias decisiones, es una persona que, bueno, todo lo que llega a caracterizar a un ser humano, entonces para mí, eso es como en sí, ser mujer, de ser una persona que cumple con muchos atributos en sí, y no solamente que, como se ha visto, en anteriormente, en el machismo, que entonces la mujer es la que cocina, la mujer es la ama de casa, la mujer es la que cuida los niños, y que ese es el deber que tiene la mujer, porque sinceramente no lo considero así, no es así, y afortunadamente, me atrevo a decir, que se ha ido avanzando eso en la sociedad, pero sí, ósea, al igual la mujer es igual al hombre, siempre tienen como las mismas capacidad para poder realizar las cosas y de hacer de su vida algo mejor.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Susan*, volvemos con *Isis*.

*Isis*: Voy a decir una cosita chiquitica, y es porque me pica, pero no es en mal plan, no me mal entiendan y yo sé que, pues para apreciaciones estamos todos, pero pues a mi me, no sé, me sonó un poco lo que dijo *Smile*, esto de que hay hombres que se sienten mujeres, mujeres que

se sienten hombres, y el hecho de que el catalogar al estereotipo femenino o masculino los hace sentirse así, la verdad yo no lo comparto, mayormente porque no hay hombres que se sientan mujeres, ni mujeres que se sientan hombres, hay personas que no se sienten cómodos con el género que fueron asignados y pues deciden, transitar hacia el otro, pero pues no necesariamente tiene que cumplirse este estereotipo a totalidad, porque pues hay mujeres muy masculinas, hombres muy femeninos, entonces pues ya, eso.

Moderador: Gracias *Isis* por el aporte y precisión, vamos con *Exxi*.

[Comentarios en el Chat]

Smile: Bueno, en ese sentido me equivoqué en los términos 😞 gracias

Exxi: Bueno, considero que, en los tiempos que corren es algo complicado definir este tipo de aspectos como el qué es, me están llamando, un segundo por favor... Si, perdón, bueno, considero que es algo un poco complicado el ver qué es ser mujer, o qué es ser hombre, creo que la respuestas mas acertada podría ser qué, la idea de que alguien es hombre o mujer o etcétera, llega después de una autoinspección, después de un autoanálisis, y dependiendo de la perspectiva que adopte la persona con respecto a al comodidad que tiene en cuanto a una parte o a la otra, o si no se siente cómodo con ninguna de las partes o si se siente cómodo con ambos, es algo que en sí no es sencillo de agrupar en pues, en este concepto de hombre o mujer, y menos actualmente, después de toda la teoría que se ha creado, que se ha publicado, con respecto a esto, pero considero que lo mas acertado para responder la pregunta es que una mujer, es aquella persona que después de realizar una autoinspección, después de realizar un autoanálisis, se concibe como tal, se percibe como tal.

Moderador: Okay, *Exxi*, muchísimas gracias, y bueno a pesar de que esta pregunta puede resultar compleja de como decía *Exxi*, de agrupar o dar respuesta puntual, por aquello de lo que implica ser persona o ser humano, igualmente quisiera continuar con la siguiente pregunta, que dice así: Para ustedes, ¿qué es ser hombre? Adelante *Exxi*.

Exxi: Lo mismo que dije ahorita, pero al revés, ja,ja.

Moderador: Okay, *Exxi*, muchas gracias, vamos con *Smile*.

Smile: Pues yo en pocas palabras yo iba a decir lo mismo, como que aplica tanto de en un lado, como del otro, ósea es de acuerdo a eso que estábamos tocando al principio, como ese sentir de lo que uno cree, por así decirlo, entonces pues aplica yo creo que tanto de un lado como al otro.

Moderador: Vale, *Smile*, muchísimas gracias, *Isis* adelante.

Isis: Lo mismo que dijo *Exxi*, pero al revés, ja,ja,ja, es que sí, ósea, me parece que, ay es que a mí me encantó como habló *Exxi*, es bastante acertado el concepto que tiene y cómo lo explica, así que...

[Comentarios en el Chat]

Susan: Lo mismo pero en el sentido contrario :v

Akira: xd

Isis: ... Exacto, lo mismo pero en sentido contrario, je,je, así que pues, sí, yo ya no me alargo más con eso, es el sentirse hombre, y pues ya.

Moderador: Okay, muchas gracias *Isis*, vamos con *David*.

David: Pues yo diría que, entre sentirse que es mujer, que es hombre, da lo mismo, es muy subjetivo, no puede decirse algo, sin tener todo mal, o todo bien, entonces yo creo que es más como, sí, lo que uno siente, lo que la persona como que se auto inspecciona, y como cree que está arraigado a ciertos valores.

Moderador: Vale, muchísimas gracias *David*, vamos con *Andrés*.

Andrés: Pues sí, yo también opino que no hay mucha diferencia entre lo que sea hombre o mujer, lo que principalmente lo define es el cómo se siente a sí mismo, después de realizar ese autoanálisis, eso es lo que lo define como tal, a uno.

Moderador: Okay, *Andrés*, muchas gracias, entonces recogiendo, lo mismo que *Exxi* nos compartió, pero en sentido contrario, vale. Muchísimas gracias a todos por esos aportes, de hecho, con estas preguntas se da cierre a esta categoría de roles de género, y considero que, a pesar de que fueron preguntas puntuales, se logró ampliar la conversación a diversos temas y elementos que componen ese grupo de lo masculino, lo femenino y lo que podríamos llamar, lo diverso. No obstante, antes de cerrar puntualmente este encuentro, y ya continuar al último momento del retorno de la investigación, beneficios y demás, voy a realizar una pregunta, respecto a nuestra categoría anterior, que eran Valores Culturales en el *anime*, así, quienes no nos acompañaron en la sesión anterior, igualmente pueden responder lo que consideren a la pregunta, entonces la pregunta es la siguiente: Para ustedes, ¿qué tipo de funciones creen que cumplen los valores culturales? Adelante *Smile*.

Smile: Pues yo creería que, en ese caso, cumplen como una normativa, por así decirlo, pues digamos que en referente a eso, digamos la sesión pasada, hablamos de que los valores culturales tocan muchos temas digamos que en cuanto a la religión, costumbres, bueno, entre otros temas, que yo digo que eso se vuelve como una normativa que, como decirlo, que de alguna manera, u otra, sitúa a la persona como comportase de alguna manera o a sentirse como también acorde a eso, como a identificarse con aquello que le gusta más, o estar en contraposición de eso que no le gusta, y así sucesivamente, yo lo vería como de esa forma, por así decirlo.

Moderador: Okay *Smile*, muchísimas gracias, continuamos con *David*.

David: Bueno, en el *anime*, yo creería que sirven como un apoyo a la trama, como darle una motivación al protagonista para realizar las acciones que el va a hacer, para avanzar la trama en sí, eso diría yo dentro del *anime*, más que todo.

Moderador: Muchísimas gracias *David*, vamos con *Andrés*.

Andrés: Pues, yo opino que son principalmente para guiar tal y como dijo *David* la trama o la personalidad y comportamiento de las personas en la realidad, así como del protagonista del *anime*, ya que debido a ellos, es que se enfoca bastante bien en el entorno, ya siendo que el protagonista los cumpla o esté en contra de ellos, siempre van a ser los encargados de mantener más estable la historia.

Moderador: Okay, *Andrés* muchísimas gracias, vamos con *Susan*.

*Susan*: Pues al igual que mis compañeros, considero que los, pues la cultura hace que una persona o un personaje, pues tenga valores, tenga su moral, ya independiente de que si está de acuerdo con esa cultura y también de la forma en como, ósea como se la han enseñado o como se la han transmitido, si se identifica con ella o no, pero pues, tal vez en el *anime* si se ve mucho en como las tradiciones que se ven sí, y más en los japoneses, entonces, en el *anime* se ve mucho de esa cultura japonesa que se ve en el país.

Moderador: Vale, muchísimas gracias *Susan*, continuamos con *Isis*.

*Isis*: Yo voy a hablar de un supuesto, porque pues, no sé, me gusta la idea, pero no me convence, y es el hecho de que tal vez le da una razón de ser, ese valor cultural le da razones de ser al protagonista, si estamos hablando de *anime*, le da razones de ser la persona que vive en ese país, porque siento que es una manera digamos, apropiada, de dar a conocer un sentido patrio, o un sentido de yo me relaciono con esta cultura, me siento cómodo, eso le da una razón de ser a lo que soy yo, pues a parte de otras razones, pero pues básicamente eso.

Moderador: Okay, *Isis*, muchísimas gracias y a todos también por sus aportes, de esta manera cerramos el encuentro con respecto a la conversación habitual, siempre agradeciéndoles por todo el apoyo y disposición, y antes de continuar con la siguiente parte de los retornos y demás, quisiera escucharlos respecto a ¿qué les parecieron estos encuentros? ¿qué reflexiones realizaron? ¿qué se llevan de estas sesiones? Comentarios, opiniones o inquietudes de los espacios...

[Comentarios en el Chat]

*Exxi*: La buena parte

Moderador: ... Adelante *Exxi*.

*Exxi*: Bueno, considero que los encuentros y demás, por medio de las preguntas, por medio de las opiniones que hemos compartido aquí, hemos podido realizar una, no sé si llamarlo, deconstrucción, a lo mejor es bastante pretencioso llamarlo de ese modo, pero el caso es que hemos podido encontrar diferentes aspectos de lo que el *anime* nos presenta, lo que el *anime* puede suponer en cierto tipo cosas, lo que ciertos personajes pueden llegar a suponer, no solo pues en el medio, sino pues en general, en la cultura japonesa, en como nos afecta a nosotros como cultura colombiana, y pues, básicamente eso, el concebir, que estos monitos chinos que vemos y demás, tienen un trasfondo que parte de la propia cultura de la cual se nos es entregado, y pues el contrastar diferentes opiniones en cuanto a los mensajes que no están explícitamente puestos en pantalla, sin embargo, se entienden implícitamente e intrínsecamente que el autor quiso retratar, básicamente, entonces supongo que es eso, me quedo con la, llamémoslo, deconstrucción, aunque puede sonar pretencioso, con la deconstrucción que hemos podido realizar, respecto a las series *anime*.

Moderador: Muchísimas gracias *Exxi*, *Smile* adelante.

*Smile*: Sí, sobre eso pues digamos que en cuanto a los encuentros y todo eso, como que hace que uno reflexione un poco más sobre estos temas que toca el *anime*, que pues uno normalmente creo que lo piensa en algún momento pero no es como algo tan, tan analizado, por así decirlo,

entonces pues digamos como que este espacio deja hacer como un poco más de reflexión y análisis en cuanto a estos temas, y yo creo que hasta con más, entonces, pues digamos en ese sentido si me agradó mucho como tener estos encuentros, aunque no pude estar en el primero, y que más, pues también digamos como el poder escuchar también otros puntos de vista también hacen que uno, no sé, uno debate en cuanto a eso, si existen acuerdos o no, o cambie de perspectiva frente a algunas cosas, entonces me parece como algo bastante positivo.

Moderador: Muchísimas gracias *Smile*, vamos con *Isis*.

Isis: Yo me quedo con la cantidad de *spoilers* alarmantes de *animes* que no me he acabado, que no he visto y que ahora quiero ver, gracias, gracias, ja,ja,ja...

[Comentarios en el Chat]

Smile: Jajaja y si

Exxi: AJJHASJAJHS

Isis: ... Bueno, y a parte de esa parte que me dolió, me dolió bastante ja, ja, ja, pues me parece increíble esta, no lo llamaría conexión, pero estas intervenciones que tuvimos entre todos, yo siento que me quedé con muchas cosas que tal vez pensaba de manera diferente o tenía apreciaciones diferente sobre, y pues es genial escucharlos y saber que tienen que pensar sobre algo que todos disfrutamos y pues está bien.

[Comentarios en el Chat]

Exxi: de nasa :´

Exxi: nada\*

Isis: <3

Moderador: Muchísimas gracias *Isis*, vamos con *Andrés*.

Andrés: Pues, a mi también me agradó bastante estos encuentros, ya que debido a ellos, pude, bueno, presenciar o mejor dicho, escuchar, las diferentes opiniones y así tener un más amplio concepto y ampliar también mi perspectiva respecto a muchas temáticas del *anime* que ya eran cotidianas al verlas, pero que al uno profundizar así como en estos encuentros, uno se da más, uno se da cuenta de muchas más cosas que no había visto en realidad, cuando uno los ve en primera instancia.

Moderador: Muchísimas gracias *Andrés*, vamos con *Akira*.

Akira: Bueno, opino que aquí gracias a estos encuentros como que ayuda a tomarse perspectivas y cosas que uno como que no sabe como que: ay, yo no sabía esto; o que *animes* uno conocía y técnicamente hablamos de *animes shonen* genéricos, como *Naruto*, que ese creo que *Naruto* refleja muy bien los *animes shonen*, como los *animes* en general, en parte como está siendo Japón y conocer cada persona de ciudad diferente y conocer cada perspectiva y tener interacción, eso me pareció muy interesante de estos encuentros, y para reflexionar y todo, me pareció chévere, muy chévere.

Moderador: Muchísimas gracias *Akira*, y no sé si alguien más quisiera agregar algo más... Bueno, creo que entonces de esta manera se da por concluido nuestro tercer y último encuentro, siempre agradeciéndoles por todo el apoyo y disposición a lo largo de las diferentes sesiones que ya hemos tenido, y que también se encuentren aquí y en general del compromiso con la investigación, de los aportes y comentarios que compartieron y que serán de gran valor para el proyecto investigativo, y que, como corresponde al consentimiento que ustedes diligenciaron y en general a la ética de la investigación, les compartiré también esos hallazgos y resultados llegado el momento, posterior al análisis y demás. Muchísimas gracias a todos, en este momento me permitiré dejar de grabar para dar continuidad a nuestro momento de retorno de la investigación y acuerdos respectivos para la socialización de resultados y demás.

[Se detiene grabación y se procede a acordar la entrega de beneficios de la investigación, junto a acuerdos para socialización de resultados y posibles contactos posteriores para complementar información de proyecto]

#### **Anexo 9.4. Encuentro Complementario**

Moderador: Nuevamente les doy la bienvenida y les agradezco bastante por la disposición e interés nuevamente de ser partícipes del proyecto investigativo, en esta ocasión, de manera complementaria de esa información que ustedes ya han brindado con anterioridad y la cual agradezco igualmente ya que ha sido muy enriquecedora y nutritiva para la investigación propiamente. En ese sentido, y como les venía comentando, el día de hoy se abordarán unas preguntas puntuales acerca de las tres categorías de trabajo, Justicia, Valores Culturales y Roles de Género en el *anime*. Y pues la idea, como siempre será que ustedes puedan responder de manera espontánea, libre, y pues claramente recordando que no hay ninguna respuesta correcta u incorrecta, y mucho menos se va a atribuir algún juicio de valor o calificación de lo que ustedes respondan. Siendo así, no sé si tengan alguna duda acerca del manejo de la sesión, del encuentro.

Exxi: Por mi parte, no.

Moderador: Gracias, *Exxi*.

Smile: Por mi parte, tampoco.

Moderador: Gracias, *Smile*. Igualmente, llegado el caso, si quieren responder vía Chat, también está habilitada esta opción, para que lo tengan en cuenta. De esa manera, creo que podemos iniciar nuevamente con nuestras preguntas orientadoras de estos encuentros, y partiremos por la categoría de Justicia. Entonces, en las producciones *anime*, en estas obras en general, existe un tema que es de gran importancia, y que en este proyecto se privilegia, que es la Justicia, quisiera que ustedes me platicaran acerca del tema de Justicia en el *anime*.

Exxi: ¿En qué sentido? Está un poquito amplia la pregunta.

Moderador: Sí, puede ser un poco amplia, pero básicamente se encamina a todo lo que ustedes consideran acerca del tema de Justicia en el *anime*, de lo que se les venga en este momento a la cabeza, de que me platiquen de este tema para ustedes.

Exxi: Hmm, pues, a ver, hmmm, en cuanto a la Justicia como tal, en general, del *anime*, hmmm, considero que depende también un poco de la época, es decir, el *anime* como las historias, como las concepciones que podemos tener sobre la justicia, pues van evolucionando con la época, conforme a los cambios que hay en el contexto que se producen y demás; antes, pues, era más fácil encontrar errores de justicia un poco más del justiciero maravilla, un poco más del estilo, no sé, Superman, que es pues el bueno, y bueno no me acuerdo cual era el enemigo de Superman, pero un enemigo de Superman es el malo, entonces el malo lo pintamos de negro y el bueno pues él tiene capa y eso, entonces pues al inicio esto pasa tanto en América como en Japón mismamente con el *anime*, hay villanos, o hay personajes que son malos, y hay personajes que son buenos, porque bueno, es el bueno de la historia, y pues, en cuanto a la Justicia que se le imparte a estos malos, pues es acorde a la maldad, sencillamente. Pero, bueno, vamos creciendo, o bueno, no creciendo, sino cambiando el contexto, tanto cambiando un poco el momento histórico en el que estamos y pues empezamos a encontrar personajes un poco más profundos, menos hmmm, como decirlo, menos cuadrados en ese sentido y, por ende, las concepciones de la justicia que deben recibir estos personajes empiezan a cambiar con ellos. Entonces, pues bueno, empezamos a ver los matices de justicia, empezamos a ver que es para un lado la justicia, y para el otro, pues sería una tragedia, entonces empezamos con los ejemplos de, no sé, *Shingeki no Kyojin*, y demás, de buscar la justicia por medio de más tragedia, por medio de actos que requieren de una justicia aparte, o, sencillamente, personajes que no reciben un juicio como tal o, consecuencias producto pues de lo que han cometido, entonces pues, resumiendo todo un poco, la justicia en el *anime* va cambiando conforme el contexto en el cual se va produciendo, va cambiando conforme al momento histórico y pues, actualmente es mucho más compleja, tiene mucho más matices, y se vuelve más profunda, conforme sus personajes comienzan a ser más profundos.

Moderador: Gracias, *Exxi*, en esa línea, ¿me podrías dar un ejemplo o describir esos matices de justicia que tu ves en el *anime*?

Exxi: Bueno, mm, lo que comentaba un poco, es que antes, por ejemplo, como decía en este repaso histórico, pues encontraba la justicia que se le aplicaba que era pues impuesta del bueno al malo, del personaje bueno al personaje malo, entonces pues bueno, la justicia es, no sé, que Superman lo mata, estoy poniendo a Superman porque es un poco ja,ja, fácil de llevar, y es como un ejemplo que todo el mundo puede reconocer, pero bueno, entonces el personaje bueno derrota al malo, o encarcela a un malo, o bueno, estas ideas de justicia si bien están encaminadas a ajusticiar a un personaje que es malvado de por sí, se ciñen pues, a esta idea de que el personaje malo pues es ajusticiado por ser malo, entonces pues esta bien, ahí se queda. Pero actualmente considero que la justicia, como en la realidad, podríamos decirlo, como en la, como sí, en el mundo real, la justicia en el *anime* radica del punto de vista del cual pues nos estemos, se nos esté presentando la obra, entonces, poniendo el punto de vista de *Shingeki*, por ejemplo, es justicia pues, hmmm, ir y tomar cierto tipo de actos de guerra contra un país que está oprimiéndolos, eso es un acto de justicia conforme al punto de vista de las personas que están cometiendo dicho acto, sin embargo, pues para las personas que están dentro de esta tragedia, que son afectadas por el acto de guerra que, se produjo dado, bueno, bajo la bandera de que es justicia, no lo ven de esa forma, entonces pues los matices empiezan a verse en cuanto a que no hay una línea dibujada en la cual el bueno es el bueno, y el malo es el malo, no, sencillamente vemos las diferentes ideas de justicia que existen, las diferentes posiciones que existen en cuanto una justicia misma, bueno, no una, sino en cuanto a varias justicias, en cuanto a lo que

se crea por justicia, dependiendo del punto de vista de los personajes y pues tenemos una idea un poco más, incluso diría realista, un poco más cercana a nuestro contexto como tal, no tan infantilizada, o no tan caricaturizada en ese sentido.

Moderador: Vale, muchísimas gracias *Exxi*, no sé si alguien quisiera comentar o platicar más acerca de la justicia en el *anime*, o de algo de lo que mencionó *Exxi*. *Smile* o *Andrés*. Adelante *Smile*.

*Smile*: Bueno, pues digamos que, estaba como un poco perdida porque no sabía pues por donde iniciar la pregunta de lo que decías de la justicia, pero pues digamos que ya escuchando a *Exxi* como que uno medianamente como que empieza a encaminarse y a pensar como en otras cosas, pues, yo no sé que tanto *Exxi* refiere eso con referente a la época, y digamos que, como que me hace diferir un poco con respecto a eso, porque digamos más bien en el *anime* yo siempre he visto que se muestra un conflicto con respecto a si está haciendo el bien o no, o si digamos por ejemplo, muchas veces ha pasado, hay algunos *animés* en donde digamos por ejemplo, uno porque ve el contexto de las cosas, digamos, hay personajes que se hacen toda una faceta o un personaje de que son malos pero, la verdad es que están en busca de un bien mayor, entonces pues digamos como que por ejemplo, definir algo como la justicia tiene que ver mucho como con la perspectiva que se está viendo de las cosas, diría yo. Entonces, digamos, por ejemplo, si dos pueblos están en conflicto, para ellos será justicia quien gane, pero digamos no saben que daño es el que le está haciendo al otro, entonces, por lo mismo, para ellos la parte contraria siempre va a ser injusta, mientras que ellos siempre van a hacer las cosas justas, por así decirlo, entonces, como que, eso hace que difiere, y veo que muchas en el *anime* se toca mucho esos temas, que siempre está el malo, pero el malo siempre se supone que va de una idea de que él cree que está haciendo justicia, o está haciendo cosas buenas, pero digamos que al mismo tiempo pasa como ese choque de que sabe que está haciendo daño, pero lo hace por un bien mayor, pero digamos que por ejemplo en eso mismo pues uno como que difiere de muchas cosas, pues uno como espectador, digamos por ejemplo, hay un *anime* del que yo me leí el *manga*, que se llama *Magi* y digamos decían algo así muy parecida con respecto a eso, que digamos la gente siempre va a entrar en conflicto con otras personas porque para ellos desde su punto de vista, siempre van a estar bien, siempre son justos, entonces, la parte contraria siempre va a ser eso, va a ser la parte injusta, la parte que les está haciendo daño, y todo eso, entonces como que se vuelve a veces complicado incluso llegar a un acuerdo en el que todos se sientan bien y que todos sientan que han sido justos con ellos precisamente, entonces, pues digamos que esa es la forma en que yo miraría que se ve la justicia en el *anime*, como que siempre lleno de matices, y que siempre está postulado como de una manera en la que cada uno tiene una perspectiva de las cosas, y cada uno tiene como sus razones para luchar o no hacerlo, eso es como la forma en que yo lo vería.

Moderador: Muchas gracias *Smile*, creo que es bastante clara tu posición allí, y no sé si *Andrés* quisiera compartir algo, ya que había también levantado la mano, después de *Smile*.

*Andrés*: Sí, bueno, respecto al, bueno, sinceramente también estaba en mi mente de que el tema Justicia es bastante amplio así que por eso también esperaba a ver si había alguna profundización, un punto más específico, por eso es que *Exxi* ayudó bastante a que uno pueda digerir la idea... Ahora sí, bueno, y entonces, respecto a como tal el término de Justicia, también estoy un poco a favor de que varía bastante respecto a lo que es épocas, pero esto... es muy... realista o más o menos acorde a la realidad, no es solo ficción, sino que también se puede ver

demasiado drástico los cambios cuando se trata de una época mucho más antigua como en las que hay, bueno, como las de guerras, que el entorno es mucho más viejo, ahí se nota, ahí es donde se puede expresar justicias mucho más drásticas, como los asesinatos, masacres, entre otros, yendo también al punto de que, como tal, la justicia también varía en los *animés* bastante depende del punto de vista que uno lo quiera tomar, ya que, tal y como dijo *Smile*, en el *anime* pintan, siempre se suele pintar al malo y al bueno, normalmente el bueno es el protagonista, pero es depende de nuestro punto del protagonista y listo, ese es el bueno, esa es la justicia real, pero también los malos, entre comillas, ellos también están haciendo sus cosas puede que no sean muy bien, pero puede ser para un bien mucho mayor, como un ejemplo, el que Itachi haya acabado con toda su aldea, toda su familia, normalmente uno lo pinta como malo, que es demasiado horrible, que es, entre otras cosas, pero en realidad lo estaba haciendo para un bien mayor, no solo para su clan, sino para también, bueno, aniquiló a todo su clan, casi todo, pero, a cambio de poder darle, supuestamente, brindarle, un mayor equilibrio o poder mantener en paz toda la aldea de Konoha que era mucho más grande, por eso es que la Justicia es bastante relativa de acuerdo al punto de vista, según yo.

Moderador: Vale, muchas gracias *Andrés*, *Exxi* levantó la mano.

*Exxi*: Sí, quería comentar un poquito más en cuanto a esto, bueno, con respecto a la justicia, bueno, yo comentaba lo de, lo de la, o el momento histórico pues, en que se realiza la obra, puesto que, en sí, pues cualquier obra de arte o cualquier cosa, en realidad, es un reflejo del autor y el autor es un reflejo de la cultura y del contexto que está viviendo, entonces, por ejemplo, es lógico que en una época como, por ejemplo, la guerra de vietnam, hayan salido tantas películas como *Rambo*, y se hayan popularizado tanto, del soldado americano que bueno, que es invencible y demás, cuando en la realidad estábamos viendo un poco, mmmmm, pues la devastación y el, y el, el país como tal, el país más importante, influyente del mundo, pues perdiendo en contra de un país realmente enano, realmente poco desarrollado y pues, como tal, este tipo de obras nacen de la necesidad de que, bueno, sus autores y bueno, en sí, un periodista americano decía que eso nació a fin de darle propaganda y mantener el orgullo americano, pero pues, en sí, todo este tipo de obras son reflejo de la cultura que esta viviendo y uno pues viendo obras literarias, obras de todo tipo, pues ve un reflejo mismo de la idea que se tenían en la época, entonces, pues que ahora mismo estemos viendo un poco con más frecuencia historias en las cuales pues, no existe un malo y un bueno tan específico, en donde el malo no se viste de negro y el bueno no va por ahí salvando gente porque sí, es producto de nuestra cultura, es producto, bueno, tal vez no nuestra, porque estamos hablando del contexto japones pero, también un poco, estamos viviendo, o más bien, estamos viendo el reflejo del contexto en el cual se está viviendo actualmente, de las problemáticas, de las necesidades, de las, de los temores, que existen en la era, entonces pues como tal, la justicia pues, va evolucionando o más bien, la idea de justicia evoluciona conforme a la concepción que el autor tenga de la misma, conforme pues al contexto en el cual se encuentra, entonces pues, lo que comentaban de: bueno, la, el lugar, bueno, dos aldeas que están peleando, pues, para la aldea propia siempre la otra va a ser la mala, siempre la otra va a ser la que requiere justicia, y pues eso se representa mismamente en las obras, entonces eso es lo que vemos actualmente en los *animés*. Y, en cuanto también a lo que comentaban un poco sobre la influencia de justicia del *anime* en el espectador, considero que es muy interesante, es decir, sí hay series de *anime* que dividen por completo a las personas, a las personas que las consumen, no sé, por poner un ejemplo, ... *School Days*, no se si ustedes se la han visto, si no pues bueno, les doy un repaso rápido de donde está la polémica, al final, bueno,

es un *spoiler* pero bueno, al final de *School Days*, matan al chico por haber sido pues, por haberse acostado con todo mundo, pues, él tenía una novia, se acostó con todo el mundo, y pues la novia finalmente lo mata, y le quita la cabeza, bueno, no, uno de sus ligues lo mata, y bueno, el caso es que murió el chico pues, ese evento como tal dividió por completo al *fandom* que tenía la serie, muchas personas pues alegaban que sí, que menos mal, aleluya, se hizo justicia al maldito perro ese, pues murió y pues bueno, pago por sus crímenes, pago por el delito este de haber sido infiel con un montón de chicas, y otras personas pues decían bueno, a ver tampoco era bueno que el sujeto viviera acostándose con todo mundo, pero, para que lo mataran pues... entonces, como tal, la justicia que se refleja en las series no solo afecta a la serie en sí y el contexto, sino que afecta también a los espectadores, los puede llegar a dividir, la justicia como la vivimos hoy en día en el *anime* depende mucho de la idea que quiera transmitir el autor y de las concepciones de los valores que tenga cada uno de los espectadores.

Moderador: Okay, *Exxi*, muchas gracias, creo que han sido bastantes claros sus aportes en general, y quisiera digamos en esa línea, continuar con la siguiente pregunta orientadora que es: Cuando ustedes observan actos de Justicia e Injusticia en el *anime*, ¿qué sienten?

*Exxi*: Eeeee, supongo que, depende de la obra, ay, depende de la obra y del momento en el cual pues se transmite, porque digamos, si veo un momento de injusticia en, no sé, en una serie equis, donde pues un chico, no sé, es asesinado, lo que sea, pues voy a sentir impotencia, pues las emociones claras que uno puede llegar a sentir, al inicio de la serie, entonces pues, luego empiezo a tener el deseo de que se conciba una justicia, a lo largo de la serie, pero si por ejemplo veo este tipo de injusticias en, por ejemplo, al final de la serie, o este tipo de injusticias que yo veo claramente que es una injusticia maquillada de, de alguna forma, puesta en escena como si fuese algo natural o algo que podemos admitir, o algo que podemos pasar, pues, tiene una respuesta negativa en cuanto a la serie, como tal, pueden existir injusticias, y en la reacción que se produce en cuanto a los espectadores estas injusticias, pues depende un poco de... considero que depende del mensaje que quiere transmitir la obra, puesto que, bueno, refleja este tipo de injusticias, ya está partiendo de un plano del mensaje que deja y las enseñanzas a los niños y piensan en los niños, podríamos decir que, cuando una obra deja un mensaje injusto, maquillado de alguna forma, pues, es desgastante, agobiante, desesperante, es un poco frustrante, pero, si la injusticia se utiliza como recurso para hacer un desarrollo de personaje, para dar otro mensaje, de otra índole, pues, se siente angustia en el momento pero luego hay cierta satisfacción o cierta pues, recompensa después de haber visto la serie después de haber tenido el mensaje que va acorde a lo que se debería esperar, o lo que se aspira.

Moderador: Okay, muchas gracias *Exxi*. Adelante *Smile*.

*Smile*: Bueno, con respecto a este punto, mmm, yo creería que, infieren bueno, sí, intervienen mucho lo que son los valores que tiene cada uno con respecto a una situación, porque, digamos, por ejemplo, hay *animés* en donde, dependiendo de la situación, yo voy a sentir más frustración o menos frustración con respecto a una injusticia, o aún más satisfacción con respecto a una justicia, entonces, pues, yo diría que, digamos por ejemplo, digamos lo que comentaba *Exxi* un poquito más atrás con respecto a lo de *School Days*, ¿si se llama así? No me acuerdo, la verdad es que yo ese *anime* como tal no me lo he visto, pero, emmmm, pero digamos por ejemplo, lo que él comentaba en ese momento que decía que sí, que el tipo era un perro y que una cosa y la otra, y digamos, yo, como mujer, eso a mi me parece como tan detestable, pero digamos por ejemplo como que al punto de que lo haya tenido que matar, entonces como que eso ya me, sí,

ya me hace como, como pensar diferente, como, bueno, tampoco debió haber llegado hasta ese punto je,je, entonces digo yo que eso va dependiendo como de los valores y las concepciones que cada espectador tiene con respecto a eso, entonces, digamos por ejemplo, hay *animés* que yo he visto en donde por ejemplo hay muertes que me parecen muy injustas, demasiado injustas, como hay otras que yo siento como que, pues ya le tocaba, o cosas de ese estilo, entonces yo creo que, en ese sentido, va muy desde la perspectiva del espectador, y también como de los valores que tengan, porque, digamos por ejemplo, hay personas que, no sé, tienen peleas con respecto a ciertas cosas, digamos, no sé, por ejemplo, una persona que sea mas firme con respecto al valor de la vida, entonces, una muerte le puede parecer muy injusta, o muy justa, o cosas de ese estilo, es como lo que yo estaba pensando.

Moderador: Muchas gracias, *Smile*, adelante *Andrés*.

*Andrés*: Listo, pues, yo también, pues yo opino como tal, el como nos sentimos respecto a las justicias, a la justicia que se aplica, eso es, también es bastante relativo, depende del personaje, la trama o como se esté desarrollando la historia como, por ejemplo, hay personajes que hacen que uno les coja un total y absoluto odio, que uno dice por favor, este protagonista está sufriendo demasiado, solo se le están burlando en la cara y en lugar de que haya al menos un poquito de humanidad ahí, no está pasando nada, a ellos de una vez uno espera que haya una justicia, un ejemplo de esto es *Tate no Yushaa*, el del héroe del escudo, que es, alerta de *spoiler postdata*, que es después de varios capítulos que al fin hay un momento en que se va hacer justicia con respecto a todos los males que se están haciendo, y uno ya al menos, yo como espectador digo: al fin, va a pasar algo, se lo merece. Pero luego nos muestran de que, bueno, la, abro, entro un poquito en contexto por si no se entendió bien, por si no están seguros de que *anime* sea, en ese *anime*, en ese reino, al héroe del escudo siempre lo odian, lo miran muy mal, entre otras cosas, los tratan como lo peor de lo peor, la princesa de ahí, fue demasiada con él, se hizo la buena, luego lo hizo pasar por acusarlo de intento de violación entre otras cosas, y así fue cayendo la fama que pueda tener este héroe al punto de que todos los reinos lo odiaban, y lo deseaban muerto, entonces, eso le hacia la vida totalmente imposible a este personaje que ni siquiera quería estar en ese reino, y cuando al fin llegó el momento en que se podía hacer justicia, estaban era a punto de decapitar a la princesa mala, por así decirse, y se, y ahí pues es en donde uno dice: bien, al fin va a haber justicia, pero, en serio ¿va a ser esto? En serio va a ser un homicidio, yo sé que este personaje ha sufrido mucho, pero sé que es mejor que eso, y ahí es donde, alerta *spoiler*, él termina salvando, bueno, salvando por otro lado, así disimuladamente, pero ahí hay una justicia porque metieron un, metió un cuento raro para que al menos haya un poquito de justicia en el evento, y ahí ya uno siente satisfacción con respecto a eso. Así que, opino que la justicia como tal, es bastante relativa de como uno se siente en ese momento.

Moderador: Okay, muchas gracias, *Andrés*, y a todos. En esa línea, para continuar, ya que son varias preguntas, ¿existe algún elemento, o algún aspecto, de la justicia en el *anime* con el que ustedes se vinculen más?

*Smile*: Ja,ja, ¿No puedes ser un poco más específico con ese punto? porque no sé cuál aspecto ja,ja.

*Exxi*: Ja, ja, sí, sí.

Moderador: Vale, digamos, de todos los elementos que ustedes observan de la justicia en el *anime*, de todo lo que me han compartido, ¿existe algo con lo que se sientan más cercanos, más vinculados o que, simplemente les impacte más?

Exxi: ¿Con el que más de acuerdo nos sintamos o el que más nos impacte?

Moderador: Que más les impacto, con el que ustedes más sientan cercanía, identificación, etcétera. *Smile*, adelante.

*Smile*: Digamos, por ejemplo, siempre siento cierto impacto con ese estilo de personajes que, digamos, por ejemplo, siempre ponen por encima aquello que ellos siempre creen que es lo correcto y por lo mismo, precisamente tienen que tomar un camino más difícil, ósea mantener esos, ¿cómo lo digo yo?, como esos ideales que ellos tienen de justicia de lo que es bien para que, para lo que es para ellos, cuando mantienen eso tan fielmente y tan firmemente, esos son los personajes que más me generan como impacto, porque digo yo que, algo que es difícil, es precisamente mantenerse como firme con respecto a algo, entonces, digamos, hay personajes que normalmente yo siempre veo como cierta duda, como hay otros que veo siempre como esa firmeza precisamente, entonces diría que son los que más me generan como impacto, incluso si están haciendo como algo malo, o algo bueno, pero siempre me generan ese impacto con respecto a esa firmeza.

Moderador: Muchas gracias *Smile*, no se si *Exxi* o *Andrés* quisieran complementar o comentar desde su experiencia...

*Exxi*: Estoy meditando.

Moderador: Okay, *Exxi* gracias, y *Andrés*.

*Andrés*: También estoy profundizando un poco en la pregunta.

Moderador: Vale, bueno, podemos retomar esta pregunta más adelante, entonces para continuar en este momento, iríamos con la siguiente pregunta que es: ¿Cómo las producciones *anime* han influido en sus conceptos de Justicia?... Adelante *Andrés*.

*Andrés*: Bueno, pues, en lo personal, considero que si han influido bastante, o al menos un poco, debido a que muestran bastantes realidades, que, pese a que sea ficción, sea por lo que es *anime*, muestra bastantes realidades del mundo, lo cual termina en que sí, lo cual eso en realidad si influye, ha influido en mi forma de pensar sobre que hay mucha injusticia, mucha crueldad y que sería bueno actuar, todo lo que influye un poco, pero, como en el *anime* se muestra muchas situaciones como tan radical, excesivo, ahí es donde entra la realidad de que uno no puede hacer cosas tan dramáticamente excesivas, como intentar cambiar todo un gobierno simplemente con alguna revolución, eso ya son puntos muy drásticos que no se pueden aplicar así como si nada en la realidad.

Moderador: Okay, *Andrés*, muchas gracias. No sé si *Smile* o *Exxi*, quisieran comentar en este punto.

*Smile*: ¿Podrías repetir la pregunta, por favor?

Moderador: Vale, ¿Cómo las producciones *anime* han influido en sus conceptos de Justicia?

Smile: Okay, pues, digamos, por ejemplo, con respecto a ese punto yo digo que siempre hay cosas que a uno siempre le influyen a pensar como diferente, por así decirlo, pues, digamos, que lo digo yo, porque tanto de libros que he leído, como también lo que he visto en *anime* y todo eso, siempre hay cosas que me tienden a influir sobre digamos, por ejemplo, qué es lo que yo puedo ser, entonces, digamos, si yo tengo algo como lo que comentaba *Andrés* con respecto a, no sé, este gobierno, entonces digamos, por ejemplo, lo que yo vea en el *anime*, pueda que, digamos, por ejemplo, me influya a pensar como qué cambio pueda tener yo, para que los demás cambien o como tal qué cambio puedo tener, como tal, sí, yo misma, sí, una cosa como lo que yo quiero generar en otros y yo quiero generar conmigo misma, para decir que puedo como ser un poco más justo, por así decirlo, entonces como en mis acciones puedo hacer que, digamos, mejoren ciertas cosas, o como tal digamos también uno ponerse en la tarea de decirle a otras personas: eso está mal, eso está bien, y todo eso; pero, digamos, como que siempre llega un punto donde eso es complicado porque a las personas no les gusta que las corrijan, empezando por eso, y, por otro lado, no sé, creería yo que digamos, como que influir a otras personas siempre es difícil, entonces como que uno siempre llega al punto como que me lo imagino, pero mejor no lo hago, entonces sí, como que a veces se vuelve más como un tema, diría yo, como hasta fantasioso en el que uno siempre se imagina qué es lo que yo podría hacer y digamos que hasta cierto punto hay ciertas cosas que uno si dice pues bueno, yo por medio de mi profesión, por ejemplo, yo puedo hacer muchas cosas, pero no siempre sabe el pero, o hasta donde uno puede llegar, entonces, pues yo lo ver...ehhh, vería de esa manera, y pues sí, digamos, como que eso siempre hay *animés* que me inspiran como que de pronto yo si puedo como mejorar o digamos, por ejemplo, no tomar las cosas como tan negativamente, porque pues siempre como que están esas historias que uno queda como, bueno, esa persona como que hizo tanto, y sufrió tanto, pero se ve como bien, entonces como que a veces esas cosas también en uno influye. Entonces, pues, ese sería la manera en que yo lo vería, como que digamos, eso que uno puede hacer por otras, de esa forma de justicia, por así decirlo, se vuelve como hasta algo fantasioso y siempre hay un punto, puedo hacer hasta aquí y hasta allá no.

Moderador: Vale, muchísimas gracias *Smile*. No sé si *Exxi* quisiera cerrar en esta pregunta.

*Exxi*: Sí, pues la verdad estuve meditando un poco la pregunta, y considero que, como tal, el *anime* como lo son prácticamente cualquier cosa con lo que estemos en contacto, si puede llegar a influir demasiado o poco, pero, en definitiva, siempre tiene una influencia en cuanto a los imaginarios, en cuanto a los valores, en cuanto a las ideas, en este caso, en cuanto a la concepción de justicia. En varias, varios puntos que yo he tocado y varias cosas que han preguntado pues en este tipo de conferencias que hemos tenido, o bueno, no sé como llamarlo, este tipo de encuentros, yo he tocado el tema, yo he tocado la premisa de que bueno, el mensaje que deja, entonces yo hablo de que, por ejemplo, no, este *anime* pues deja un mensaje que yo considero dañino; pero, porqué considero que un mensaje es dañino, precisamente porque ese tipo de mensajes influyen, y como tal, el mensaje que puede dejar una serie, el mensaje que deja este tipo de obras, pues influyen a las personas, aunque sea poco, entonces pues, considero que si bien no puedo decir a mis ideas de justicia vienen del *anime* porque no, en realidad no, no vienen de ahí, pero considero que, mi consumo en cuanto a este tipo de obras, y no solo el *anime*, sino en general, a mis experiencias, a mis pensamientos, a todo lo que ha pasado en mi vida y demás, ha influenciado y el *anime* ha influenciado en consecuencia mí, en la concepción que hoy por hoy tengo por justicia, de los matices que puede llegar a tener en cuanto a esto, la flexibilidad que puede llegar a tener en cuanto a unas cosas, en cuanto algunos

actos, del poder intentar o, sí, el tener el deseo de ponerme en la posición del otro en cuanto ocurre alguna justicia, el no sesgarme en cuanto a lo que me comentan como tal de un evento, o a mi experiencia vivida del evento, sino intentar profundizar un poco en cuanto a las causas o el porqué se generó ese evento en particular, entonces sería más un, como tal, si puedo indicar una cosa particular que me haya influenciado el *anime* en esta concepción de justicia, es la idea o más bien, el que yo esté propenso a intentar indagar conforme a los diferentes puntos de vista que puede haber frente a un suceso, que pueda haber frente a algo y, pues, de pensar y recapacitar que tipo de mensaje puedo estar aportando yo, o puede estar aportando cualquier tipo de persona, o puede estar aportando la obra, en eso que reitero y digo bastante, no, el mensaje que deja es dañino, no, el mensaje no se qué; considero que más que todo en eso, mi consumo en *anime*, no, no lo considero que haya nacido de un *anime* en particular, sino un general de haber visto cierto tipo de series, de haber visto cierto número de series y de haber visto como ese tipo de series pueden llegar a influenciar a cierto tipo de personas, entonces pues, si me preguntan en qué puede llegar a influir en cuanto mi concepción de justicia, puedo decir eso mismo.

Moderador: Vale, *Exxi*, muchísimas gracias, y, antes de continuar, con la siguiente parte, no sé si *Andrés* y *Exxi* lograron meditar acerca de la pregunta de si existe algún elemento de la justicia en el *anime* con el cual se relacionen o vinculen más.

*Exxi*: Aún está en *stand by*.

Moderador: Okay, vale, después podemos volver a esa pregunta, la retomamos hacía el final. Ahora le doy la bienvenida a *David*, bienvenido, pues, en este momento ya nos encontramos en el proceso de las preguntas orientadores de este encuentro, igualmente te puedes integrar en cualquier momento, ya que estamos abordando todas las categorías que trabajamos previamente, y en este momento ya hemos abordado la categoría de Justicia y pasaremos a la de Valores Culturales, entonces, como para recordar un poco, en la parte de Valores Culturales, en su momento, se compartió acerca de, digamos, acerca de esos valores que ustedes veían reflejados en el *anime*, aquellos que les llamaban más la atención y demás, ¿no?, igualmente aquí las preguntas ya se focalizan hacía otros puntos, que ya trabajaremos...

[Comentarios en el Chat]

*David*: ok que pena, llegar tan tarde

Moderador: ... no te preocupes *David*, bienvenido. Entonces, como corresponde y para continuar con este encuentro, entonces quisiera empezar por preguntarles: ustedes, ¿cómo han experimentado, o vivenciado, en sus vidas cotidianas los valores culturales de las producciones *anime*?

*Exxi*: Eh, ¿podrías repetir la pregunta? No escuché bien.

Moderador: Okay, entonces, ustedes, ¿cómo han experimentado, o vivenciado, en sus vidas cotidianas los valores culturales de las producciones *anime*? Como un recordatorio, en nuestro encuentro pasado a cerca de valores culturales ustedes mencionaban digamos, por ejemplo, el honor, la justicia, el compañerismo, entonces, desde allí, ustedes, ¿cómo han vivenciado esos valores de las producciones *anime*, en sus vidas cotidianas?

Exxi: Eh, pero, se refiere a ¿cómo los hemos vivenciado, pues estos valores, en general, o estos valores, influenciados por el *anime*?

Moderador: Influenciados por el *anime*.

Exxi: Okay, mmmm, bueno, podría dar un ejemplo quizás un poco tonto, digamos, no sé, cuando era pequeño, ja,ja, cuando era pequeño tenía un compañero que, bueno, no era demasiado bueno haciendo, no recuerdo específicamente en qué era, como un juego, algo así por el estilo, pero, él había sido tan influenciado por este tipo de ideas de *Naruto* en cuanto no, el trabajo duro vence al talento natural, que era una persona que no se frustraba nunca, o bueno, pues si se frustraba no lo expresaba, o ese tipo de cosas, considero que ese mensaje como tal, y ese tipo de valor en cuanto a la perseverancia, en cuanto a continuar, bueno, que por más que cueste, practicando y practicando se puede llegar a algo, puede llegar a influenciar en cuanto a este compañero, cuyo nombre es un poco complicado de pronunciar y no he tenido contacto con él, pero, llego a influenciar tanto, que pues marcó un esquema en su vida, y marcó un valor, el cual pues, puede, no sé, pero puede que esté todavía influenciándolo, entonces pues podría decir que ese es un valor como tal que pudo, que puede que haya sido influenciado por el *anime* y que experimenté en mi vida cotidiana.

Moderador: Gracias *Exxi* por compartir. No sé si alguien más quisiera participar en este momento.

Smile: Pues, digamos, por ejemplo, yo me acuerdo que en esa vez de ese encuentro yo explicaba que digamos, por ejemplo, a mi una de las cosas que más me había influenciado era el tema del compañerismo, de la amistad, entonces digamos, por ejemplo, en lo que fue mi infancia, digamos que yo tuve todo lo contrario, yo no tuve buenas amigas, incluso pues a mi en el colegio me hicieron bullying, bueno, entre otras cosas, la cuestión es que digamos, como que, eso me influenció en como de que yo también que ser una buena amiga, de que pues, por ejemplo, hay que responder como en compañerismo, a ser alguien muy firme y muy fiel, en cuanto pues a esa amistad que uno siente con respecto al otro y digamos, como que yo siempre había tenido como que esa idea cuando yo era niña [se escucha un sonido fuerte de fondo], que pena, siempre yo había sentido como esa idea cuando yo era niña que digamos, por ejemplo, sin darme cuenta yo muchas veces formaba amistades con personas que realmente a mí no me hacían bien y digamos que ya con el tiempo eso fue cambiando, pero, digamos que si me quedó a mi ese, como ese valor de la amistad, como del ser fiel y ser firme ahí, a mi si me influenció mucho, porque digamos yo en mis amistades soy precisamente así, como muy amistosa, como muy firme, como muy fiel, como muy, sí, como estando ahí constante, entonces digamos que, si uno lo mirara como así relacionado de esa manera, sería como esa influencia, tal vez, sería que lo miraría de esa manera, porque digamos, miraba con otros valores, yo lo vería más como, de pronto, que afirman aquellas cosas que uno ya cree y que pues, por lo menos, así digamos que así mismo también uno siente que piensa bien o que está bien, también lo diría como de esa manera.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Smile*. No sé si *Andrés* o *David* quisieran compartir algo en este momento... Vale, de esa manera, continuamos, gracias a *Exxi* y *Smile* por compartir sus experiencias, para continuar, entonces, la siguiente pregunta, que se parece, de hecho, a una realizada previamente en la categoría de justicia, ¿existe algún elemento, o algunos aspectos, digamos, de estos valores culturales del *anime* con los que ustedes se relacionen más, o se vinculen más?

Smile: Que pena, Christian, ¿será que puedes volver a repetir la pregunta?

Moderador: Claro que sí, entonces, ¿existe algún elemento, o elementos, de los valores culturales del *anime* con los que ustedes se relacionen o vinculen más? ... Adelante *David*.

David: Pues, yo diría que, aspectos principalmente morales, ósea, definir que es bien o que está mal, definir qué es justo o qué no lo es, como esa clase de perspectivas a lo que se debe ver hacia ciertos casos, o ciertos eventos.

Moderador: Okay, *David*, ¿es posible que nos puedas brindar un ejemplo de esto que nos comentas?

David: Mmmmmm, ¿cómo te lo pongo?, bueno sí, voy a poner el ejemplo más básico, en *Naruto* digamos, cuando Sasuke se pone todo a buscar a su hermano, o a intentar matarlo por así decirlo, hay que ver como se ve las dos caras de la moneda, las razones que tiene para matarlo y las razones por las cuales se vuelve un poco más allá de lo que puede controlar, pues eso sería como ese balance entre el bien y el mal que se debe mantener y lo que uno, la perspectiva subjetiva, ¿no? De como asume esos eventos y como los defines, si buenos o malos.

Moderador: Okay, muchas gracias *David*, y, en ese sentido, esto que nos compartes, ¿tú también lo llevas a tu vida cotidiana?

David: Pues claro, principalmente con esta, digamos, pongamos contexto, en esta oleada que ha tenido de delincuencia, principalmente pues Bogotá, hay que ver las dos caras de la moneda, digamos cuando hay gente muriéndose de hambre que necesita robar para ganar el alimento, o hay gente que literalmente asesina por robar ciertos objetos que no son de mucho valor, entonces, hay que seguir esas dos perspectivas, y definir, y autodefinirse en qué es lo bueno, y qué es lo malo para esta clase de eventos.

Moderador: *David*, muchísimas gracias. No sé si alguien quisiera compartir algo al respecto de esta pregunta, o también referente a lo que comenta *David*. Adelante, *Smile*.

Smile: Bueno, pues, digamos, por ejemplo, he estado pensando un poco y eso, pues bueno, siempre se me complicó un poco como dar como un ejemplo en específico, entonces digamos que mirándolo de esa manera, mmmm, pues digamos, por ejemplo, me ponía pensar mucho el tema digamos de lo que es la vida, como tal, sí, el valor de la vida por así decirlo, y digamos que, por ejemplo, acá en Colombia para mí eso es como algo incierto, tú no sabes si vas a estar bien o no, digamos, por ejemplo, a mi me pasó que hace poco me robaron el celular y digamos, por ejemplo, últimamente me pasa que siento miedo de yo salir, como tal, a la calle a que me hagan algo, a que uno pues resulte herido cosas así, mas porque pues uno escucha muchas historias de que robaron a esta persona y le dispararon o cosas de ese estilo y digamos que, por ejemplo, a donde yo más entro en conflicto es el tema con respecto a la vida que, digamos, yo a veces siento que acá, hay como un pensamiento muy, más del orden del deseo de muerte que el deseo de vida, por así decirlo, que, digamos, por ejemplo, es más fácil pensar como: a ese tipo lo deberían de matar; en vez de pensar otras alternativas, o, digamos, por ejemplo, incluso hay personas que han llegado a pensar como medianamente algo, ósea, por ejemplo, les hicieron algo malo medianamente piensan como: ay, ese tipo me provoca matarlo; o cosas de ese estilo, hay muchos pensamientos que yo he escuchado con, bueno, sí, frases, bueno, palabras así con respecto a eso que yo siempre he visto muchísimo acá en Colombia, no sé si es en otros países porque pues es como la perspectiva que uno tiene acá en donde uno vive, y digamos que, por

ejemplo, en el *anime* mas bien yo tiendo a ver eso contrario, como que siempre es esa lucha por vivir, por sobrevivir, o, digamos, por ejemplo, yo he visto algunos *animés* en donde digamos, hay personajes que hacen lo posible porque, a pesar de que la persona es mala no la quieren matar, por ejemplo, digamos, eso me pasó un poco con, digamos, este *anime Fullmetal Alchemist*, digamos, por ejemplo, durante casi todo lo que es en la serie, digamos, tiene como todo ese conflicto con respecto a ver que todo el mundo tiene más facilidad en cuanto a matar, como a ver como la vida como algo más simple, mientras que él siempre tenía ese conflicto de que no debía hacer eso, de como que no debía acabar con la vida de alguien, entonces, digamos como que cuando yo veo esas cosas y veo como ese contraste de lo que es acá en la cultura, o acá en Colombia, y como las perspectivas que tienen cada cosa como tan diferente siento ahí como un choque con respecto a eso, y siempre me generan dudas a mí, sobre eso, digamos, por ejemplo, acá en Colombia, porqué ven las cosas de esa manera, mientras que digamos, por ejemplo, en programas de televisión, o lo que uno ve en otras cosas, y más en el *anime*, que es lo que más veo, pues, digamos, como que, noto como esa diferencia, pues digamos que eso lo remito con algunos *animés* porque no puede ser así con todos, ¿no?, pero pues sí lo miro como de esa manera, fue como el ejemplo más cercano y como más que se me vino a la cabeza.

Moderador: Muchísimas gracias *Smile* por tu aporte, adelante *Exxi*.

*Exxi*: Eeee, bueno, quería comentar un poco con respecto al aspecto que decía *Smile*, mmmm, creo que tiene mucha razón en cuanto a lo de, que comentaba sobre que existe como un, como un deseo del asesinato del otro, como un afán por la muerte del otro, la muerte vista como algo muy simple, ósea, no sé porqué cuando lo estaba comentando me acordé de una vez yo, cuando tenía unos 12, 13 años, más o menos, en una clase estábamos viendo una película, no sé si la conocen, es la película que se llama *Corazones de Hierro*, algo así, es una película gringa, la cual pues comentan sucesos que pasaron en la segunda guerra mundial, entonces yo veía la película y estaba con un amigo porque pues era en clase, y pues, hay un momento en el cual un chico que es joven, pues, que no tiene mucha experiencia en guerra, pues no pudo matar a un soldado alemán que pues intentó matarlos antes, entonces pues yo pensaba: tsk, este chino es como tonto, este chino es débil; y es una concepción que se promueve mucho, en algunas producciones, incluso hoy por hoy, se promueve mucho en la calle, a veces, cuando por ejemplo, ven a un ladrón y entonces empiezan: ¡Ay no, línchenlo, línchenlo!; y pues la gente que no va, entonces empiezan como: este man es más un cobarde o lo que sea; entonces, pues, yo pensaba, yo veía eso y decía: no, pero porqué, pero ¿por qué no lo mata?; entonces yo le decía a mi amigo: tsk, no, pero que man tonto, ¿por qué no lo mató?; y, mi amigo, en ese entonces, muy sabiamente, no sé si lo dijo con sabiduría o porque quería ver la película y quería ver que me callara, dijo: tsk, pues, *Exxi*, porque no es, porque matar no es algo sencillo; entonces pues, tiene toda la razón, matar no es un acto sencillo, ahí eso es algo que vemos, por ejemplo, no sé si lo supieron, pero creo que, perdón, mi ignorancia si me equivoco, pero creo que era Cabal, que quería pues otorgarles armas a los ciudadanos para que estos se pudieran defender de hurtos y demás y decía: no, sí, sí, sí, no sé qué; ósea, este deseo por, bueno, el sujeto que me va a robar prefiero matarlo je, je, prefiero matarlo, esta, este, esta concepción de que matar es fácil, o matar es sencillo, o matar sale barato, es algo que permea mucho en la actualidad tal vez viene, tal vez esto venga de una cultura de la violencia que tenemos aquí particularmente en Colombia, o, tal vez sea algo muy propio del ser humano, pero sí es cierto que existen, como tal, esta afinidad, este deseo, esta pulsión, podríamos decirlo incluso.

[Comentarios en el Chat]

David: si, fue cabal

Exxi: uff

Moderador: Vale, *Exxi*, muchísimas gracias. No sé si alguien más quisiera comentar algo. *Andrés*, adelante.

*Andrés*: Listo, pues, sí, estoy bastante a favor con lo que dice *Exxi*, de que la violencia o los asesinatos se suelen estandarizar bastante, ya sea en la, ya sea en la vida real o en los *animés* que se muestra bastante que bueno, bastante demasiado, de que las primeras soluciones que se otorgan a los personajes es o matar al que le hizo el mal o si no te matan, entonces en total esto si es, bueno, según yo, de que también se aplica a bastante, se aplica bastante esta perspectiva hacía la sociedad, no solo en los *animés*, sino también se aplica o instruye en la sociedad misma.

Moderador: Okay, *Andrés*, muchísimas gracias, y a todos por sus aportes en esta interrogante, entonces, en este momento podemos continuar con la siguiente pregunta orientadora que es esta: Cuando ustedes observan valores culturales en las producciones *anime*, ¿qué sienten? Y contextualizando un poco la pregunta, por ejemplo, cuando ustedes me mencionaban en el encuentro pasado, estos temas del honor, del compañerismo, del respeto, de ese tipo de valores y elementos; ustedes, ¿qué sienten? ... Adelante, *Smile*.

*Smile*: Pues, digamos, por ejemplo, porque, esto es como ahorita lo único que se me viene a la cabeza, no es por el ejemplo anterior que estaba dando, pero, digamos como con respecto a ciertas cosas a veces me genera como más frustración o más satisfacción, pero a veces como hasta más frustración, normalmente como cuando yo veo como esas luchas con respecto a los personajes, cuando tienen en contra del mal o de todo eso, siempre hay cosas que me generan mucha frustración y siempre a veces hasta uno como que se parte en dos, porque uno es como que quisiera esto, pero como que uno al mismo tiempo como que uno queda como que no, porque uno sabe que el personaje no va a actuar de esa manera, pero, al mismo tiempo es como, pero uno sabe así que así también se libraría mejor, pero digamos que eso también le genera como conflicto al personaje y a uno también, porque uno también sabe que eso no está bien, entonces digamos que, hay cosas que sí me generan mucho conflicto, como hay otras que de pronto a las que normalmente estoy más de acuerdo, digamos, por ejemplo, lo que yo tocaba ahorita con respecto a la vida, digamos, mmm, digamos, de lo que yo decía, pues como ahorita toque ese tema, ese ejemplo en cuanto a *Fullmetal*, digamos, por ejemplo, había muchas veces en que yo decía como: a él le quedaría más fácil tan solamente como coger y matar personas y ya, y con eso podría tener el cuerpo que él tanto quiere junto al hermano, entonces como que, uno siempre entra en ese conflicto como, pues, de qué le sería más fácil de esta manera, pero uno sabe que también eso está mal y que tampoco, eso es como perjudicar a otras personas simplemente por el deseo de uno, por así decirlo, o pues, en este caso, del personaje, entonces es el deseo del personaje por volver a tener el cuerpo de él y del hermano, digamos que, puede estar perjudicando a otras personas entonces digamos que aparentemente es fácil, pero al mismo tiempo no, porque entra en conflicto precisamente esos valores y como esos principios que él tiene, entonces digamos que hay cosas que a mi siempre me generan esas cosas, como frustración, como hay veces que me generan satisfacción, entre otras cosas.

Moderador: Okay, muchas gracias *Smile*, adelante *Andrés*.

*Andrés*: Pues, a mí en varias ocasiones, igual que como dijo *Smile*, se aplican bastantes emociones, pero una de las que más se me aplican en ese tipo de situaciones es la satisfacción, poniendo, siguiendo con el ejemplo de *Smile* de *Fullmetal Alchemist*, ¿por qué me genera principalmente satisfacción? Porque, pese a que el personaje ya está en un mundo bastante acabado moralmente, es un caos, y en otros *animés* también está hecho un desastre las vidas, pueden haber formas más fáciles y rápidas como destruir todo o sacrificar muchas vidas, me genera bastante satisfacción porque pese a estas alternativas que las tienen en la palma de las manos, deciden simplemente no tomarlas y seguir un camino correcto, dando así un punto, dando así un punto a favor de generarle más, de generar más confianza, o esperanza en la humanidad.

Moderador: Vale, muchas gracias *Andrés*, no sé si *Exxi* o *David* quisieran comentar algo en esta pregunta, o continuamos.

*Exxi*: Bueno, en cuanto a la pregunta que pues comentaba, que si llegaba a sentirme, mmm, ¿me podría repetir exactamente la pregunta, que creo que voy a decir algo que creo que no tiene nada que ver?

Moderador: Okay, la pregunta es: cuando ustedes observan valores culturales en las producciones *anime*, ¿qué sienten?

*Exxi*: Básicamente emocionalidad, es decir, pues, finalmente la, mmmm, este tipo de valores, que se transmiten por medio del *anime* apelan a una emoción como tal, entonces pues, no sé, la perseverancia como comentaba antes con respecto a *Naruto*, pues apelan a mis emociones, apelan a ver un momento muy emocional, un momento en el cual pues puedo llegar a sentirme identificado o no, o puedo llegar a sentirme muy esperanzado en lo que va a suceder, o muy expectante de lo que le va a pasar al personaje, entonces pues apelan muy profundamente a una emoción, a un deseo, de que el personaje prospere, de que el personaje cumpla su objetivo, o cuando pasan que no, que el personaje se redima, que el personaje pues le pase algo en general, entonces pues yo consideraría que cuando se ven este tipo de valores, este tipo de situaciones, este tipo de personajes que tienen ese tipo de aspectos, pues básicamente se apela a una emoción, depende del valor cultural o valor que estamos viendo, pero, por lo general es mucha emocionalidad, emocionalidad grata, de alegría, o puede ser una emocionalidad ya como desde la tristeza, o un poco más de asco, ese tipo de cosas, básicamente.

Moderador: Vale, muchas gracias *Exxi*, ¿*David* quisiera comentar algo?

*David*: Pues, lo único que me atrevería así a comentar, principalmente la representación, ósea, ponernos en los zapatos del personaje, asumiendo pues este valor, y esta emocionalidad que se nos brinda digamos, ser perseverantes, nos da como una motivación, como una especie de futuro, entonces pues sí, es lo único que me gustaría recalcar, por ahora.

Moderador: Vale, *David*, muchísimas gracias y a todos también por sus aportes, en este momento, ya continuamos con nuestra siguiente categoría, que corresponde a Roles de Género, en ese sentido, de recordatorio para esta categoría se habló en el anterior encuentro respecto a la masculinidad y feminidad, y también de estas formas de expresión y representaciones de género diversas que no están dentro del canon masculino o femenino, entonces, en ese sentido,

para ustedes, ¿cómo se expresa a través de... [se presentan fallos en la conexión del moderador]... disculpen, permítanme un momento.

Exxi: Je,je, vale.

Moderador: Ya, volví, perdón, entonces, para ustedes, ¿cómo se expresa a través de las producciones *anime* las distintas representaciones de género? Representaciones de género entendidas como todas aquellas formas que ustedes vean o conozcan de la manera en que se presenta o manifiesta el género, sea como la masculinidad, feminidad o demás diversidad que tocamos en el anterior encuentro, pero, para ustedes, ¿cómo se representan todas esas posibles representaciones a través del *anime*?... [silencio por cerca de 30 segundos] ¿Algo que se les ocurra digamos, a ese nivel de las representaciones de género a través del *anime*? Adelante *Smile*.

Smile: Yo creo que todos acá se quedaron pensando que es lo que van a contestar ja,ja, pero pues, bueno, con respecto a eso pues ahorita se me venía un poco a la cabeza que hay cosas que, de pronto, con el tiempo van cambiando y pues, de alguna manera también siguen perdurando, digamos, por ejemplo, de pronto, más atrás se veía un poco más, como lo masculino y lo femenino más, sí, como más, ¿cómo lo digo yo? Como que esto es masculino y esto es femenino y eso debe ser así, entonces digamos como que eso mismo se refiere a la forma en que dibujan los cuerpos, en como tienen ciertas actitudes tanto los hombres como las mujeres, y digamos que pues a final de cuentas hay rasgos de cosas que si van a quedar perdurando como temas de personalidad o físicamente, pero pues digamos que, diría yo que, a medida que pasa el tiempo, también esas cosas se van modificando con respecto a que es masculino y que es femenino realmente, porque pues digamos que eso cada vez más como que tiene, como que tiene, mmmmm, sí, pues como lo estaba diciendo, tiene cambios, y pues digamos hay cosas que ya en la perspectiva de cada quien van a molestar más o no digamos, por ejemplo, a mí siempre me genera, pues digamos que eso es algo que yo también decía en el encuentro que teníamos con respecto a esto, que habían cosas que a mí me generaban bastante, como insatisfacción o como cierta como incomodidad, por así decirlo, de que digamos, por ejemplo, la mujer a veces la pintan digamos, a veces de muy inútil o digamos, por ejemplo, como ese estándar de belleza de que una mujer tiene que tener muchas curvas y tiene que ser toda linda, y tiene que ser toda femenina y cosas de ese estilo, digamos yo con eso tiendo a tender como mucha, como mucha desaprobación con respecto a eso como mucha incomodidad porque siempre es como una exigencia con respecto a eso y resulta siendo como hasta grotesco o pues, desde mi punto vista, como que a veces como ya eso como lo pintan de una manera como tan salvaje, por así decirlo, como que eso tiene que ser así y esto de esta manera, y que a veces eso como que también se confabula como con respecto a como a lo que hay en la sociedad de como esa perspectiva, digamos, por ejemplo, también acá en Colombia está esa perspectiva de que una mujer es bonita si tiene curvas, digamos que tiene que ser femenina, que digamos, por ejemplo, se usa mucho ese dicho y que yo lo detesto mucho que Ay sabe cocinar, entonces ya puede tener un esposo, puede mantener el esposo, yo no mi acuerdo como es, la cuestión es que digamos como que siempre entro como en lucha con eso y más cuando a veces lo veo en el *anime* también, porque uno es como, sí, como que hay incomodidad e inconformidad con respecto a eso, entonces, pues, como que lo miraría un poco de esa manera, y pues también eso, como que a veces siento que eso se ha desdibujado un poco, a medida en que va pasando el tiempo pero, van a haber cosas que siempre van a perdurar, eso es lo que también se me venía como a la cabeza.

Moderador: Okay, *Smile*, muchísimas gracias. No sé si alguien más quisiera comentar algo en esta pregunta.

Exxi: Yo.

Moderador: Adelante.

Exxi: Bueno, en cuanto a los roles de género o bueno, más bien, las representaciones del género que pueden haber, que se pueden expresar a través de las obras *anime* pues, bueno, como lo decía con anterioridad, considero que estas representaciones del género, se hacen conforme a el contexto en las cuales pues se producen, entonces, Japón es un país que si bien es muy adelante en muchas cosas, en particularidades aun sigue siendo algo conservador en cuanto a la concepción de bueno, de como debería ser una pareja por ejemplo, de como debería ser una esposa, de cómo debería ser pues un esposo, entonces sigue siendo un poco conservador, entonces, pues no es de extrañar que en series de *anime*, cuando la chica es linda, es muy atenta, es muy condescendiente, es muy dada a complacer cierto tipo de necesidades, es muy dada a preocuparse mucho por los demás, y quizás no tanto por sí misma cuando la chica es muy maternal, cuando la chica sale a cocinar, cuando la chica es buena haciendo los quehaceres, pues se le maximiza, se le dice como: no, ella es una muy buena mujer, no, va a ser una excelente esposa y más. Y es muy común que muchas obras, muy tirando al orden del *Slice of Life* o ese tipo de obras en las cuales pues vemos al *Salaryman* agotado y pues su objetivo en la vida es conseguir a una esposa para que pues, el sujeto deje de ir a la oficina sin las camisas, con las camisas arrugadas, entonces, que, de hecho, es algo que se representa mucho en este tipo de obras que vemos pues al *Salaryman*, que va a su oficina, no se afeita mucho, con la camisa arrugada, con la casa hecha un desorden, y no es hasta que llega pues la que vendría a representar, ni siquiera la esposa, una chica que bueno, que a lo mejor se está quedando ahí de paso o puede llegar a ser la esposa mismamente, que empieza pues a plancharle las camisas, que lo empieza a pullar un poco más en cuanto a que se arregle un poco su apariencia, que empieza a ordenar las cosas como calificando que el hombre, como tal, sin la chica no podría, y calificando a la chica como muy necesaria en ese rol, entonces pues, en cuanto a las ideas de bueno, como debería ser una pareja, y la representación del género en cuanto a la pareja, pues podríamos recalcar un poquito esto, un poquito la idea conservadora que aún existe en cuanto a este tipo de cosas. Hablando un poquito más de las ideas más, o más bien, las representaciones diversas del género y de la sexualidad, muchas veces en el *anime* se toma a modo de broma, no sé, digamos no sé, la concepción de los *trapos*, o de los *shotas*, bueno, *shotas* no creo que entraría tanto en esta categoría pero bueno, más o menos, bueno no, de hecho no entraría tanto en esta categoría, continuemos en los *trapos*, la concepción de los *trapos*, como tal, se toma mucho en este tipo de series a modo de broma, a modo de chiste, a modo del, creo que ya lo había comentado con anterioridad en este tipo de encuentros, el chico heterosexual que ve a la chica atractiva y resulta ser que no era una chica sino que era un *trapo*, entonces hacen el chiste en cuanto a esto, entonces pues, la representación trans, la representación de este tipo de sexualidades un poquito más diversas, se toma muy a modo de chiste, muy a modo de broma, en este tipo de obras, cuando pues, la obra no gira entorno a ello, porque hay obras muy buenas en las cuales pues, se habla este tipo de tópicos y se profundiza muy a profundidad, de un modo muy correcto, muy respetuoso en cuanto a la temática como tal pero, en cuanto a la diversidad, muchas veces se toma por chistes, a modo de gracia, pues creo que eso sería, no sé.

Moderador: Vale, muchas gracias *Exxi*. No se si *Andrés* o *David* quisieran comentar algo, adelante *Andrés*.

*Andrés*: Pues, igual que como dijo *Smile* y *Exxi*, no se puede negar que es bastante estereotipado lo que son los roles de género en el *anime*, la forma o como que se interpretan las apariencias, tal y como dijo *Smile*, normalmente se suele interpretar a la mujer o ya muy dramática, como ya son de mucha curva, o una *loli*, normalmente se suelen usar esos dos parámetros con respecto a la apariencia de ella, también con respecto a lo que había dicho *Exxi*, se aplica bastante lo que es ese parámetro de dependencia que se se le aplica a los hombres por así decirlo, normalmente varios *animés* se suelen dar como que necesitan ese apoyo para poder estar bien, mientras que hay otros en donde si no usan el apoyo pero, suelen usar a la mujer como algún juguete o un tapujo, un ejemplo sería *Death Note* que Light Yagami es bastante organizado y todo pero, después cuando aparece Misa Amane, a ella la usa simplemente como un tapujo, para que no sospechen de la *Death Note* y todas las cosas, y para que ella no arme tanto revuelo con la que ella tiene, así que sí considero también que se estereotipan bastante los roles y la sexualidad también si el *anime* no es directamente hablando sobre ese tema, suele ser principalmente tomada como chiste, broma, burla, o si no se toma de estas maneras, se toman excesivamente por encima, sin darle mucha importancia o bastante realidad, esto, bueno, no realidad, sino acorde a la época, siendo esto obviamente relacionado por lo que Japón es principalmente bastante medio cerrado con su cultura pero, como tal, sí, en conclusión opino que los roles de género son muy estereotipados y con respecto a situaciones como sexualidad se usan principalmente de chiste sino son su tema, el tema principal del *anime*.

Moderador: Muchísimas gracias *Andrés*, ¿*David* quisiera comentar algo antes de continuar?

*David*: Pues lo último que me gustaría pues a aportar a mi es que, por mi parte, también quería recalcar el género del *anime* en que se estereotipan, hay ciertos *animés* que si estereotipan cierto tipo de roles de género, pero como que se subdivide en los géneros, es decir que, por ejemplo, el ejemplo que *Exxi* dijo sobre los *trapos* o los transexuales, y esta especie de bromas, siempre se hace en típicos *animés* de comedias, de poco impacto por así decirlo, ya cuando se habla de una relación prácticamente codependiente son los de romance, los de *slice of life*, o cuando se habla de una relación un poco más estable o, sí, con unos roles conservadores directamente traídos de la cultura japonesa se hace mas *Seinen* etcétera, etcétera, lo que me refiero principalmente ósea, para resumir, es que se estereotipan siempre basándose en el género o el población que estos *animés* van dirigidos a.

Moderador: Okay, *David*, muchísimas gracias y a todos también por sus aportes en esta primera pregunta orientadora y entonces, a continuación, digamos, a partir de todas estas representaciones que ustedes me han comentado desde lo masculino, lo femenino, bueno, lo jocoso, también estas molestias que pueden generar ciertas representaciones, ¿ustedes se han identificados con algún elemento de estas representaciones de género en el *anime*? [Silencio por 20 segundos]

[Comentarios en el Chat]

*Exxi*: Yo soy malo planchando mis camisas.

Más allá de ello, no demasiado

*Smile*: Que pena, ¿será que puedes volver a repetir la pregunta? Que me distraje por ahí ja,ja.

Moderador: Tranquila *Smile*, no hay problema, la pregunta es, ¿ustedes se han identificados con algún elemento de estas distintas representaciones de género en el *anime*? A partir de lo que venían comentando. Dale *Smile*.

*Smile*: Pues bueno, es que me da un poco de pena, pero bueno, pues digamos a mi me pasó que, en algunas ocasiones de personas que también veían *anime* como me pasaba, bueno, que también sabían que yo veía *anime* y eso, a veces me tendían a comparar con cierto tipo de mujeres, entonces, ósea yo era como no sé, como ósea, yo era como no sabía como tomar eso porque yo era como: ¿qué es lo que quieren? ¿qué me sienta halagada o qué? Y entonces, en ese sentido como que me generaba conflicto y también me pasa como que, ósea, no sé, como que me da como piedra también, entonces, pues digamos que, identificada de esa manera, mmmm, me ha pasado más bien que me han identificado con cierto tipo de mujer, pero, no sé, yo digo es que uno identificarse en una sola cosa es complicado porque uno varía mucho en muchísimas cosas, entonces, pues no sabría como decirlo realmente.

Moderador: Vale *Smile*, muy válido, muchas gracias. No sé si *David*, *Exxi*, o *Andrés*, quisieran comentar algo, bueno *Exxi* ya nos comentó en el chat: “Yo soy malo planchando mis camisas. Más allá de ello, no demasiado”.

[Comentarios en el Chat]

*David*: no ordeno mucho mi pieza, creo que no encuentro mas similitudes

Moderador: Bueno, si en algún momento se quiere retomar sobre esta pregunta, lo hacemos, y antes de ir con, bueno, aquí comenta *David*: “no ordeno mucho mi pieza, creo que no encuentro mas similitudes” Vale *David* gracias, y antes de continuar, al ultimo momento de este encuentro, había una pregunta allí en Justicia que *Andrés* y *Exxi* estuvieron meditando, no sé si quisieran contestarla en este momento o ya continuamos total.

*Exxi*: ¿Cómo era la pregunta?

Moderador: Era la pregunta que dice así: ¿existe algún elemento, o algún aspecto, de la justicia en el *anime* con el cual ustedes se relacionen, o vinculen, más?

*Exxi*: Mmmm bueno, ya pensándolo un poco más a profundidad, yo diría algo como este, esta tendencia a la exploración en cuanto pues puntos de vista, yo diría, ósea, no contemplar la justicia como un punto en el cual pues, o estas conmigo, o estas en mi contra sino como, la contemplación de los matices que puede llegar a presentar cierto tipo de perspectivas conforme a un evento en particular, un evento en conjunto.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Exxi*, entonces, yo creo que podemos continuar con el momento final de este encuentro, ya que se ha extendido un poco más de lo planteado, y bueno, estas ultimas preguntas ya no corresponden propiamente a ninguno de estos 3 ejes categoriales, llámémosle, sino corresponden más a su experiencia personal con el *anime*, entonces la primera pregunta es de la siguiente manera: A ustedes, ¿qué los enganchó con las producciones *anime*? Adelante *Andrés*.

*Andrés*: Por mi parte, lo que principalmente me enganchó fue la salida, o escape de la realidad, por lo que había iniciado más que todo *animés* fantasiosos, de fantasía, entonces se mostraba un mundo muy diferente, muchas más posibilidades, más cambios, eso es principalmente una

de las cosas que más me ató al *anime* desde el principio y me sigue atando que es, como tal, ese medio de escape de lo que es la realidad, debido a todas las oportunidades que, oportunidades y también bastante por el conocimiento que me otorga, ya que, por más de que sean situaciones, supuestamente, ficticias, otorgan un conocimiento bastante realista, bueno del mundo.

Moderador: *Andrés*, muchísimas gracias por compartir de esa experiencia. *Smile*, adelante.

*Smile*: Con respecto a eso, pues, digamos que yo desde muy niña llevo viendo *anime*, entonces, como que, al mismo tiempo como que no, no fue que notara como tal que viera una cosa o la otra pero, diría yo que más bien con el tiempo algo que si me ha mantenido mucho a engancharme a mantenerme a seguir viendo, querer seguir viendo y así, sería yo como, como toda la construcción que hay con respecto a las historias, la trama y los personajes, algo que siempre a mi me gusta mucho es la construcción de los personajes en sus personalidades, en como los forman, ¿sí?, entonces como que, y eso como también engancha como con la trama, entonces diría yo que eso siempre hace que me sienta como atraída a ver *anime* y que siempre me parezca como tan interesante, siempre que yo veo *anime* siempre me siento como interesada en verlo, y no me pasa como ese fenómeno que hay programas que yo veo, los vi una sola vez y me da pereza volverlos a ver después de eso, o digamos que también me ha pasado con películas, como que no les encuentro el sentido, en cambio, en el *anime* para mí es como todo lo contrario, siempre le encuentro el sentido de verlo, de volver a verlo, porque siempre hay cosas nuevas que uno encuentra o como que cosas que uno no había visto la primera vez que se vio como eso, me pasa algo parecido, por ejemplo, cuando yo leo libros, o sea, solo me pasan esas dos cosas cuando leo libros y cuando veo *anime*, siempre hay cosas que encuentro diferentes después de leerlos o verlos más de dos veces, tres veces y siempre uno encuentra más cosas, y les encuentra más sentido, y así, entonces como que eso siempre me hace mantenerme enganchada y también, a mirar que otras cosas nuevas puedo mirar pero, siempre es como eso, alrededor del *anime*.

Moderador: Okay *Smile*, muchísimas gracias, no sé si *Exxi* o *David* quisieran compartir algo en este punto. Adelante, *Exxi*.

*Exxi*: Yo considero que uno de los factores por los cuales me empezó a interesar el *anime*, aunque, bueno, en realidad me pasó algo un poco similar a lo que comentaba *Smile*, el *anime* como tal lo he visto desde muy pequeño, o sea, desde ver *Pokémon*, *Dragon Ball* en Cartoon Network, ya mismamente estaba consumiendo *anime*, pero, con el tiempo, pues he decidido y escogí, pues, mantenerme en este tipo de animación precisamente porque, como tal, en comparativa, este tipo de animaciones, al menos para la época en que, pues, empecé a consumirlas con más frecuencia, incluso, ahora mismo, este tipo de series son un poco más arriesgadas, toman decisiones un poco más crudas, y utilizan la herramienta de la animación para contar historias, las cuales, pues, podrían llegar a ser difíciles de contar en otro contexto, entonces, pues, vemos series como *Evangelion*, vemos películas como *Akira*, que tratan conceptos muy del orden un poco filosófico, trascendental, también pues la implementación del concepto como tal de que la animación no tiene porque ser algo, no tiene porque ser un sinónimo de un contenido para infantes, de un contenido para niños, no es un sinónimo de tocar una temática simple, una temática episódica para complacer a un público que es virtualmente inmaduro, entonces, pues, la implementación del recurso de la animación porque finalmente la animación es un recurso por el cual pues, se comenta una historia, en historias que pueden llegar

a ser mas profundas, que pueden llegar a ser muy trascendentales, un poco bizarras, en algunas ocasiones, que pueden llegar a ser desconcertantes, que pueden llegar a ser excesivamente crueles, es algo muy llamativo, y algo que particularmente me enganchó en cuanto a pues, este tipo de *animación* como tal.

Moderador: Vale, muchísimas gracias *Exxi*, ¿*David* quisiera comentar algo en este punto?

David: Pues lo único que puedo agregar es que a mi me enganchó principalmente, a parte de las decisiones arriesgadas que pues toman los estudios en sus tramas y ciertas, sí, ciertas tramas y ciertas series, más que todo la variedad, porque uno viendo *anime* se puede encontrar desde *animés* de romance, *animés* de pelea, *animés* de filosofía, *animés* de historia, un poco de todo prácticamente, entonces, pues, siempre hay contenido para el cual ver, es prácticamente como un YouTube de la animación.

[Comentarios en el Chat]

Smile: Eso es verdad

Moderador: Muchísimas gracias *David* por esa apreciación, y a todos por compartir, la siguiente pregunta es: ¿qué impacto han tenido las producciones *anime* en sus vidas?

Exxi: Pues después de ver *Tokyo Ghoul* empecé a crujirme los dedos ja,ja,ja...

[Comentarios en el Chat]

David: xd

Exxi: ja,ja, pues no sé, en realidad no, en cuanto a la influencia, se podría decir la influencia que ha tenido en mi vida particular pues, considero que como tal toda producción, toda obra, todo material que consumimos, toda experiencia que tenemos, pues influencia en algo nuestra vida pero, particularmente decir: no, después de ver este *anime* cambio mi percepción sobre, totalmente sobre algo; pues no, no considero que exista algo así, considero que alimentó, por ejemplo, alimentó algo que ya se venia construyendo, y pues se volvió complemento pero, como tal, que el haber visto ese *anime* me haya producido un antes y un después pues, considero que no, particularmente, no puedo referir ninguna.

Moderador: Vale, muchas gracias *Exxi*, y en ese aspecto que menciona como complementó cosas, y digamos, amplificando como a todos los *animés*, a toda su experiencia personal viendo *anime* y demás, ¿qué cosas han complementado? ¿en qué han influido? Como unos ejemplos.

Exxi: Podríamos decir algo como, mi idea sobre la perseverancia, mi idea sobre el trabajo duro, mi idea sobre la condescendencia que puede existir en cuanto a algunas personas, ese tipo de cosas, podría decirse que, si bien, no estoy completamente influenciado, llegó para complementar cierto tipo de ideas, y cierto tipo de pensamientos que hoy permean mi imaginario.

Moderador: Okay, muchas gracias *Exxi*, *Andrés* creo que había levantado la mano, no sé si quisiera compartir algo.

Andrés: Primero antes de responder, ¿me podrías repetir la pregunta para estar totalmente seguro de que si la escuché bien?

Moderador: Vale, la pregunta es ¿qué impacto han tenido las producciones *anime* en sus vidas?

Andrés: Ah listo, pues, en lo personal, a mí, como también he consumido, por así decirse, *anime* desde una edad bastante pequeña, considero que sí, que en mi caso si ha influenciado en mi comportamiento, mi pensamiento respecto a cosas, gustos, o actuar en alguna situación, un ejemplo de ello sería, bastante actual, que sería yo antes cocinaba porque me enseñaron a cocinar normal, y listo, pero no le tenía tanto aprecio, pero ya después de haberme visto *Shokugeki no Soma*, que es de cocina, ahí si le cogí un poquito más de aprecio a la cocina, igual que yo, normalmente, en el pasado no le tenía mucho gusto a los deportes, futbol, baloncesto, o alguno de esos, no le tenía mucho gusto o aprecio, pero después de haberme visto un *anime* llamado *Baby Steps*, que es sobre el tenis, me terminó llamando bastante la atención, y así generó un gusto por el tenis, no he podido practicarlo como tal pero, sí me agrada bastante y sí puedo decir que veo algún que otro partido que es algo que normalmente yo no haría con ningún otro deporte, siendo esto una clara demostración de como ha influido el *anime*, como tal, en mis gustos, o en comportamientos, ya que también han influenciado un poco en mi manera de pensar sobre las situaciones, viendo con, viendo las cosas no tan emocional, como lo haría la mayoría, sino viendo con una perspectiva fría o serena, en eso es lo que principalmente ha influido el *anime* en mí, desde que lo he empezado a ver.

Moderador: Vale, muchísimas gracias *Andrés* por compartir de esa experiencia, no sé si alguien más quisiera comentar de su experiencia de cómo el *anime* ha impactado en sus vidas, adelante *Smile*.

*Smile*: Pues, bueno, digamos que a lo largo de lo que yo he hablado pues, creo que, hay cosas que si han influenciado como otras que es, como decía *Exxi*, es como reafirmar aquellas cosas que uno piensa, entonces, digamos, por ejemplo, entre una de las cosas que sí me ha influenciado y que, digamos, por ejemplo, por eso me llevó a ser así en cuanto a mi personalidad, era lo que yo decía en cuanto a la amistad, entonces, digamos, en cuanto a la amistad yo soy una persona que, digamos, por lo mismo que yo veía en el *anime*, a mi me parecía tan bonito eso que yo dije: quiero ser de la misma manera; entonces digamos que uno sin darse cuenta, o bueno, en mi caso como que yo sin darme cuenta, me volví de la misma manera, aunque pues también puede ser cosas como de la personalidad como tal de uno, y que se reafirman con esas cosas precisamente, pues digamos que yo diría que así, también así como lo decía *Exxi*, que algo que me parta en dos, que decir que después de ver esto aquello me hizo ser de esta manera y así, mmm no tanto, pero sí siempre hay como esa reafirmación que a uno le dan con respecto a lo que uno piensa y que uno siente que entonces lo que uno cree o la forma en que uno es y así, está bien, entonces pues, digo yo, que eso de alguna manera u otra ya influye aunque sea un poco, porque a final de cuentas alimenta ciertas cosas de uno, en cuanto a su forma de pensar, en cuanto a esa forma crítica de ver las cosas, en cuanto a la personalidad de uno también, entonces digamos como que llegan a ser cosas que, poco a poco, sí influyen y que a veces tomamos como en referencia pero, que pues tampoco se vuelve como algo completamente en el que uno se acobije, por así decirlo, esa sería como la forma en que yo lo vería, y pues que por ejemplos, no se viene uno a la cabeza, más que pues ese que ahorita dije que en cuanto a la amistad que es como el que más he tenido, por así decirlo.

Moderador: *Smile*, muchísimas gracias, y no sé si *David* quiera comentar algo, o continuamos.

*David*: Pues a mí lo mismo me pasó, como dicen los compañeros, no me ha partido a la mitad, pero sí me ha reafirmado ciertos conceptos como es el amor propio en *Evangelion*, la amistad en *Naruto*, la perseverancia pues también en el mismo *anime*, y una cantidad de conceptos pues,

principalmente, la mayoría de obras siempre tienen como esa moraleja de enseñar cierto valor, o cierta, sí, como cierto prospecto que es influir en esta obra, y es lo que se infunde a la obra, pues infunde al lector o al, pues sí, al consumidor.

Moderador: Okay, gracias *David*, y gracias a todos por responder en este punto, y pues, bueno, ya para concluir y cerrar con todo el encuentro, y en esta misma línea, y ya algunos han respondido como cercanamente a esta pregunta, y es ¿para qué les ha servido a ustedes esta experiencia con las producciones *anime*? O bueno, con el *anime* en general, ¿para qué les ha servido en sus vidas? Dale *Smile*.

Smile: Pues no sé, suena chistoso y todo, o pues para mí suena chistoso pero, como no a perder la fe en la humanidad, por así decirlo, ja,ja,ja, de esa forma es que me ha servido, porque digamos como que con tantas experiencias negativas que uno tiene a lo largo de la vida, y muchas veces que se manifiestan desde que uno es muy niño, uno tiende a pensar como que la gente es muy cruel o cosas de ese estilo, entonces digamos, para mí, en ese sentido se volvió como un refugio también el *anime* como pensar un poco diferente con respecto a eso, entonces como que siempre ha rescatado un poco esa idea de que sí hay que tener fe en la humanidad y que es normal que haya maldad, por así decirlo, creo que esa sería la manera en que yo lo remitiría, yo lo diría.

Moderador: Muchas gracias *Smile*, ¿alguien más quisiera comentar algo? Adelante *Exxi*.

Exxi: Yo considero que en lo que me ha servido el *anime* es, en primer lugar, pues bueno, es una fuente de entretenimiento que me supone mucho, en realidad me supone bastante entretenimiento así que, eso en primera instancia, segundo, considero que por medio del *anime* he sido capaz de conocer un mundo, tal vez no este mundo, pero sí podría llegar a conocer variedad de ideas, variedad de culturas, también un poco reflejado como se vive la cultura japonesa, he podido llegar a conocer, infinidad de historias, infinidad de mundos que, finalmente, al ver tanto, al ver este tipo o bueno, al ver estas aristas, estas perspectivas, se abren en consecuencia la propia, se abre en consecuencia mi afinidad, mi facilidad para entender, para apreciar, intentar empatizar, para tener cierta disposición a la comprensión de infinidad de posturas, de infinidad de perspectivas que tienen pues las demás personas conforme a algo en particular, probablemente, gracias a este consumo que he tenido, puedo llegar a decir que soy un poco más dado a conocer los puntos de vista en cuanto a una temática, no soy muy cerrado en cuanto a mis ideas, y pues, siempre estoy muy dispuesto a entender, empatizar, a comprender, de manera cordial y respetuosa.

Moderador: Okay, muchísimas gracias *Exxi*, no sé si *Andrés* o *David* quisieran comentar al respecto. Adelante *Andrés*.

Andrés: Pues, mmmmm, en mi caso también se aplican las, lo que planteó *Smile* y *Exxi*, porque al igual que a *Smile* el *anime* me ha ayudado, bueno, me ha otorgado o me ha ayudado a tenerle más esperanza a la humanidad, ya que, como se muestra la vida real, muy acabada, que se naturaliza demasiado la violencia, el caos, bajo esos términos, el *anime* me ha demostrado, me ha ayudado a poderle tener más confianza en la humanidad, igual que con *Exxi*, me ha dado, a parte de ser una muy buena fuente de entretenimiento, también me ha hecho conocer muchas cosas, un poco de cultura, me ha enseñado cultura japonesa, también me ha enseñado culturas de otros lugares, varios, depende del *anime*, también, me ha enseñado, me ha ayudado a, me ha servido como para reafianzar conocimiento de las cosas, o para tenerle más calma, más

comprensión a las demás personas, ya que, en el *anime* se muestra bastantes comportamientos, sus personajes, las personalidades son bastantes amplias, entonces uno puede, a raíz de eso, por ejemplo, viendo un personaje que ha sufrido mucha violencia, que ha sufrido demasiado, uno ya, al menos en mi caso, ya ahora puedo tener un poco más de confianza cuando se trata de un tema, o de tratar con alguien que ha sufrido violencia, porque ya tengo, ya se tiene, o he adquirido, más empatía hacia las personas, eso es una de las cosas en las que más me ha, bueno, ha ayudado el *anime* como tal, en mi vida.

Moderador: Vale *Andrés*, muchísimas gracias, no sé si *David* quisiera cerrar comentando algo.

[Comentarios en el Chat]

Smile: Diría lo mismo que dijo *Andrés* ahorita

David: Pues, más a parte de entretenimiento o la definición de algunos valores, pues, me ha enseñado pues sí, prácticamente a empatizar más con las personas, a conocer ambos lados de la moneda, mirar perspectivas de ciertos aspectos, y pues no solo quedarme con mi percepción sino también con la de los demás.

Moderador: Vale, *David*, muchísimas gracias, también *Smile* que comentó que diría lo mismo que comentó *Andrés*. Listo, de esa manera, concluimos nuestro encuentro, sé que nos alargamos un poquito más de lo planeado por lo que se abordaron todas las 3 categorías y adicionalmente se contaban con preguntas complementarias, les agradezco bastante por la disposición, por un lado, por nuevamente aquí la presencia en este encuentro del proyecto investigativo, ya, ahora sí corresponde al último, ya lo posterior que continua y que es correspondiente a un momento de mi investigación, es lo que corresponde a resultados y análisis y demás que, como saben, también les serán compartidos en su momento a ustedes, y que acordaremos mediante algún medio si se realizará un encuentro sincrónico, o ya en su defecto les enviaré una presentación o video, para que ustedes puedan conocer los hallazgos, y adicionalmente, de todo lo que sobrevenga en adicional como artículos y demás, entonces en este momento me permitiré concluir la grabación y dar cierre al encuentro.

[Se concluye la grabación y se brinda cierre del encuentro]

## Anexo 10. Matrices de Trabajo – Análisis de Resultados

### Anexo 10.1. Matriz de Trabajo – Categoría de Justicia

Tabla 5.

#### Matriz de Trabajo Categoría de Justicia

Matriz de Trabajo Categoría de Justicia		
Pregunta Orientadora	Unidades de Análisis	Descripción Análisis de Resultados
En las producciones <i>anime</i> , en estas obras en general, existe un tema que es de gran importancia que es la Justicia, quisiera que ustedes me platicaran acerca del tema de Justicia en el <i>anime</i> .	“en cuanto a la Justicia como tal, en general, del anime, hmmm, considero que depende también un poco de la época, es decir, el anime como las historias, como las concepciones que podemos tener sobre la justicia, pues van evolucionando con la época, conforme a los cambios que hay en el contexto que se producen y demás; antes, pues, era más fácil encontrar errores de justicia un poco más del justiciero maravilla, un poco más del estilo, no sé, Superman, que es pues el bueno, y bueno no me acuerdo cual era el enemigo de Superman, pero un enemigo de Superman es el malo, entonces el malo lo pintamos de negro y el bueno pues él tiene capa y eso, entonces pues al inicio esto pasa tanto en América como en Japón mismamente con el anime, hay villanos, o hay personajes que son malos, y hay personajes que son buenos, porque bueno, es el bueno de la historia, y pues, en cuanto a la Justicia que se le imparte a estos malos, pues es acorde a la maldad, sencillamente. Pero, bueno, vamos creciendo, o bueno, no creciendo, sino cambiando el contexto, tanto cambiando un poco el momento histórico en el que estamos y pues empezamos a encontrar personajes un poco más profundos, menos hmmm, como decirlo, menos cuadrados en ese sentido y, por ende, las concepciones de la justicia que deben recibir estos personajes empiezan a cambiar con ellos. Entonces, pues bueno, empezamos a ver los matices de justicia, empezamos a ver que es para un lado la justicia, y para el otro, pues sería una tragedia, entonces empezamos con los ejemplos de, no sé, Shingeki no Kyojin, y demás, de buscar la justicia por medio de más tragedia, por medio de actos que requieren de una justicia aparte, o, sencillamente, personajes que no reciben un juicio como tal o, consecuencias producto pues de lo que han cometido, entonces pues, resumiendo todo un poco, la justicia en el anime va cambiando conforme el contexto en el cual se va produciendo, va cambiando conforme al momento histórico y pues, actualmente es mucho más compleja, tiene mucho más matices, y se vuelve más profunda, conforme sus personajes comienzan a ser más profundos, ..., actualmente considero que la justicia, como en la realidad, podríamos decirlo, como en la, como sí, en el mundo real, la justicia en el anime radica del punto de vista del cual pues nos estemos, se nos esté presentando la obra, entonces, poniendo el punto de vista de Shingeki, por ejemplo, es justicia pues, hmmm, ir y tomar cierto tipo de actos de guerra contra un país que está oprimiéndolos, eso es un acto de justicia conforme al punto de vista de las personas que están cometiendo dicho acto, sin embargo, pues para las personas que están dentro de esta tragedia, que son afectadas por el acto de guerra que, se produjo dado, bueno, bajo la bandera de que es justicia, no lo ven de esa forma, entonces pues los matices empiezan a verse en cuanto a que no hay una línea dibujada en la cual el bueno es el bueno, y el malo es el malo, no, sencillamente vemos las diferentes ideas de justicia que existen, las diferentes posiciones que existen en	Para los actores participantes, la forma en que se representa justicia en el <i>anime</i> dependerá inicialmente de la época en que se producen las obras, señalando una evolución de la misma hacia mayor profundidad y matices en cómo puede presentarse. De ese modo, indican que, en todo caso, dependerá de la perspectiva que se asume de los personajes y de quien esté visualizando la obra. Ahora bien, la justicia en el <i>anime</i> , como señala <i>Smile</i> , refiere la aparición en el <i>anime</i> y en sí misma, un constante debate entre lo correcto e incorrecto a hacerse frente a las situaciones.

cuanto una justicia misma, bueno, no una, sino en cuanto a varias justicias, en cuanto a lo que se crea por justicia, dependiendo del punto de vista de los personajes y pues tenemos una idea un poco más, incluso diría realista, un poco más cercana a nuestro contexto como tal, no tan infantilizada, o no tan caricaturizada en ese sentido." *Exxi, 21 años*

"más bien en el anime yo siempre he visto que se muestra un conflicto con respecto a si está haciendo el bien o no, o si digamos por ejemplo, muchas veces ha pasado, hay algunos animes en donde digamos por ejemplo, uno porque ve el contexto de las cosas, digamos, hay personajes que se hacen toda una faceta o un personaje de que son malos pero, la verdad es que están en busca de un bien mayor, entonces pues digamos como que por ejemplo, definir algo como la justicia tiene que ver mucho como con la perspectiva que se está viendo de las cosas, diría yo. Entonces, digamos, por ejemplo, si dos pueblos están en conflicto, para ellos será justicia quien gane, pero digamos no saben que daño es el que le está haciendo al otro, entonces, por lo mismo, para ellos la parte contraria siempre va a ser injusta, mientras que ellos siempre van a hacer las cosas justas, por así decirlo, entonces, como que, eso hace que difiere, y veo que muchas en el anime se toca mucho esos temas, que siempre está el malo, pero el malo siempre se supone que va de una idea de que él cree que está haciendo justicia, o está haciendo cosas buenas, pero digamos que al mismo tiempo pasa como ese choque de que sabe que está haciendo daño, pero lo hace por un bien mayor, pero digamos que por ejemplo en eso mismo pues uno como que difiere de muchas cosas, pues uno como espectador, ..., entonces, pues digamos que esa es la forma en que yo miraría que se ve la justicia en el anime, como que siempre lleno de matices, y que siempre está postulado como de una manera en la que cada uno tiene una perspectiva de las cosas, y cada uno tiene como sus razones para luchar o no hacerlo, eso es como la forma en que yo lo vería." *Smile, 22 años*

" , respecto a como tal el término de Justicia, también estoy un poco a favor de que varía bastante respecto a lo que es épocas, pero esto... es muy... realista o más o menos acorde a la realidad, no es solo ficción, sino que también se puede ver demasiado drástico los cambios cuando se trata de una época mucho más antigua como en las que hay, bueno, como las de guerras, que el entorno es mucho más viejo, ahí se nota, ahí es donde se puede expresar justicias mucho más drásticas, como los asesinatos, masacres, entre otros, yendo también al punto de que, como tal, la justicia también varía en los animes bastante depende del punto de vista que uno lo quiera tomar, ya que, tal y como dijo Smile, en el anime pintan, siempre se suele pintar al malo y al bueno, normalmente el bueno es el protagonista, pero es depende de nuestro punto del protagonista y listo, ese es el bueno, esa es la justicia real, pero también los malos, entre comillas, ellos también están haciendo sus cosas puede que no sean muy bien, pero puede ser para un bien mucho mayor, ..., por eso es que la Justicia es bastante relativa de acuerdo al punto de vista, según yo." *Andrés, 19 años*

¿Cómo creen ustedes que se representa la justicia en el *anime*?

"pues sí, es difícil, porque los tipos de justicia que nos muestran en el anime son demasiado variados, pues dependiendo el tipo género que mantenga, pero pues siempre es la normativa de lo contrario a lo que hacen ver como injusto, me refiero, claro, suena como bastante obvio, pero, no solo en el concepto, no solo en el guion de: mira, esta persona es mala y esta persona es buena; sino, mira, esta persona buena hizo ciertas cosas que la hacen más buena y te hacen empatizar más con ella, y es como: guau, yo siento que esa persona es genuinamente buena, y es genial, llámese los primeros acercamientos que tuvimos con Deku en Boku no Hero Academy, era un solecito, un pan de Dios, y uno dice: esa es una persona buena. O, los

Para los actores participantes, la representación de justicia en el *anime* es diversa y evolutiva, posibilitando encontrar diferentes tipos de la misma, ello como producto de la concepción que tengan de la misma los autores de las obras, así como del contexto en el que se desarrolla.

acercamientos que tuvimos con L [de Death Note] durante todo el anime, fue como: es una persona buena, sí, es un poco compleja para entender, porque el concepto de ese personaje es demasiado complejo, pero tenía ciertas actitudes, ciertas cositas que uno decía, bueno, este personaje es bueno, tiene cosas que se supone tendrían las personas buenas, entonces, es como la manera en que, pintan lo que es genuinamente malo, con lo contrario lo que es lo genuinamente bueno, porque pues el malo tiene unas actitudes ahí feas, bruscas, grotescas, está lleno de venganza, está lleno de dolor, está lleno de, llámese x cosa; pero, el personaje bueno, es como, tiene estas cositas lindas, hizo esta cosa que pues parece ser genuinamente buena, genuinamente tierna, es, yo creo que lo pintan más así, es como todo lo contrario a lo que la persona que demuestre injusticias, sería en el anime." *Isis, 19 años*

"pues cualquier obra de arte o cualquier cosa, en realidad, es un reflejo del autor y el autor es un reflejo de la cultura y del contexto que está viviendo, ..., la idea de justicia evoluciona conforme a la concepción que el autor tenga de la misma, conforme pues al contexto en el cual se encuentra, ..., Y, en cuanto también a lo que comentaban un poco sobre la influencia de justicia del anime en el espectador, considero que es muy interesante, es decir, sí hay series de anime que dividen por completo a las personas, a las personas que las consumen, ..., entonces, como tal, la justicia que se refleja en las series no solo afecta a la serie en sí y el contexto, sino que afecta también a los espectadores, los puede llegar a dividir, la justicia como la vivimos hoy en día en el anime depende mucho de la idea que quiera transmitir el autor y de las concepciones de los valores que tenga cada uno de los espectadores, ..., yo lo vería como cierta justicia, mmm, poética, en algunos casos, ..., ósea, ver que el personaje que sufrió tanto, por ejemplo, llega con finalmente, la persona que lo hizo sufrir, y lo mata, es una acción que, en sí misma, pues uno dice: uff, mató a tal persona, uff, para llegar a eso, hizo tal cosa; pero, en el momento en el cual pues se esta vengando, en el momento en el que está cometiendo pues su justicia, está haciendo este tipo de cosas, es satisfactorio tanto para el personaje como para el público, tiende a ser satisfactorio finalmente; entonces lo veo más como una especie de justicia poética, en la cual pues sirve más como un descargo, como un desahogo, que como un reflejo mismo de la sociedad." *Exxi, 21 años*

"yo creo que es más como mostrar una especie de, como me explico, como justicia, como ya habíamos replanteado, como la venganza, como alguna injusticia social que nosotros hemos vivido en la sociedad y como que: no, que injusto; y como que en la fantasía como que uno puede ver que la puede solucionar, uno se siente reflejándola en un televisor o en un computador viéndola, uno se puede satisfacer, como ya decía el anterior compañero, o también uno puede empatizar, ..., sería eso, como esa justicia como de buscar un bien, un bien común para lo que uno cree que es bueno, es mejor futuro o una buena paz, o algo así, o alguna justicia correcta que uno cree, que puede reflejar en la serie." *Akira, 22 años*

"sobre la representación de la justicia, es un aspecto, para no repetir lo mismo de mis compañeros que es la falta de justicia, en ciertos animes, no como en, lo que aclaró Exxi, que son faltas de justicia, pero más a favor de un guion, de un personaje, que cualquier otra cosa." *David, 18 años*

"es como también ver como el anime busca de alguna forma, satisfacer al público, y el público también digamos que lo que exige en ciertos personajes, o demás historias, es a veces un castigo público, o una expiación de los propios personajes, digamos de lo que se ha hecho, ¿no? Aunque digamos también, es muy curioso cuando en algunos animes, el sentido de

De esta manera, sin embargo, la diversidad de perspectivas de justicia en el *anime* facilita a los actores participantes empatizar con los personajes, ya que estos presentan características tanto "buenas", como "malas", con las que los espectadores se relacionan.

Por otra parte, refieren que la forma en que los espectadores se sienten o vinculan con la representación de justicia en las obras *anime*, depende de los valores y concepciones previas que posean los mismos frente a la justicia, llegando a sentir satisfacción frente a ciertas situaciones o eventos que se presentan en las historias, y que pueden verse relacionadas a experiencias cotidianas.

	<p>justicia, se relaciona mucho digámoslo con, no sabría como decirlo, pero digámoslo con los principios de cierta, digámoslo creencia" <i>Ela, 20 años</i></p>	
<p>Cuando yo digo: Justicia en el <i>anime</i>, ¿qué se les ocurre o viene a la cabeza?</p>	<p>"al final la justicia como tal ya es algo complicado, pero si nos enfocamos en la justicia en el anime, yo diría que la puedo tomar como una escala de grises, básicamente, ósea, en el anime se representan muchos tipos de justicia, una justicia un poco más de la ley del talión, de diente por diente, ojo por ojo, otras justicias un poco más morales, otras justicias un poco más de sociales, los típicos social justice warriors, pero, como tal, no hay una representación fija, una representación estándar en cuanto a lo que el anime se refiere, ósea, no se puede decir: no, el anime representa la justicia de esta forma; porque el anime, al reflejar cierto tipo de sociedad, cierto tipo de crítica, cierto tipo de costumbres, también tiene sus matices, muy sesgados por la perspectiva del autor, muy sesgados por la perspectiva particular de cada una de las personas que compusieron esta obra, entonces, como tal, una justicia podría ser, bueno, la justicia que se aplica en Naruto es muy distinta a la justicia que se aplica en Death Note, muy diferente a la justicia que se aplica en Code Geass, son más bien, perspectivas de justicia que tiene cada uno de los autores y que intentan plasmar en sus obras." <i>Exxi, 21 años</i></p>	<p>Se evidencia que no hay una representación uniforme y única de la justicia en el <i>anime</i>, pues, para los actores participantes ésta dependerá de la manera en que es asumida por los espectadores y de la perspectiva tanto del autor de la obra como del contexto donde se origina la misma.</p>
	<p>"definirlo en una sola cosa es como, como imposible, por así decirlo, porque hay como variedad de conceptos que quieren relatar ahí en el anime sobre lo que se entendería por justicia, entonces, pues como catalogarlo en una sola cosa, no se puede, es más como de acuerdo a lo que yo siento, de acuerdo al contexto, para mi esto será justicia, y digamos que, incluso, van a haber ciertas cosas con las que nosotros estemos de acuerdo, bueno, aunque suene redundante, de acuerdo a lo que precisamente está representando el anime que uno este viendo, entonces, ..., la cuestión es como es, como de acuerdo al contexto yo siento que está bien y me puedo como acomodar de acuerdo a eso que está ahí." <i>Smile, 22 años</i></p>	
	<p>"La primera imagen mental que me viene cuando dices Justicia en el anime podría decir una parte buena que quiere hacer justicia, con una parte que es, pues mala, ósea, es lo primero que se me ocurre, ya luego podría desarrollarlo en más cosas, dependiendo del género del anime, o, de que tipo de justicia, llamémoslo así, de la que estaríamos hablando, pero yo creo que una imagen mental general que podría tener es la parte buena quiere hacer justicia por unos que no pueden contra una parte mala, y pues podría enfocarse tanto en los animes de, llámese, héroes, como lo puedo usar la Death Note, que era una parte en la que yo quiero hacer justicia, pero por esta sociedad que está, digamos, muerta, destruida, rota, llamémoslo así como gustes, y pues desde ahí se puede encontrar la trama de algo bueno contra algo malo que si se distorsiona en el camino no se trataría de eso, digamos, pero pues la imagen mental que yo tengo me dice esas cosas." <i>Isis, 19 años</i></p>	
	<p>"si hay algo que deba decir sería mi opinión sobre la justicia y es que pues, si se ve como principalmente como esa satisfacción de que el tipo malo recibió su merecido, eso sería prácticamente mi definición." <i>David, 18 años</i></p>	
<p>Cuando ustedes observan actos de Justicia e Injusticia en el <i>anime</i>, ¿qué sienten?</p>	<p>"depende de la obra, ay, depende de la obra y del momento en el cual pues se transmite, porque digamos, si veo un momento de injusticia en, no sé, en una serie equis, donde pues un chico, no sé, es asesinado, lo que sea, pues voy a sentir impotencia, pues las emociones claras que uno puede llegar a sentir, al inicio de la serie, entonces pues, luego empiezo a tener el deseo de que se conciba una justicia, a lo largo de la serie, pero si por ejemplo veo este tipo de injusticias en, por ejemplo, al final de la</p>	<p>Se evidencia que los actores participantes llegan a experimentar emociones, sensaciones de satisfacción, insatisfacción y frustración frente a los actos de justicia e injusticia en el <i>anime</i>,</p>

serie, o este tipo de injusticias que yo veo claramente que es una injusticia maquillada de, de alguna forma, puesta en escena como si fuese algo natural o algo que podemos admitir, o algo que podemos pasar, pues, tiene una respuesta negativa en cuanto a la serie, como tal, pueden existir injusticias, y en la reacción que se produce en cuanto a los espectadores estas injusticias, pues depende un poco de...considero que depende del mensaje que quiere transmitir la obra, puesto que, bueno, refleja este tipo de injusticias, ya está partiendo de un plano del mensaje que deja y las enseñanzas a los niños y piensan en los niños, podríamos decir que, cuando una obra deja un mensaje injusto, maquillado de alguna forma, pues, es desgastante, agobiante, desesperante, es un poco frustrante, pero, si la injusticia se utiliza como recurso para hacer un desarrollo de personaje, para dar otro mensaje, de otra índole, pues, se siente angustia en el momento pero luego hay cierta satisfacción o cierta pues, recompensa después de haber visto la serie después de haber tenido el mensaje que va acorde a lo que se debería esperar, o lo que se aspira." *Exxi, 21 años*

"yo creería que, infieren bueno, sí, intervienen mucho lo que son los valores que tiene cada uno con respecto a una situación, porque, digamos, por ejemplo, hay animes en donde, dependiendo de la situación, yo voy a sentir más frustración o menos frustración con respecto a una injusticia, ..., entonces digo yo que eso va dependiendo como de los valores y las concepciones que cada espectador tiene con respecto a eso, entonces, digamos por ejemplo, hay animes que yo he visto en donde por ejemplo hay muertes que me parecen muy injustas, demasiado injustas, como hay otras que yo siento como que, pues ya le tocaba, o cosas de ese estilo, entonces yo creo que, en ese sentido, va muy desde la perspectiva del espectador, y también como de los valores que tengan, porque, digamos por ejemplo, hay personas que, no sé, tienen peleas con respecto a ciertas cosas, digamos, no sé, por ejemplo, una persona que sea mas firme con respecto al valor de la vida, entonces, una muerte le puede parecer muy injusta, o muy justa, o cosas de ese estilo." *Smile, 22 años*

"pues yo opino como tal, el como nos sentimos respecto a las justicias, a la justicia que se aplica, eso es, también es bastante relativo, depende del personaje, la trama o como se esté desarrollando la historia como, por ejemplo, hay personajes que hacen que uno les coja un total y absoluto odio, que uno dice por favor, este protagonista está sufriendo demasiado, solo se le están burlando en la cara y en lugar de que haya al menos un poquito de humanidad ahí, no está pasando nada, a ellos de una vez uno espera que haya una justicia, ...,Así que, opino que la justicia como tal, es bastante relativa de como uno se siente en ese momento." *Andrés, 19 años*

dependiendo tanto de los valores y forma de sentir de cada uno en el momento en que se visualiza una obra *anime*, como del tipo de empatía o relación que se establece con los personajes o historia en particular.

¿Existe algún aspecto de la Justicia en el *anime* con el que se sientan más cercanos, más vinculados o que, les impacte más?

"siempre siento cierto impacto con ese estilo de personajes que, digamos, por ejemplo, siempre ponen por encima aquello que ellos siempre creen que es lo correcto y por lo mismo, precisamente tienen que tomar un camino más difícil, ósea mantener esos, ¿cómo lo digo yo?, como esos ideales que ellos tienen de justicia de lo que es bien para que, para lo que es para ellos, cuando mantienen eso tan fielmente y tan firmemente, esos son los personajes que más me generan como impacto, porque digo yo que, algo que es difícil, es precisamente mantenerse como firme con respecto a algo, entonces, digamos, hay personajes que normalmente yo siempre veo como cierta duda, como hay otros que veo siempre como esa firmeza precisamente, entonces diría que son los que más me generan como impacto, incluso si están haciendo como algo malo, o algo bueno, pero siempre me generan ese impacto con respecto a esa firmeza." *Smile, 22 años*

Por un lado, *Smile* identifica sentirse impactada con la firmeza y fidelidad con la que los personajes en el *anime* se aferran y buscan llevar a cabo sus ideales, independiente de sus intenciones.

Por otra parte, en *Exxi*, la representación de la justicia en el *anime* le ha posibilitado la contemplación y exploración de los diversos puntos de vista en las situaciones o eventos de su cotidianidad.

---

	<p>“yo diría algo como este, esta tendencia a la exploración en cuanto pues puntos de vista, yo diría, ósea, no contemplar la justicia como un punto en el cual pues, o estas conmigo, o estas en mi contra sino como, la contemplación de los matices que puede llegar a presentar cierto tipo de perspectivas conforme a un evento en particular, un evento en conjunto.” <i>Exxi, 21 años</i></p>	
<p>¿Cómo las producciones <i>anime</i> han influido en sus conceptos de Justicia?</p>	<p>“considero que si han influido bastante, o al menos un poco, debido a que muestran bastantes realidades, que, pese a que sea ficción, sea por lo que es anime, muestra bastantes realidades del mundo, lo cual termina en que sí, lo cual eso en realidad si influye, ha influido en mi forma de pensar sobre que hay mucha injusticia, mucha crueldad y que sería bueno actuar, todo lo que influye un poco, pero, como en el anime se muestra muchas situaciones como tan radical, excesivo, ahí es donde entra la realidad de que uno no puede hacer cosas tan dramáticamente excesivas, como intentar cambiar todo un gobierno simplemente con alguna revolución, eso ya son puntos muy drásticos que no se pueden aplicar así como si nada en la realidad.” <i>Andrés, 19 años</i></p> <p>“con respecto a ese punto yo digo que siempre hay cosas que a uno siempre le influyen a pensar como diferente, por así decirlo, pues, digamos, que lo digo yo, porque tanto de libros que he leído, como también lo que he visto en anime y todo eso, siempre hay cosas que me tienden a influir sobre digamos, por ejemplo, qué es lo que yo puedo ser, entonces, digamos, si yo tengo algo como lo que comentaba Andrés con respecto a, no sé, este gobierno, entonces digamos, por ejemplo, lo que yo vea en el anime, pueda que, digamos, por ejemplo, me influya a pensar como qué cambio pueda tener yo, para que los demás cambien o como tal qué cambio puedo tener, como tal, sí, yo misma, sí, una cosa como lo que yo quiero generar en otros y yo quiero generar conmigo misma, para decir que puedo como ser un poco más justo, por así decirlo, entonces como en mis acciones puedo hacer que, digamos, mejoren ciertas cosas, o como tal digamos también uno ponerse en la tarea de decirle a otras personas: eso está mal, eso está bien, y todo eso; pero, digamos, como que siempre llega un punto donde eso es complicado porque a las personas no les gusta que las corrijan, empezando por eso, y, por otro lado, no sé, creería yo que digamos, como que influir a otras personas siempre es difícil, entonces como que uno siempre llega al punto como que me lo imagino, pero mejor no lo hago, entonces sí, como que a veces se vuelve más como un tema, diría yo, como hasta fantasioso en el que uno siempre se imagina qué es lo que yo podría hacer y digamos que hasta cierto punto hay ciertas cosas que uno si dice pues bueno, yo por medio de mi profesión, por ejemplo, yo puedo hacer muchas cosas, pero no siempre sabe el pero, o hasta donde uno puede llegar, entonces, pues yo lo ver...ehhh, vería de esa manera, y pues sí, digamos, como que eso siempre hay animes que me inspiran como que de pronto yo si puedo como mejorar o digamos, por ejemplo, no tomar las cosas como tan negativamente, porque pues siempre como que están esas historias que uno queda como, bueno, esa persona como que hizo tanto, y sufrió tanto, pero se ve como bien, entonces como que a veces esas cosas también en uno influye. Entonces, pues, ese sería la manera en que yo lo vería, como que digamos, eso que uno puede hacer por otras, de esa forma de justicia, por así decirlo, se vuelve como hasta algo fantasioso y siempre hay un punto, puedo hacer hasta aquí y hasta allá no.” <i>Smile, 22 años</i></p> <p>“considero que, como tal, el anime como lo son prácticamente cualquier cosa con lo que estemos en contacto, si puede llegar a influir demasiado o poco, pero, en definitiva, siempre tiene una influencia en cuanto a los imaginarios, en cuanto a los valores, en cuanto a las ideas, en este caso, en cuanto a la concepción de justicia. En varias, varios puntos que yo he tocado y varias cosas que han preguntado pues en este tipo de conferencias</p>	<p>Se evidencia que la forma en que las producciones <i>anime</i> han influido en los conceptos de Justicia de los actores participantes se encuentra principalmente vinculada a las reflexiones que estos realizan frente a eventos de su cotidianidad, donde la influencia del <i>anime</i> estriba en cómo ellos pueden asumir y evaluar dichas situaciones para sí mismos, de una forma más amplia y tomando en consideración diversos puntos de vista.</p>

---

que hemos tenido, o bueno, no sé como llamarlo, este tipo de encuentros, yo he tocado el tema, yo he tocado la premisa de que bueno, el mensaje que deja, entonces yo hablo de que, por ejemplo, no, este anime pues deja un mensaje que yo considero dañino; pero, porqué considero que un mensaje es dañino, precisamente porque ese tipo de mensajes influyen, y como tal, el mensaje que puede dejar una serie, el mensaje que deja este tipo de obras, pues influyen a las personas, aunque sea poco, entonces pues, considero que si bien no puedo decir a mis ideas de justicia vienen del anime porque no, en realidad no, no vienen de ahí, pero considero que, mi consumo en cuanto a este tipo de obras, y no solo el anime, sino en general, a mis experiencias, a mis pensamientos, a todo lo que ha pasado en mi vida y demás, ha influenciado y el anime ha influenciado en consecuencia mí, en la concepción que hoy por hoy tengo por justicia, de los matices que puede llegar a tener en cuanto a esto, la flexibilidad que puede llegar a tener en cuanto a unas cosas, en cuanto algunos actos, del poder intentar o, sí, el tener el deseo de ponerme en la posición del otro en cuanto ocurre alguna justicia, el no sesgarme en cuanto a lo que me comentan como tal de un evento, o a mi experiencia vivida del evento, sino intentar profundizar un poco en cuanto a las causas o el porqué se generó ese evento en particular, entonces sería más un, como tal, si puedo indicar una cosa particular que me haya influenciado el anime en esta concepción de justicia, es la idea o más bien, el que yo esté propenso a intentar indagar conforme a los diferentes puntos de vista que puede haber frente a un suceso, que pueda haber frente a algo y, pues, de pensar y recapacitar que tipo de mensaje puedo estar aportando yo, o puede estar aportando cualquier tipo de persona, o puede estar aportando la obra, en eso que reitero y digo bastante, no, el mensaje que deja es dañino, no, el mensaje no se qué." *Exxi, 21 años*

¿Consideran que en el *anime* se representan injusticias?

"respecto a la injusticia una es la perspectiva de que primero las injusticias como son, según yo, son relativas según el punto de vista del personaje, y lo otro ya es directo a lo de que siempre, es una, no estoy seguro, pero siempre como un estilo de negativa hacia los...villanos. Por ejemplo, en ocasiones uno le puede llamar más la atención un villano, pero desgraciadamente por la situación del guion ellos nunca van a tener una victoria, les dan un poquito de protagonismo, pero luego se lo disminuyen completamente a cero, a ser patético por así decirse, entonces a veces unos de los villanos son mejores que los protagonistas tienen ideales mejores, y son menos locos" *Andrés, 19 años*

"yo lo llamaría más como, el típico villano del anime de acción, que, en sí comete delitos, es violento, es brusco, no sé por x cuestiones del pasado, o x cosa que le haya pasado, eh... ahí podríamos llamar que hay una injusticia bastante grande, pero si nos desviamos un poco más tal vez, a lo turbio, eh, de la concepción del género anime que es tan amplio, yo podría llamar y lo hago ampliamente, abusador, en ciertos mmm, tipos de anime que, son bastantes, en los cuales, se cometen injusticias todo el tiempo, porque, pues a mí me parece muy injusto que cierto tipo de anime esté encaminado a lastimar, a agredir personas independientemente sean mujeres, hombres, llámese x, pero, la verdad es que yo considero que si hay injusticias y hay injusticias que no se ven como tal, sino, tratan de cambiarlo por, tratan ósea de minimizarlo, sí, ósea es algo que sucede todo el tiempo, y realmente no es así, ..., tratan de normalizar aquella injusticia con bueno, es que lo hizo el protagonista, y él ha pasado por ciertas cosas muy duras, entonces no pasa nada, o bueno es que ese es el concepto por el que va dirigido este capítulo" *Isis, 19 años*

"digamos que la percepción que veo de injusticia en la parte de los animes, y más que todo digamos en aquellas historias que

Los actores participantes señalan que la identificación, o no, de una injusticia en el *anime* depende de la perspectiva y sentir de cada espectador. Sin embargo, los actores participantes suelen percibir la presencia de injusticias constantes que son justificadas u ignoradas, por ser ejecutadas por los papeles protagónicos de las obras. En ese sentido, señalan que a partir de la perspectiva de los distintos personajes de las obras *anime* es posible reconocer varias visiones de posibles injusticias al interior de las historias, generando mayor empatía o cercanía con los mismos.

---

abarcan como toda la época tradicional japonesa, mmm digamos que se ve muy muy en claro, como un sistema un tanto, eh poco equitativo, ¿sí?, entonces por ejemplo no se si recuerdan el arco de Itachi Uchiha, entonces digamos que entonces se ve el personaje como carga, ¿cierto?, con digamos una doble moral, entre digamos que siempre como elegir entre defender por una parte los propósitos de su aldea, y, por otra parte, digamos lo que es de su clan, entonces digamos también lo vemos con Kimetsu no Yaiba en donde digamos, eh, bueno, si no se lo han visto, perdón si les hago spoiler también, pero digamos entonces ver todo como el personaje de alguna manera carga con el hecho de que su familia fue asesinada, y ahora él tiene que pasar, ¿cierto?, por el suplicio de alguna forma, de luchar con determinados demonios, involucrarse con determinada gente, con tal de que ellos asuman de nuevo, su propia reparación, ¿sí?, no hay alguien más que haga la reparación por ellos, sino ellos mismos buscaron su propia reparación en ese sentido, entonces es como también lo he visto." *Ela, 20 años*

"en cuanto a la injusticia en el anime, bueno, considero que como, el anime, como cualquier expresión de arte pues refleja un poco sobre el contexto que se está viendo, un poco la cultura en dónde es creado, entonces claro que va a reflejar ciertas injusticias. Eh, pero me gustaría tocar tipo alguna, ósea, distintas perspectivas de la injusticia en el anime, digamos, como comentaban, ciertos tipos de injusticias son muy relativas a la perspectiva de quien nos lo muestra, ¿no? Quiero destacar, ahora que pues hace poco estuvo el auge de Shingeki, de todo lo que pasó con, bueno, si hay alguien que no se ha visto Shingeki, que pena, pero todo lo que paso con los de Marley y eso, entonces no refleja un tipo de justicia vengadora, lo bueno de Shingeki es que nos muestra como los dos contextos, las dos partes por así decirlo, ósea, porque fácil pudo haber sido que en el arco este, en el que estamos viendo ahora mismo, sencillamente llegaran, destruyeran todo, empezaran bueno la guerra, no nos mostraran la perspectiva a profundidad de los Marleyanos, y sincer... sencillamente los viéramos como personas que destruyeron eh, a nuestros protagonistas y que bueno, ya.....que pena, y que bueno, ahora están recibiendo lo que merecen, pero, nos está mostrando dos perspectivas, la perspectiva también de los Marleyanos, eso es un punto, porque en sí, refleja dos injusticias, una injusticia por parte de los protagonistas, y una injusticia por parte de los antagonistas, en este caso, sin embargo, hay otras obras donde sí se ve, si se ven unas injusticias muy disfrazadas, muy maquilladas, ....pues se ve una injusticia maquillada, producto de la perspectiva que tenemos por el protagonista, porque el protagonista fue el que la cometió, pero no solamente en esta serie...no solamente en esta película, sino un montón de obras hay sucesos que serían muy mal vistos si se hacen por parte del antagonista, pero como son hechos por el protagonistas, pues bueno, los dejamos pasar." *Exxi, 21 años*

"con lo que pienso respecto a la injusticia, pues yo lo veo de muchas maneras, una de ellas es, de la forma en como también, el espec... bueno, nosotros como espectadores de anime llegamos a tomar esas, ese tipo de injusticias, eh, por ejemplo, digamos en mi caso, ya pues un punto de vista muy personal, yo, a veces me puedo identificar con un personaje, un personaje a quien le cometen injusticias, un personaje que también puede llegar a ser injusto, y a la vez, también, como situaciones que, si no estoy mal también mencionó Isis, creo que es el seudónimo, sobre la cotidianidad, que a veces se refleja mucho ese tipo de injusticias, pese a que el anime sea como, muy de,... ósea, poco realista, ¿sí? pero digamos en situaciones así sea poco realista, por ejemplo, pues Naruto sabemos que es un anime poco realista, pero el hecho de que se reflejen situaciones en esos tipos de anime, esas mismas situaciones las podemos ver

---

representadas en la vida real, de distintas maneras, yo por ejemplo puedo ver como, pues también iba a mencionar algo sobre Itachi que lo había mencionado también Ela, y... por ejemplo, bueno, todos sabemos la historia de él, y que bueno, él le tocó matar a su familia por salvar el pueblo, y pues también uno ve varias personas comentando que bueno, pero ósea, uno a veces prefiere salvar a la, a la misma familia, que salvar a toda una, a todo un pueblo, ósea como que entra esa misma dualidad que mencionaba Ela, o, como ese tipo de moralidad que a uno le hace pensar venga, si esto puede ser injusto, o a la vez para mí no es injusto, entonces creo que eso tiene también mucho que ver con el tipo de pensamiento que llega a tener uno como espectador y como se llega a tomar las cosas que pasan en el anime. Otra cosa que también opino, es que ese tipo de injusticias, también yo pienso que haría que, hace que, haya más desarrollo dentro del anime y más desarrollo para un personaje o para la historia." *Susan, 19 años*

"con esto de los matices de las injusticias, yo diría que está relacionado principalmente al público al que cierto anime es dirigido, ..., en todo caso, creo que las injusticias en estos animes tienen mucho que ver con estos géneros, pues dependiendo el público al que se le está dando, el espectador puede llegar a empatizar más o menos, con el protagonista que esté digamos haciendo algo injusto, o reciba una injusticia." *David, 18 años*

"Pues también puede tomarse dependiendo como reaccionan las personas, como tomaron los anteriores compañeros, la injusticia como ya habían dicho, tiene cada quién su propio criterio y es como empatizamos con el personaje o como se ve normalizada en la sociedad" *Akira, 22 años*

¿Cómo se resuelven las injusticias en el anime?

"por ser ejecutadas por la persona protagónica, por el personaje protagónico, pues no es que se resuelvan en sí mismas, ..., Depende también de la serie, pero básicamente sí hay series, algunas series, en las que el protagonista, por tener pues la perspectiva finalmente del protagonista, queda impune de ciertas consecuencias que, si fuera un personaje secundario, un villano, pues serían repudiadas, básicamente, ..., se suele justificar mucho al protagonista, o a bueno, un personaje como tal, por: no, es que este personaje tiene traumas, no, este personaje pues pasó por una infancia muy fea, a este personaje el papá le pegaba, entonces como el papá le pegaba pues ahora vive matando un montón de gente; entonces está en esta justificación de bueno, como este personaje sufrió, ahora hace sufrir a las demás personas, que se ha normalizado tanto, que las personas defienden a ciertos personajes como: no, es que él pobrecito, él pasó por tales y pascuales, pero al final no se ve el daño que ha repercutido, no se ve ese daño, incluso algunas series se encargan de justificar" *Exxi, 21 años*

"respecto a la solución que se les da las injusticias, eso también es muy depende de lo que es el guion como tal, también eso tiene bastante relación con la realidad, como cuando, bueno, en ciertas series se aplica, bueno el anime, se aplica la justicia, la aplica por propia mano el protagonista o algún externo, siendo con una típica, y ahí como medio común a veces, masacre, por medio de simple violencia, que es tomando en cuenta la perspectiva que lleva el protagonista, normalmente se clasifica como algo pasable, como había dicho Exxi de que se acostumbra mucho" *Andrés, 19 años*

"pues básicamente una injusticia en el llamémosle un anime manual, termina no siendo nada como por ejemplo en un caso de un anime, no se si lo conozcan, pero se llama Fukumenkei Noise, en ese anime no pasa nada que la mamá maltrate a un personaje secundario, pues porque es un personaje secundario y no pasa nada, equis, entonces no se soluciona, por lo menos

Se refiere que la forma en que se resuelven las injusticias en el anime dependerá del guion de la obra, de la perspectiva del autor y de como es asumida por los espectadores.

En esa medida, refieren la falta de consecuencias o impunidad con la figura del personaje protagonista, donde se llegan a justificar sus acciones, aunque estas puedan ser injustas o negativas para el público, sólo por poseer el rol protagónico.

De esa manera, los actores participantes manifiestan que dicha justificación se suele brindar a partir de la descripción de unos antecedentes negativos u "oscuros" de los personajes, que buscan sustentar su forma particular de actuar. Si bien los actores participantes privilegian que dicho aspecto evoca mayor cercanía, empatía y realidad a los personajes e historias de las obras anime, en cuanto lo

no en el anime, nunca he leído el manga. O, puede ser para un bien mayor, como termina siendo en Death Note, llámese bien mayor humanidad, comillas, comillas, o, ese bien mayor que muchos romantizan de manera extrema que es el amor, como las múltiples veces que, según yo, porque no he acabado ese anime tampoco, Ash mata a alguien que es importante para él sólo para salvar al amor de su vida que es Eiji en Banana Fish, pero pues realmente soluciones que se hayan visto contundentes a una injusticia, podría ser cárcel, comillas, comillas, o la cinemática de que en el pasado alguien hizo algo muy malo y si fue reprendido de forma judicial, por ejemplo, pero pues no le dan mayor alcance en la historia, es como: mira, a este personaje le hicieron algo malo, y esa persona está pagando en la cárcel, y por eso a este personaje le pasan estas cosas o siente estas cosas o hace estas cosas. Pero no le dan ese trasfondo de bueno, exactamente como debería solucionarse esa injusticia más allá de miren, sólo es un recuerdo feo que hace que esta persona haga estas cosas, justifiquémoslo por eso, o bueno, no pasa nada porque no es personaje importante, o bueno, es que es el amor, es un bien mayor, es algo que le está haciendo bien al personaje, pero que realmente no es así" *Isis, 19 años*

"como solucionar los problemas de la injusticia, pues, sería como que... pues como técnicamente lo representa el anime de como se solucionan las injusticias, pues sería que se ha visto que los protagonistas ellos mismos han tomado la iniciativa, como han solucionado los problemas" *Akira, 22 años*

"digamos que un poco el hecho de ver el arco de Itachi que comentaba antes, como se solucionaría digamos lo que pasó, pues es muy difícil, más que todo viendo la digamos la época en la que estaba digamos lo expuesto el anime y más digamos si eres un chino de la aldea, entonces es, digamos que, en ese sentido, fue coherente el hilo analítico que se manejó a lo largo del anime para mí, entonces digamos que cómo se hubiera podido manejar, creo que no hubiera existido otra forma, ya digámoslo pasándolo a una realidad contextual, como lo es pues un estado en crisis como Colombia, tú lo puedes ver, por ejemplo ahorita en lo que son el SMAT, lo que es la Policía Nacional, que digamos en estos momentos se supone que representa una institución pública que es obviamente para el pueblo, pero en este momento digamos que solo está cobijando los intereses de un gobierno indiferente, autoritarista y demás, entonces digamos que aquí vuelve y juega un poco el sentido de la doble moral que de pronto también pueden tener los policías en qué hacemos, ¿es Dios, justicia y patria o es el pueblo? ¿Sí? Entonces digamos que en ese sentido yo también lo veo así, y lo relaciono un poco con el contexto ya de la realidad." *Ela, 20 años*

"pues yo digo que no habría como una solución en sí, porque pues, o bueno tampoco digamos como creador de anime, no puede decir como: no, este personaje tiene un trauma, entonces vamos a hacer que vaya al psicólogo y ya, listo; porque entonces nada como tendría sentido, y si no estoy mal, Isis lo mencionó en un comentario, que eso evitaría que haya desarrollo tanto en los personajes como en la historia, entonces por eso es que a veces muchos animes son demasiado extensos, por el hecho de esas mismas injusticias que se presentan en los personajes, hasta incluso en los rellenos también de algunos animes, sí, ósea, yo personalmente no le vería como sentido de que, que sí ósea, como que encontrarán la solución a esto y ya, listo, hasta aquí fueron las cosas, pero no, como que hace que la historia cada vez se ponga más interesante, y que uno como espectador también se valore como: bueno, este personaje puede estar haciendo tal cosa por tal cosa, este también lo está haciendo por tal cosa; incluso uno también como psicólogo, bueno creo que varios acá estamos

consideran algo más "humano", perciben cierta exención de consecuencias o culpa en los personajes protagónicos, generando molestia o conflicto.

Por otro lado, *Ela* relaciona a partir de su experiencia *anime*, el momento sociocultural colombiano de protesta social con la moralidad que se asume frente a estas situaciones, en defensa o no, de intereses particulares.

---

estudiando psicología, puede decir como: no, este personaje se ve que tiene una dependencia emocional, este personaje se le ve que está muy traumatado; o, ese tipo de cosas, entonces pues la verdad me parece chévere que tengan ese tipo de desarrollo como de injusticias o de que tengan odio en su corazón y venganza, como que lo hacen más interesante y sí, como más divertido, por decirlo así." *Susan, 19 años*

"yo comparto el mismo punto, que no siempre va a ser todo color de rosas, y que el protagonista no tiene que ser perfecto, porque hay casos donde el protagonista se va por el lado oscuro, y como que eso es más humano, como somos personas, y como que no somos perfectos, va a haber un momento donde vamos a coger otro camino y ahí es cuando llega, después de ese camino, como que uno de cometer sus errores, como que se reivindica" *Akira, 22 años*

"Es verdad, es mucho más atractivo, deja un mensaje más cercano, la gente, o, bueno las personas podemos empatizar con cierto tipo de personajes debido a que han pasado por cierto tipo de cosas, o tienen cierto tipo de motivaciones, o cierto tipo de frustraciones y etc. considero que el problema está en cuando por ejemplo, la serie misma se encarga de recompensar este tipo de actitudes, o este tipo de cosas, es decir, claramente todo, ósea y es genial, es perfecto, ver en una obra como un personaje pues tiene un mental breakdown, empieza a sufrir mucho, luego se empieza a vengar de todo el mundo, y todo este tipo de cosas, es muy atractivo, es incluso enriquecedor en algunos aspectos, para pues bueno, ver algunas cosas, ver algunos aspectos que puede llegar a tener la naturaleza de las personas y ese tipo de aspectos, pero, cuando la serie se encarga de recompensar, se encarga de suprimir, por así decirlo, las consecuencias que pueden conllevar cierto tipo de actitudes o cierto tipo de cosas, ya es cuando empieza a ser problemático, ya es cuando la serie se hace problemática, o más bien el concepto, sí, cuando el concepto empieza a ser problemática,... Entonces, pues, finalmente, el problema no es que se muestren historias donde los personajes estén mal, donde los personajes sean tóxicos, no, no, el problema no es ese, el problema está cuando la serie se encarga de recompensar dichas actitudes, eximiendo de la culpa, o eximiendo de las consecuencias que traen esas actitudes, por ejemplo, en nuestro contexto real, en un contexto más acercado a nuestra realidad." *Exxi, 21 años*

---

¿Consideran ustedes que la manera en la que se le da desarrollo y solución a las injusticias en el *anime*, son reales y acertadas con la realidad?

"No, ..., pues, ahí sí, depende de digamos la capacidad del autor, que venga siendo en el anime o en el manga, para darle resolución a lo que pasa, y pues yo, puedo entender que tal vez irse por la fácil de que se muera el personaje, como pasó en *Death Note* y en *School Days*, uno dice, bueno, eso le puede dar una solución, permanente, pero siendo completamente realistas, el abusador, el asesino, no se va a morir espontáneamente, o pues, siguiendo probabilidad puede que lo haga, pero no es muy probable que diga como, pasó todo esto mal y se murió, entonces ya, no pasa nada, sino que, pues, digamos que, para darse, tendría que, el autor, tener la capacidad suficiente para darle una solución que uno diga: bueno, es aceptable, se puede adaptar a cualquier situación en una vida cotidiana; y no necesariamente entrar a lo judicial, porque yo sé que meter digamos este tipo de situaciones, netamente judiciales en el anime, a parte de complejo, en muchos casos no da para la temática de la que va el anime, pues porque algunos van muy fantasía, muy magia, muy todas esas cosas, y pues es como bueno, y la justicia como entra aquí, como la hacemos caber así con calzador, pues tampoco es la idea, pero pues yo creo que sí, depende de como se pueda llevar en la historia, y de como el autor le va a dar una

Los actores participantes consideran que el desarrollo y solución acorde a la realidad de las injusticias en el *anime* dependerá de la perspectiva del autor y obra particular, aunque muchas de estas resoluciones no las consideran del todo acertadas con la realidad. Sin embargo, como señala *Temari*, la manera en que se asume la resolución de cierta injusticia en el *anime*, dependerá de quién esté espectando la obra, así como, por ejemplo, de su estado de ánimo.

---

---

solución factible que pueda solucionar, en muchos casos no es así." *Isis, 19 años*

"depende, en la generalidad de los animes no, pero algunos por ahí se salvan, ..., yo puse que depende porque he visto uno que otro anime, que resuelve cierto tipo de problemas muy bien, ..., depende de la obra, pero si hablamos en generalidades, la generalidad de los animes, muchos no resuelven ese tipo de problemas, pues de la manera más correcta o de la manera más real, más realista que, pues bueno, que se podría tomar en cuenta" *Exxi, 21 años*

"depende, varia mucho dependiendo el anime" *David, 18 años*

"Un poquito de esto un poco de aquello" *Susan, 19 años*

"Depende de quien lo este viendo, ..., pues yo coloque que depende de quien lo estuviera viendo, porque, me coloco como ejemplo, yo me volví a ver después de muchos años, ahorita Naruto, Boruto, todo me lo estoy viendo de nuevo, entonces dependiendo de como, relacionémoslo como en el estado de ánimo en el que yo me encontrara, así mismo entendía las cosas, porque por ejemplo, si hoy estaba contenta, y veía como un capítulo que como que era como más triste que contento, así lo tomaba yo, ósea, dependiendo de mi estado de ánimo, entonces yo creo que influye mucho eso e influye mucho la realidad de cada quién, pues no somos iguales, mi realidad no va a ser la misma que la de otro compañero, entonces puede que estemos pasando por la misma situación, pero yo lo voy a tomar de diferente manera, por eso coloque que era como que depende de quién lo vea." *Temari, 22 años*

"depende del anime pero los shonen no" *Akira, 22 años*

---

¿Qué tipo de intereses creen que motivan a los personajes, en este contexto de la justicia y la injusticia, en el anime?

"como tal, yo considero que lo que más los motiva es buscar una satisfacción, o una forma de poder evitar o salir de la situación en la que se encuentran, ya que consideran que, por ejemplo, en lo del caso, de los que buscan asesinar a la otra persona, consideran de que con eso, de que haciendo eso, al matar ya se genera un borrón y cuenta nueva, pero en realidad no, eso ya les generó un cambio a ellos, ..., según yo, es principalmente eso de poder ya, según ellos, dejar una situación en el pasado, pero no lo pueden hacer simplemente olvidándolo, sino que tienen que buscar el generar un daño a alguien, o una recompensa, una forma de reconstruir por ejemplo el orgullo que le fue roto o arrebatado." *Andrés, 19 años*

Se evidencia que para los actores participantes los intereses que motivan a los personajes en el anime pueden ser tanto individuales como sociales, dependiendo del personaje y obra, pero, siendo común la búsqueda de superar o solventar una situación previa que ha ocurrido.

"yo creo que ahí también depende, ..., bien sea de manera muy personal, podría ser porque yo quiero convertirme en un héroe, yo quiero ser tal cosa, quiero ser un Dios, quiero, quiero, yo, para de manera personal para tener reconocimiento, para ser importante, puede irse tal vez por aspectos más, los llamaría sociales, pero en círculos digamos un poco más cerrados, como, yo hago esto por mi amigo, por la persona que amo, por, no sé, llámese equis, por mi familia, y por eso yo hago esto, ósea, yo me siento capaz de tomar decisiones y acciones, gracias a ellos, o, pues ya de manera más, llámese, social más general, yo creo que podría ser solo por esa necesidad de reconocimiento que necesita el protagonista del anime para dar su historia como protagonista del anime, porque es sobresaliente en equis cosa, porque se le da bien hacer equis cosa, tiene equis poder, hace equis cosa muy bien, entonces yo creo que depende de en donde estemos parados." *Isis, 19 años*

"yo también opino que depende mucho de las situaciones, pero yo también las relaciono muchísimo con la vida real, porque, tanto como los personajes, como nosotros como personas, siempre intentamos como lograr eso que tanto queremos, ¿sí?, por ejemplo, ósea, si alguien, no sé, alguien nos rompe el

---

---

corazón, entonces nosotros queremos es ya superar eso, y hacemos todo lo posible para superar eso, y lo mismo pasa con los personajes del anime, si ellos quieren vengarse, y si literalmente lo desean, desean hacerlo, entonces ellos van a hacer todo lo posible para lograr ese propósito, o, también a veces, como uno se ve obligado en situaciones que uno no planea, porque, sí, ósea, son cosas que pasan, bueno, uno tampoco puede decir como: no, hoy tengo ganas de matar a toda mi familia; ósea, no, uno tampoco se va a levantar de la noche a la mañana con eso, pues haciendo referencia al ejemplo de Itachi, pero es eso, ósea como que a veces las circunstancias se dan y también las cosas que son por voluntad propia." *Susan, 19 años*

"yo creo que la motivación sería como, esto que depende de la situación de los shonen, pero por lo general se da por la venganza o por lo de un clan, también podría ser, que también hay otros animes que se tratan por la familia, por reivindicar lo que le dejó la enseñanza de la familia, ..., O también por motivos de justicia social, que: no, que yo quiero hacer justicia, que este sufrimiento ya no quiero esto, quiero un cambio, quiero lo mejor para mi familia; eso ya depende de la situación, pero por lo general es una situación que ellos mismos se dan" *Akira, 22 años*

"digamos que yo si me voy más por la postura de que, los personajes en este caso si se van por motivos más personales, digamos que yo no soy muy abanderada del altruismo, de hecho, no creo en el altruismo, entonces ya eso me permite ver digamos las cosas un poco desde una perspectiva más personal, y digamos que, efectivamente como algunos de mis compañeros ya lo han dicho antes, si veo el personaje como más encaminado a obtener digamos ya sea una venganza, un propósito, una meta, ya sea de ser el mejor héroe, el mejor ninja, el mejor cocinero, el mejor lo que sea, que ya otros se beneficien, secundariamente, en el camino, por mis acciones, creo que es diferente, sin embargo, el anime digámoslo de pronto que muestra un personaje, para mí, que de pronto fue altruista, es en Inuyashiki, no sé si lo han visto, pero pues ahí se trata de un joven y digamos, un adulto mayor, que ambos digamos tienen las facultades, de la noche a la mañana, de ser prácticamente digamos robots, humanoides robots, y pues obviamente, uno elige matar y el otro elige salvar, y pues digamos que, en ese sentido, se ve otra vez como la dualidad, de ¿qué haría una persona si tuviera, digamos, de pronto, cualidades extraordinarias? ¿sí? Entonces, verlo desde una postura que se categoriza como mala, ¿cierto? Matar, y otra persona que dice que digamos lo podemos categorizar como bueno, que es salvar, ayudar, apoyar, ¿cierto?, sin recibir nada a cambio." *Ela, 20 años*

---

## Anexo 10.2. Matriz de Trabajo – Categoría de Roles de Género

Tabla 6.

### Matriz de Trabajo Categoría de Roles de Género

Matriz de Trabajo Categoría de Roles de Género		
Pregunta Orientadora	Unidades de Análisis	Descripción Análisis de Resultados
¿Cómo se expresa a través de las producciones <i>anime</i> las distintas representaciones de género?	<p>“con respecto a eso pues ahorita se me venía un poco a la cabeza que hay cosas que, de pronto, con el tiempo van cambiando y pues, de alguna manera también siguen perdurando, digamos, por ejemplo, de pronto, más atrás se veía un poco más, como lo masculino y lo femenino más, sí, como más, ¿cómo lo digo yo? Como que esto es masculino y esto es femenino y eso debe ser así, entonces digamos como que eso mismo se refiere a la forma en que dibujan los cuerpos, en como tienen ciertas actitudes tanto los hombres como las mujeres, y digamos que pues a final de cuentas hay rasgos de cosas que sí van a quedar perdurando como temas de personalidad o físicamente, pero pues digamos que, diría yo que, a medida que pasa el tiempo, también esas cosas se van modificando con respecto a que es masculino y que es femenino realmente, porque pues digamos que eso cada vez más como que tiene, como que tiene, mmmmm, sí, pues como lo estaba diciendo, tiene cambios, y pues digamos hay cosas que ya en la perspectiva de cada quien van a molestar más o no digamos, por ejemplo, a mí siempre me genera, pues digamos que eso es algo que yo también decía en el encuentro que teníamos con respecto a esto, que habían cosas que a mí me generaban bastante, como insatisfacción o como cierta como incomodidad, por así decirlo, de que digamos, por ejemplo, la mujer a veces la pintan digamos, a veces de muy inútil o digamos, por ejemplo, como ese estándar de belleza de que una mujer tiene que tener muchas curvas y tiene que ser toda linda, y tiene que ser toda femenina y cosas de ese estilo, digamos yo con eso tiendo a tender como mucha, como mucha desaprobación con respecto a eso como mucha incomodidad porque siempre es como una exigencia con respecto a eso y resulta siendo como hasta grotesco o pues, desde mi punto vista, como que a veces como ya eso como lo pintan de una manera como tan salvaje, por así decirlo, como que eso tiene que ser así y esto de esta manera, y que a veces eso como que también se confabula como con respecto a cómo a lo que hay en la sociedad de como esa perspectiva, digamos, por ejemplo, también acá en Colombia está esa perspectiva de que una mujer es bonita si tiene curvas, digamos que tiene que ser femenina, que digamos, por ejemplo, se usa mucho ese dicho y que yo lo detesto mucho que Ay sabe cocinar, entonces ya puede tener un esposo, puede mantener el esposo, yo no mi acuerdo como es, la cuestión es que digamos como que siempre entro como en lucha con eso y más cuando a veces lo veo en el <i>anime</i> también, porque uno es como, sí, como que hay incomodidad e inconformidad con respecto a eso, entonces, pues, como que lo miraría un poco de esa manera, y pues también eso, como que a veces siento que eso se ha desdibujado un poco, a medida en que va pasando el tiempo pero, van a haber cosas que siempre van a perdurar, eso es lo que también se me venía como a la cabeza.” <i>Smile, 22 años</i></p> <p>“las representaciones del género que pueden haber, que se pueden expresar a través de las obras <i>anime</i> pues, bueno, como lo decía con anterioridad, considero que estas</p>	<p>Las distintas representaciones de género son expresadas y construidas en el <i>anime</i> dependiendo de la época y contexto sociocultural del momento en que se desarrolla la obra, así como del género (temático o demográfico) de la misma, diversificando, de esa manera, la posibilidad de roles que pueden desempeñar los personajes masculinos o femeninos,</p> <p>En ese sentido, sin embargo, los actores participantes señalan que, en cierta generalidad de las obras, los personajes masculinos y femeninos son encasillados bajo parámetros estereotípicos y conservadores en donde, por ejemplo, destacan principalmente que la figura de la mujer es concebida en el <i>anime</i> a partir de las características de su cuerpo, y dotada de actitudes “femeninas” como lo lindo, servicial, maternal y condescendencia; ello evocando, sin embargo, sentimientos de inconformidad e incomodidad por ser una representación poco acertada y estereotípica de la mujer, como manifiesta <i>Smile</i>. Así mismo, indican la aparición de representaciones conservadoras de las relaciones entre hombres y mujeres, en donde la figura femenina se relega a la ejecución de las labores del hogar (limpieza, comida, etcétera) y la figura masculina al trabajo.</p>

representaciones del género, se hacen conforme a el contexto en las cuales pues se producen, entonces, Japón es un país que si bien es muy adelantado en muchas cosas, en particularidades aún sigue siendo algo conservador en cuanto a la concepción de bueno, de cómo debería ser una pareja por ejemplo, de cómo debería ser una esposa, de cómo debería ser pues un esposo, entonces sigue siendo un poco conservador, entonces, pues no es de extrañar que en series de *anime*, cuando la chica es linda, es muy atenta, es muy condescendiente, es muy dada a complacer cierto tipo de necesidades, es muy dada a preocuparse mucho por los demás, y quizás no tanto por sí misma cuando la chica es muy maternal, cuando la chica sale a cocinar, cuando la chica es buena haciendo los quehaceres, pues se le maximiza, se le dice como: no, ella es una muy buena mujer, no, va a ser una excelente esposa y más. Y es muy común que muchas obras, muy tirando al orden del *Slice of Life* o ese tipo de obras en las cuales pues vemos al *Salaryman* agotado y pues su objetivo en la vida es conseguir a una esposa para que pues, el sujeto deje de ir a la oficina sin las camisas, con las camisas arrugadas, entonces, que, de hecho, es algo que se representa mucho en este tipo de obras que vemos pues al *Salaryman*, que va a su oficina, no se afeita mucho, con la camisa arrugada, con la casa hecha un desorden, y no es hasta que llega pues la que vendría a representar, ni siquiera la esposa, una chica que bueno, que a lo mejor se está quedando ahí de paso o puede llegar a ser la esposa mismamente, que empieza pues a plancharle las camisas, que lo empieza a pullar un poco más en cuanto a que se arregle un poco su apariencia, que empieza a ordenar las cosas como calificando que el hombre, como tal, sin la chica no podría, y calificando a la chica como muy necesaria en ese rol, entonces pues, en cuanto a las ideas de bueno, como debería ser una pareja, y la representación del género en cuanto a la pareja, pues podríamos recalcar un poquito esto, un poquito la idea conservadora que aún existe en cuanto a este tipo de cosas. Hablando un poquito más de las ideas más, o más bien, las representaciones diversas del género y de la sexualidad, muchas veces en el *anime* se toma a modo de broma, no sé, digamos no sé, la concepción de los trapos, ..., la concepción de los trapos, como tal, se toma mucho en este tipo de series a modo de broma, a modo de chiste, a modo del, creo que ya lo había comentado con anterioridad en este tipo de encuentros, el chico heterosexual que ve a la chica atractiva y resulta ser que no era una chica sino que era un trapo, entonces hacen el chiste en cuanto a esto, entonces pues, la representación trans, la representación de este tipo de sexualidades un poquito más diversas, se toma muy a modo de chiste, muy a modo de broma, en este tipo de obras, cuando pues, la obra no gira entorno a ello, porque hay obras muy buenas en las cuales pues, se habla este tipo de tópicos y se profundiza muy a profundidad, de un modo muy correcto, muy respetuoso en cuanto a la temática como tal pero, en cuanto a la diversidad, muchas veces se toma por chistes, a modo de gracia" *Exxi, 21 años*

Ahora bien, los actores participantes señalan que las representaciones diversas del género y la sexualidad, suelen ser utilizadas como recursos humorísticos en diversos tipos de obras, excepto por aquellas cuya temática central gire en torno a ello.

"no se puede negar que es bastante estereotipado lo que son los roles de género en el *anime*, la forma o como que se interpretan las apariencias, tal y como dijo Smile, normalmente se suele interpretar a la mujer o ya muy dramática, como ya son de mucha curva, o una loli, normalmente se suelen usar esos dos parámetros con respecto a la apariencia de ella, también con respecto a lo que había dicho Exxi, se aplica bastante lo que es ese parámetro de dependencia que se se le aplica a los hombres por así decirlo, normalmente varios *animés* se suelen dar como que necesitan ese apoyo para poder estar bien, mientras que hay otros en donde si no usan el apoyo pero, suelen usar a la mujer como algún juguete o un tapujo, ... así que sí considero también que se estereotipan bastante los roles y la sexualidad también si el *anime* no es directamente hablando sobre ese tema, suele ser principalmente tomada como chiste,

broma, burla, o si no se toma de estas maneras, se toman excesivamente por encima, sin darle mucha importancia o bastante realidad, esto, bueno, no realidad, sino acorde a la época, siendo esto obviamente relacionado por lo que Japón es principalmente bastante medio cerrado con su cultura pero, como tal, sí, en conclusión opino que los roles de género son muy estereotipados y con respecto a situaciones como sexualidad se usan principalmente de chiste sino son su tema, el tema principal del *anime*." *Andrés, 22 años*

"también quería recalcar el género del *anime* en que se estereotipan, hay ciertos *animés* que si estereotipan cierto tipo de roles de género, pero como que se subdivide en los géneros, es decir que, por ejemplo, el ejemplo que Exxi dijo sobre los trapos o los transexuales, y esta especie de bromas, siempre se hace en típicos *animés* de comedias, de poco impacto por así decirlo, ya cuando se habla de una relación prácticamente codependiente son los de romance, los de slice of life, o cuando se habla de una relación un poco más estable o, sí, con unos roles conservadores directamente traídos de la cultura japonesa se hace mas Seinen etcétera, etcétera, lo que me refiero principalmente ósea, para resumir, es que se estereotipan siempre basándose en el género o el población que estos *animés* van dirigidos a." *David, 18 años*

¿Cómo consideran que se suele presentar la masculinidad y la feminidad en las producciones *anime*?

"en lo personal, espero alguien comparta mi sentir, me molesta un poco como se caracteriza esta feminidad y esta masculinidad en el *anime*, porque pues, si bien, no es todos, no todos los *animés* lo tienen, es un común, y llama bastante gente también por lo mismo, por el hecho de que está la típica adolescente de llámese equis años, con un cuerpo bastante voluptuoso por todos lados, super sexis, super femenina, super no sé, se resbala y cae semidesnuda, y ese conjunto de mujer, llamémoslo, en el *anime*, pues me molesta bastante en lo personal, y pues, preferible, no consumo este tipo de animación en el que tratan de sexualizar el cuerpo femenino y más bien el masculino lo dejan como: bueno, él tiene otras habilidades, él es un genio, él es alguien super fuerte, es un superhéroe, equis. Entonces, pues, en lo personal es bastante agobiante." *Isis, 19 años*

"también creo que siempre bueno, no siempre, sino se ve un poco más enfocado hacia como representan a la mujer en los *animés*, también de la forma en la que muestran su cuerpo y la forma en la que destacan en ciertas, bueno, en lo que sea que se basa el *anime*, y bueno, pues digamos que, con respecto a lo que dijo Exxi de Naruto, hay dos cosas de las cuales quisiera hablar, y la primera es también como el cuerpo de la mujer, ósea, por ejemplo, Hinata es una chica bonita y muy voluptuosa entonces pues en el *anime* la demuestran como que: No sí, Hinata. Y digamos Sakura pues que no es tan así, entonces la ven como ya la más inútil, que entonces que es una mujer plana y le dicen tabla, ..., entonces pues no, eso es como de cierta forma también representa mucho lo que se ve en la sociedad, porque pues creo que para nadie es un secreto de que muchas personas juzgan a una mujer ya sea porque sea flaca, gorda, que si tiene mucho busto, que si no tiene, entonces pues se ve, y también en el caso de los hombres, si son gordos entonces no los van a querer, siempre los critican porque son gordos y tampoco son, y también porque son flacos, bueno, el caso es que se ve demasiado eso tanto en estereotipos de mujer como hombre, y pues más, en mi perspectivas, se ve más de la mujer, y también como ellas se destacan, las llaman inútiles, siempre en Naruto se ve muchísimo que ellas, pues, cuando se supone que están ahí dicen como: no, es que yo no estoy haciendo nada, necesito esforzarme más, es que no estoy haciendo nada; ósea, si se dan cuenta, se ve más en que la mujer o una chica es la que dice eso, que lo diga un hombre porque casi siempre

**Feminidad:** Inicialmente, se evidencia que la representación de la feminidad en las producciones *anime* evoca la molestia, incomodidad e inconformidad de los actores participantes, en la medida que se presentan cuerpos femeninos hipersexualizados, donde se privilegian sus características corporales como las curvas y atributos de gran tamaño, siendo a partir de estas mismas que también se determina parte de su rol en las obras *animés*, donde incluso llega a ser caracterizada como torpe u inútil.

**Masculinidad:** Se evidencia que la representación de la masculinidad en las producciones *anime*, evoca molestia, inconformidad y agobio en algunos de los actores participantes, en la medida que su figura es puesta por encima de la femenina, dotándolo de mayor protagonismo e impacto en cierta generalidad de las obras.

Ahora bien, la forma en que se representa la feminidad y masculinidad en las producciones *anime*, como

es que el hombre rescata a la mujer y ya, la mujer ahí dónde queda, qué más queda haciendo" *Susan, 19 años*

"pues yo creo que más de uno compartimos esa situación sobre lo que uno ve que normalmente el cuerpo de la mujer si se es hipersexualizado, digamos, algo que si me tiende a molestar además de como esa hipersexualización, es como todo ese tema también que han involucrado cuanto que parece torpe y eso, es muy rara vez los *animes* que muestran que digamos, por ejemplo, que las mujeres pueden hacer más que no solamente por ejemplo, que tengan un cuerpo bonito, porque es como eso, si tiene un cuerpo bonito como que bien, como que ahí si es agradable y sino, incluso como que el desprecio es peor y digamos, ..., ya basan mucho como todo ese tema también de los estereotipos de belleza, entonces que una mujer bonita es aquella que digamos tiene estas facciones, este tipo de cuerpo, pero como que se encierran en eso, por así decirlo, y pues digamos, pues yo no sé, que tan equivocada estaría yo, al comentar esto, pero pues digamos por ejemplo, no se si digamos, con el tiempo las cosas también, de pronto, han ido cambiando ligeramente, pero no sustancialmente, por así decirlo, porque pues digamos, anteriormente, tiendo a ver que los *animes* tendían a exagerar más los cuerpos, ahorita pienso que sí, pero no tanto, pues no se si de pronto haya un poco de influencia de todo lo que pasa con el tema de esta hipersexualización que hay en referencia de los cuerpos, y digamos que, pues bueno, no podría tomar como un *anime* en referencia, pero sí es como lo que quería comentar." *Smile, 22 años*

"es cierto que las mujeres si han sido muy malas en el *anime*, digamos que siento que hay momentos donde tienen su protagonismo, pero como que se lo dan más al hombre, pienso yo, y es más que, como ya habíamos hablado hace 2 sesiones que, hay hombres que, ósea, son facheros, ósea, esos típicos hombres rudos, fuertes y todo, y como que los idolatran, ósea el mismo autor como que se plasma, siento que se plasma en ellos y como que en vez de salir perjudicados, ósea como en la vida real, salen beneficiados, ósea como que les salen las cosas como ellos quieren, en lo que la vida real es así diferente y uno pueden salir cosas buenas o cosas malas, ...,es cierto que en la actualidad como ya llevamos replanteando esto, que también se sexualiza mucho y a mi no me gusta mucho el contenido del *anime* de que un hombre y muchas mujeres no y que todas tienen: no, que el amor de mi vida, que el man es importante, ósea, que toda mi vida es el man; no, no es así realmente es uno mismo, uno mismo es importante y que no todo es el hombre de la vida, y como que yo siento que ya deberían cambiar en eso, aunque también hay *animes* donde también hay del otro lado, eso es todo." *Akira, 22 años*

#### *Demografía, Época y Fan Service*

"principalmente, es que digamos, en el contenido anime de por allá de 1900, 1900 no, 1990 si, los principios, ya sea como con Dragon Ball, Los Cuentos de los Hermanos [Grimm], ...,que se presentaban mujeres con el sentido de: soy la princesa en apuros; de, sí, ese rol como más una forma de avanzar la trama que como una ayuda extra, luego llegó, los años como 2010, sí, 2005, donde efectivamente se ve a una mujer como un objeto prácticamente sexual, donde los que veían anime, en esas épocas, se les trataba como que ellos veían ese contenido sólo por el ámbito sexual pornográfico, y ya viendo más a la actualidad, ya se ve al rol femenino mucho más, sí, como, mucho más adentrado a la trama, como por ejemplo puede ser Jujutsu Kaisen, Chainsaw Man, Dororo!, Dr. Stone, etcétera, que tienen que el rol que las mujeres, en sí, tienen un rol como mucho más estable en la trama, que es más que ser un adorno o un objeto sexual" *David, 18 años*

señalan los actores participantes, depende tanto del género (temático y demográfico) de la obra, como de la época y contexto en que se desarrolla la misma, pues, en esa perspectiva, indicarán que conforme ha pasado el tiempo, la representación tanto femenina como masculina en el *anime* también ha evolucionado y cambiado, aunque se preserven o mantengan ciertos rasgos respecto a la hipersexualización de los cuerpos, principalmente en lo que a la figura femenina se refiere.

Por otra parte, los actores participantes relacionarán que dicha constitución y concepción estereotípica de la masculinidad y feminidad en el *anime*, respecto a la corporalidad y actitudes de los mismos, llega a ser acorde con lo que visualizan, conocen y experimentan cotidianamente en la sociedad. En dicho sentido, *Susan* comentará que existe, además, un juicio respecto al tipo de *anime* que hombres y mujeres deben o no visualizar, y su señalamiento por ver cierto tipo de obras.

*Fan Service*: Los actores participantes señalan que tanto la hipersexualización de los cuerpos, como otras decisiones que se toman respecto a las tramas de las producciones *anime*, llegan a corresponder a las demandas que realizan los fanáticos o grupos de los mismos frente a las obras. En ese sentido, se menciona que, si bien se ha mantenido a lo largo del tiempo la hipersexualización de los cuerpos, ello es debido a que esto favorece la venta y popularidad de las obras entre el público. El *Fan Service*, por tanto, es comprendido como la correspondencia a las exigencias, demandas y necesidades de los fanáticos,

“si bien creo que parte mucho de la demografía y el público al que va dirigido cierto tipo de géneros el cómo se representan pues los roles y pues las personas, y lo que es ser hombre, lo que es ser mujer, por ejemplo, en una demografía más shonen por lo general, bueno, con algunas excepciones, como Full Metal Alchemist y demás, pero, en las demografías shonen por lo general al estar orientado a un público más masculino se tiende a enaltecer un poco la figura del varón y a dejar la figura de la mujer un poco, un poco por debajada, un poco opacada por la figura del protagonista, ..., los roles se ven de un lado o de otro, dependiendo de la demografía de la cual estamos consumiendo, digamos, si es un *anime* ecchi por ejemplo, que, en su mayoría están dirigidos a públicos masculinos, pues va a haber una tendencia a sexualizar el cuerpo de la mujer, a poner a la mujer pues de ciertas maneras, brindar mucho *fan service* pero bueno, si luego vemos *animés* más del estilo harem inverso o un poco más dirigidos hacia el cuerpo femenino, pues se tiende más a sexualizar cierto tipo de cuerpos masculinos, o cierto tipo de cosas, entonces supongo que depende más de la demografía en sí, que el *anime* en general, ..., sí es verdad que existe una tendencia general a sexualizar cierto tipo de cuerpos, a sexualizar a la mujer, y se vende, ósea, pues básicamente, cualquier tipo de arte es un reflejo de sus autores y el contexto en el que está dicho autor, Japón es una sociedad, tiene una cultura un tanto conservadora en ese sentido, se podría decir que en algunos puntos es algo machista, sin embargo, pues bueno, los productos que ellos crean y lo que se da vista al público, lo que nos llega a nosotros, es un reflejo de los autores mismos y de la demanda que existe hacia ellos, es decir, si hay tanto *fan service*, si hay tanta sexualización de los cuerpos, es porque esta sexualización vende muchísimo, y sirve como un recurso para mantener cierto tipo de proyectos vivos, también es importante digamos, ahorita destacamos bastante en cuanto a los *animés* shonen, en cuanto a ese tipo de *animés* que son dirigidos a un público, bueno, que antes, ósea, ahora es un poco más global, ahora el shonen y los shojo bueno, pues cualquier persona los ve, ya sea chico o chica, pero antes, principalmente en los 80, en los 90, lo popular, lo general era que los shonen eran dirigidos a un público masculino y luego otras demografías como los shojo y los demás van dirigidos a un público femenino, entonces, las series que pues están dirigidas a un público masculino, tienen ciertas tendencias a hipersexualizar los cuerpos femeninos puesto que, están dirigidos a cierto público, lo mismo pasa en viceversa, por ejemplo, con algunos shojos incluso con el género yaoi, se tiende a hipersexualizar al cuerpo masculino, siendo que va dirigido a un público femenino, entonces, supongo que destacamos el día de hoy lo de la hipersexualización femenina porque se propagó no solo en los géneros específicos, como lo podría ser el yaoi para la hipersexualización masculina, sino que se ha propagado en bastantes géneros, y lo vemos muy común, muy regular en bastantes series, sin embargo, ocurre bastante en ambos, desde ambas partes.” *Exxi, 21 años*

“como que la gente tiende a juzgar sobre eso, o pues lo digo yo como en base a experiencias que a mí me pasaron porque digamos, como que pasa eso, como que es normal que sea la mujer quien vea shojo y sean los hombres quienes vean shonen y entonces digamos, a mí me pasó: ay, es que ustedes solo ven eso, es que ustedes; digamos, a mí me paso por ejemplo con algunas series de shonen que yo veía y me decían como: ay, es que usted ve eso es porque el hombre tiene músculos, porque una cosa, porque la otra y eso. Entonces, digamos como que, además, de que pasa en el anime digamos como esa hipersexualización de los cuerpos, pues también como que la gente piensa eso sobre las otras personas que lo están viendo, entonces digamos como que también llega a ver como que

impactando tanto positiva como negativamente en el desarrollo de una obra o producción.

---

normal encasillar una persona en referente a eso." *Smile, 22 años*

*Fan Service*

"el fan service en sí, es servir al fan, darle al fan, algo que se supone, presuntamente, desea que quiere, que necesita ver, entonces, popularmente, el fan service se conoce como: no, la muestra de los cuerpos, la sexualización de los mismos; pero puede ser desde eso, hasta cumplir un ship, un ship de entre varios personajes, hasta cumplir una escena que es forzada, hasta cumplir en bastantes aspectos, no se ciñe netamente en el apartado sexual, fan service es literalmente servir al fan de alguna forma." *Exxi, 21 años*

"es como esa demanda como que tienen los fans en referente pues a lo que decía precisamente Exxi, como una pareja, o en cuanto pues precisamente algún personaje entonces digamos que, no sé, por ejemplo, puede que lo vuelvan más torpe, como puede que lo vuelvan más serio y cosas así, ..., cumplen esos deseos por así decirlo que tienen los fans, en referente a eso que ellos quieren que tanto pase." *Susan, 19 años*

"es cuando el fandom se hace tan grande, se hace tan ruidoso, que obligan a los autores a cumplir ciertas, sí, ciertos eventos para que pasen, aunque sean forzosamente, esto pues principalmente genera lo que se conoce como un personaje Gary Stu, que es principalmente el que todo le sale bien que pasa lo que ellos quieren que pase, etcétera, etcétera, y pues, se va trasgiversando la trama, hasta terminarla en un punto negativo prácticamente." *David, 18 años*

"como dicen mis compañeros, complacer a los fanes, para vender ganancias y tener sus productos, puede ser eso también, y eso es lo que creo que también hay animes que actualmente están haciendo eso, mucho fan service, y creo que a la historia es lo que menos le están dedicando." *Akira, 22 años*

"es básicamente pues servir al fan, darle al fan lo que quiere, y aunque esto pues impida que la serie se desarrolle de la mejor manera pues eventualmente lo hacen." *Isis, 19 años*

---

¿Cómo consideran  
suelen ser  
representados  
visualmente los  
hombres y las  
mujeres en las  
producciones *anime*?

"Visualmente, pues bueno, suelen ser representados como cuerpos dentro estos estándares particulares de belleza, sobre todo la belleza más europea, oriental, cuerpos más delgados, marcados, unos ojos mas occidentales, grandes, con colores de pelos llamativos, y así, ósea, se suelen representar de una manera, que se expone el cuerpo, un cuerpo ideal, o un cuerpo particularmente deseable, según los estándares o los cánones de belleza que se puedan incluir, aunque no es algo que ocurre solamente el anime, sino en general de las producciones vistas al público, pero sí, es algo que se ve muy reflejado en el anime." *Exxi, 21 años*

"muestran que más como acuerpados, como el cuerpo perfecto y yo digo una cosa, no lo muestran haciendo ejercicio, como que al hombre lo muestran como flaco, acuerpado, débil, pero acuerpado, y con cara perfecta, con ojos perfectos, con todo, y la mujer pues también la muestran, más a la mujer, más sexualizada, con más pechonalidad, ósea personalidad, digo, con pechos, con trasero grande y toda esa vaina, entonces yo siento que muestra mucho más eso." *Akira, 22 años*

"algo que es muy destacable es tema como en cuanto a la cara de unos rasgos como muy finos, ojos grandes, ósea digamos en las mujeres destacan mucho el tema que tienen pestañas, unos labios bonitos, todo eso, y pues digamos que, por ejemplo, acá yo cogería un poco el tema del género de lo que han explicado digamos como cuando va dirigido al hombre y a la mujer,

Se evidencia que la representación visual de hombres y mujeres en el *anime* corresponde, para los actores participantes, a un estándar deseable de belleza, en donde se privilegia la delgadez, musculatura, rasgos finos y detallados en el rostro, ojos grandes, y atributos de gran tamaño. Ahora bien, se señala que la aparición, o no, de ciertas características dependerá del género (temático y demográfico) de la obra, así como del estudio de animación.

*Sexualización del Cuerpo Infantil:* Emerge preocupación e incomodidad en los actores participantes al respecto de lo que ellos describen como una sexualización de los cuerpos

---

digamos, cuando es dirigido al hombre hay hipersexualización del cuerpo, pero, digamos por ejemplo, cuando va dirigido a la mujer, cuando es digamos tema de shojos las mujeres normalmente no es exageradamente desarrollado, sino son más rasgos en cuanto a lo femenino, en cuanto a lo tierno, en cuanto, sí, como eso, entonces pues digamos que como también va derivado un poco qué tanto hipersexualicen el cuerpo, dependiendo también de eso, en cuanto a la mujer, por ejemplo." *Smile, 22 años*

#### *Sexualización del Cuerpo Infantil*

"pero a mi me preocupa un poco, el hecho de que en algunos géneros, no voy a hablar como norma, la feminidad está descrita más allá de ser una mujer, están describiendo a una niña, y eso me preocupa un poco, porque es super tierna, super pequeñita, que es super delgada, que ósea sí, todo ese canon de belleza infantil, lo llevan a una mujer que ya es mayor, y eso a mí me preocupa, y tampoco solo es en el hecho de la mujer, sino que también, en algunos géneros, llámense más, por cuestiones de manga o estos one-shot que hacen de equis temática, está el personaje que es un niño, es un niño pequeño al cual describen como todo un hombre, y las personas ya lo normalizan, y lo empiezan a shippear con otras personas, y es como no, no, horrible." *Isis, 19 años*

"yo también opino principalmente que se divide en dos extremos diferentes, uno, bueno, en el caso de las mujeres, en dos extremos diferentes, el primero que es las mujeres super voluminosas, demasiado pecho, demasiada nalga, super delgada, bastantes delgadas, la imagen supuestamente perfecta según los estándares de belleza, y ya, el otro extremo como tal son planas, ... las loli como tal, normalmente no se muestra el punto medio, que es el punto más estandarizado en toda la sociedad, sino que solo suelen mostrar principalmente esos dos extremos, y del extremo de las lolis esas principalmente las que más abarcan lo que es la imagen de niñas pequeñas principalmente, casi siempre suele haber al menos un personaje así, niña pequeña, tierna que por equis o ye motivo le puede gustar a alguien, un ejemplo de este, bueno de cuando muestran estos gustos dramáticos por las infantiles es en el del héroe del escudo, que el héroe de la lanza en una escena termina diciéndole a Filo, al pollo ángel, cuando está en su forma humana, de que le encantan así pequeñas, es una clara demostración de que, a veces, también intentan generar esta idea de que hay que agarrarle un gusto enorme por este tipo de personas, ósea, por un, ..., ósea hay que agarrarle un gran gusto a lo que son las niñas, la infancia, generando un pequeño propenso gusto o inclinación a la pedofilia." *Andrés, 19 años*

"respecto a la pregunta principal, depende mucho de la casa animadora, principalmente, ya véase caso de lo que pasó con Shingeki cuando pasaron de Wit Studios a MAPPA, o por ejemplo, el extraño dibujo, animación de lo que viene siendo One Piece o Mob Psycho también, que varían de esa voluminidad que tienen usualmente los animes y que tienden a ser un poco más animados como para dar gracia, amenizar la comedia, ese sería mi primer punto, el segundo de lo que dijo, mis compañeros sobre la sexualización de las niñas pequeñas, eso es totalmente cierto, véase los casos de poner a diosas que parecen niñas de 500 años, buscando un vacío legal, para mostrar la sexualización de esta, y ya, pues eso es todo lo que quería aclarar." *David, 21 años*

"Bueno, me gustaría hablar un poco sobre lo que comentaban, sobre las niñas, o bueno, la sexualización de algunos cuerpos infantiles, bajo la primicia de que tienen 500 o 9000 años, y es que siento que esto parte, particularmente, de la cultura de la pedofilia que, si bien no es exclusiva de Japón, es algo que se

infantiles en el *anime*, en donde la apariencia corporal o atribución de algunos comportamientos y actitudes de ciertos personajes corresponde a la de un niño/a. Destacando que dicha descripción y construcción de personajes se da principalmente hacia la figura femenina, en lo que denominan una "loli".

En ese sentido, asocian dichas representaciones a un componente de lo que denominan *cultura de la pedofilia*, en donde se privilegian características como la inocencia, virginidad y pureza, representadas, de acuerdo a los actores participantes, mediante cuerpos infantiles que acogen cualidades como la depilación, juventud y pulcritud. Ello, que, si bien relacionan al *anime*, manifiestan que no es exclusivo de la cultura japonesa y puede encontrarse en la sociedad en general.

evidencia bastante en el mundo moderno y demás, está particularmente incentivada en Japón, cultura de la pedofilia no entendida como que es una cultura de pedófilos que van por allá asaltando niñas, no, sino más bien, ..., cultura de la pedofilia entendida como la hipersexualización y la magnificación de los cuerpos infantiles, o la idolatración, o el deseo que existe por ciertos cuerpos los cuales reflejan pureza, reflejan mucha feminidad, reflejan virginidad, reflejan ese tipo de aspectos que son particulares de una, pues, mujer joven, de una niña, bueno, ejemplos de la cultura pedofilia, básicamente podrían ser, no sé, la preferencia por el cuerpo depilado, la tendencia a ocultar celulitis, cosas que, si bien, pueden resultar poco estéticas, vienen con un significado, o vienen con un trasfondo que es pues, propiamente el pasar de los años y la edad, entonces, bueno, en Japón particularmente esta cultura de idolatrar, de alabar, de desear particularmente la inocencia, la pulcritud, el estándar típico de la niña, o más bien, de los cuerpos más jóvenes, más tiernos, toda la cultura de lo Kawaii, estoy seguro de que lo han escuchado, incentiva este tipo de deseos por consumir cierto tipo de cosas, cierto tipo de cosas en los que se puede ver a la mujer anciana de 97 mil años, que se ve como una chica de ocho, y así, pues teniendo ciertas actitudes que bueno, van encaminado desde lo sexual, entonces, particularmente esto es algo que se evidencia en el anime, producto, pues como reflejo, como la mayoría de las cosas, como reflejo de la sociedad en donde es concebido" *Exxi, 21 años*

"también eso es cierto que también infantilizan mucho, ósea, normalizan el mero hecho de que un hombre se tenga que fijar en una niña chiquita" *Akira, 22 años*

¿Cuáles actitudes consideran que suelen tener los hombres y las mujeres en las producciones *anime*?

"volvemos al punto de que hay mucho contenido para consumir, y eso hace que, la mayoría de personajes actúen de manera diferente, entonces digamos que no todos pueden seguir normativas de bueno, es que esta chica se comporta así, y esta otra de este otro anime también se comporta así, porque puede que no sea así, y en eso entran esas categorías, nunca me las aprendí, pero sé que existen, de la chica que es Tsundere, la chica que es Deredere, esas cosas, que nunca llegué a comprender pero que son cómo donde se encasilla cada personaje de anime y cómo hacen que estos se comporten en base a, entonces si la chica es: ay no me toques pero te amo, pero no me toques; es como: no, esta chica es una Tsundere de manual; entonces empieza a hacer cosas de Tsundere de manual, mientras que el personaje masculino puede bien, también tener estas actitudes, o puede ser un personaje característico plano de: bueno, yo soy esto, me pasó esto en la vida, no tengo ningún avance de personaje y ahí estoy; o bien, puede ser el otro personaje que tiene mucho desarrollo, pues por lo que es el protagonista mayormente, y le pasaron cosas, entonces tiene esta actitud que no tienen estas otras personas, entonces yo creo que depende mucho de lo que se esté hablando y de qué tipo de anime se consume." *Isis, 19 años*

"hay demasiados géneros, demasiadas series, no creo que podríamos encasillar, bueno, en el anime los hombres se comportan de esta forma, porque hay infinidad de animes, hay infinidad de formas en las cuales los hombres se han comportado en todos estos animes, hay desde el hombre que siempre sabe lo que debe hacer, el Gary Stu, básicamente, y la damisela en apuros, como hay otros donde los hombres son príncesos, como se les llamaba despectivamente, y las mujeres son más atrevidas en ese aspecto, un poco más, no atrevidas, sino valerosas, o sí, lanzadas a la aventura, etcétera, entonces, considero que no hay como algo que, no hay como un aspecto a generalizar aquí, por la variedad, por la cantidad de series que existen." *Exxi, 21 años*

Los actores participantes indican que no existe una generalidad en las actitudes que hombres y mujeres suelen tener en las producciones *anime*, ya que la cantidad de contenido *anime* existente imposibilita generalizar todas las posibles construcciones de los personajes. Sin embargo, *Isis* señalará la existencia de categorías bajo las cuales se encasilla y etiqueta el comportamiento de los personajes femeninos en el *anime*.

<p>¿Qué tipo de papel consideran que suelen desempeñar o cumplir los hombres y las mujeres en las producciones <i>anime</i>?</p>	<p>“ahora que estamos hablando en contextos más de los animes más populares, shonen y demás, por lo general la población protagónica se caracteriza por hombre, también hay una amplia población dependiendo de la demografía a la cual vaya orientada el anime, digamos, en los animes shoji, lo raro es que haya un protagonista hombre, por ejemplo, entonces, pues supongo que depende más de la demografía, eso como primer postulado, y en cuanto al rol que suelen cumplir, dependiendo también de la demografía por ejemplo, en los animes shonen, el rol del hombre tiende a ser el sujeto que tiene conductas viriles, tiene conductas comúnmente destacadas para los hombres, también suelen ser perseverantes, persistentes, suelen ser necios, suelen ser tercos con el objetivo que tengan, y pues cumplen el rol más protagónico, al ser protagonistas, cumplen el rol más destacado, cumplen el rol que más sobresale, y pues bueno, ya en cuanto a las mujeres, en estas demografías shonen cumplen más un rol de ser exhibidas como el interés amoroso del protagonista, como, bueno, la chica del grupo, como mencioné con anterioridad, también como el recurso en el cual el autor pues expone cierto tipo de fan service, pero pues como lo digo, depende bastante de la demografía en la cual nos enfoquemos.” <i>Exxi, 21 años</i></p>	<p>Se evidencia que no es posible generalizar el papel que desempeñan los hombres y las mujeres en las producciones <i>anime</i>, y ello como producto de la amplia cantidad de obras <i>anime</i> existentes, así como del género demográfico correspondiente, en donde los personajes masculinos y femeninos pueden asumir diversos papeles y roles. Se destaca, sin embargo, lo señalado por <i>Exxi</i>, al respecto de la demografía popular <i>shonen</i>, en donde el protagonismo suele ser otorgado a personajes masculinos, mientras los personajes femeninos cumplen un rol de exhibición e interés amoroso, sin mayor relevancia adicional.</p>
<p>¿A parte de lo masculino y lo femenino, consideran ustedes que hay otro tipo de representaciones de género en las producciones <i>anime</i>?</p>	<p>“Sí, son pequeñas, pero sí, y pues a mi me parece genial por el hecho de que no es tan cuadrado, no es como tan cuadrado, pues sí en la mayoría de casos, pero hay excepciones que no es tan dicotómico femenino, tan dicotómico masculino, sino que yo no sé si vieron, es que yo estoy atrasada con los animes viejitos, pero que es en <i>Sailor Moon</i>, creo, no estoy seguro, este personaje que es una chica, pero utiliza uniforme masculino y es bastante andrógina, entonces, pues esa dicotomía de no es completamente binarista, sino que le da pie a lo no binario, y eso lo hace pues bastante increíble, también, este personaje de un anime que salió reciente, que tenía muchas dudas sobre lo que en cuanto al género consistía, porque a él le gustaban hacer cosas que pues, para el prospecto del género que le fue asignado, pues no podía hacer, no se podía maquillar, no podía tener el cabello largo, entonces estaba investigando porque eso lo hacía sentir mal, teniendo en cuenta que Japón es un lugar no muy abierto a los géneros no binarios, ..., a los géneros no binarios, pues hacía pensar como: bueno, qué pasa aquí, esto no es completamente femenino, no es completamente masculino; esta moda de que bastante, agresiva me parece a mí, en la que llamaron a los trapitos y esas cosas, son expresiones de género que son diferentes, a la concepción sexo-genitalidad, género tiene que ser exactamente lo mismo, pues porque yo lo digo así, entonces pues yo creo que sí, hay</p>	<p>Se evidencia que en las producciones <i>anime</i> son reducidas las representaciones no binarias o diversas del género y su puesta en escena llega a ser de manera humorística o cómica, a menos que la trama de la obra o producción <i>anime</i> gire entorno a ello. Así mismo, surge la denominación “trapito” o “trapo” como forma de referirse a algunas de estas representaciones no binarias.</p>

---

bastante, bueno no hay bastantes, hay bastante pocas representaciones, pero pues sí existen." *Isis, 21 años*

"Pues, la verdad lo he visto, pero también digo que muy poco, tal vez se puede ver en lo que ha sido como el Yaoi o el Yuri, pero no puedo decir que, en toda, no, no he visto como un trans o algo por el estilo en el anime la verdad, entonces, pues, de cierta forma, estoy como entre sí se ve, pero no se ve" *Susan, 19 años*

"considero que sí existe representación como lo que comentaba Isis, los trapitos en algún aspecto y ese tipo de cosas, pero, considero que muchas veces esta representación se da de manera como un recurso humorístico, ósea de manera jocosa, por ejemplo esto se ve mucho con los, pues con los trapos básicamente, no, el chico heterosexual que llega, empieza a ligarse al personaje que se ve como una mujer, tiene apariencia de mujer, pero en realidad tiene hombre, tiene hombre, ósea en realidad es biológicamente hombre, entonces empieza, entonces le dicen: no, ese tiene pito, es un trapito; entonces nos reímos todos "ja,ja" y pues termina siendo un recurso humorístico básicamente, entonces, si bien sí hay una representación, muchas veces se toma de manera jocosa." *Exxi, 21 años*

---

¿Se han identificado con algún elemento de las distintas representaciones de género de las producciones *anime*?

"Yo soy malo planchando mis camisas. Más allá de ello, no demasiado" *Exxi, 21 años*

"no ordeno mucho mi pieza, creo que no encuentro mas similitudes" *David, 18 años*

"pues digamos a mi me pasó que, en algunas ocasiones de personas que también veían anime como me pasaba, bueno, que también sabían que yo veía anime y eso, a veces me tendían a comparar con cierto tipo de mujeres, entonces, ósea yo era como no sé, como ósea, yo era como no sabía como tomar eso porque yo era como: ¿qué es lo que quieren? ¿qué me sienta halagada o qué? Y entonces, en ese sentido como que me generaba conflicto y también me pasa como que, ósea, no sé, como que me da como piedra también, entonces, pues digamos que, identificada de esa manera, mmmm, me ha pasado más bien que me han identificado con cierto tipo de mujer, pero, no sé, yo digo es que uno identificarse en una sola cosa es complicado porque uno varía mucho en muchísimas cosas, entonces, pues no sabría como decirlo realmente." *Smile, 22 años*

Por un lado, *Smile* refiere no sentirse identificada con solo una cosa, pero que ella ha sido comparada u identificada con ciertos personajes femeninos por parte de otras personas que visualizan *anime*, evocando confusión, conflicto y molestia.

Por otra parte, *David* y *Exxi* manifiestan identificarse con aspectos referentes a su vida cotidiana que visualizan en personajes en las producciones *anime*.

---

### Anexo 10.3. Matriz de Trabajo – Categoría de Valores Culturales

Tabla 7.

#### Matriz de Trabajo Categoría de Valores Culturales

Matriz de Trabajo Categoría de Valores Culturales		
Pregunta Orientadora	Unidades de Análisis	Descripción Análisis de Resultados
<p>Cuando yo les digo Valores Culturales en el <i>anime</i>, a ustedes ¿qué se les ocurre? O ¿qué se les viene a la cabeza?</p>	<p>“Pues yo la entendería como, todo aquello que va de acuerdo a lo que se ha formado culturalmente en una sociedad, ..., como que todo eso que tiene que ver, que está incrustado, por así decirlo, en la cultura de una sociedad, ..., el <i>anime</i> abarca muchas cosas de otras culturas, de muchos valores precisamente, ..., lo que muchas veces uno observa en el <i>anime</i>, muchas veces uno identifica ciertas culturas, de ciertos lugares, o ciertas regiones y así sucesivamente, entonces como que el <i>anime</i> resulta siendo como un lugar bastante abierto que muestra todo eso y que uno muchas veces relaciona eso con algunos países, o como tal, con algunas personas y así sucesivamente.” <i>Smile, 22 años</i></p> <p>“básicamente la mayoría de <i>anime</i> trata de implantar pues, o mostrar, de alguna manera, lo que es la cultura, no, netamente japonesa, porque digamos no todos los <i>animés</i> implantan o se mueven en Japón, entonces, a su manera, ósea desde la vista de la animación japonesa, mostrar como son otros lugares, o como son ciertas, no sé, digamos ciertas personas que tienen cierta nacionalidad o cierta característica, entonces como ellos lo enfocan, como el valor que le dan a cada cultura, podría decirse.” <i>Isis, 19 años</i></p> <p>“basados también en la cultura, se basa también en la ética y la moral, que maneja la cultura, por ejemplo, en Japón se distinguen ciertos valores en el respeto, tolera, bueno más o menos tolerancia, y principalmente en el honor, que serían los valores más enfocados en ese país, y pues también en sí, pues, la moralidad que ellos manejan.” <i>David, 18 años</i></p> <p>“a lo mejor, como cualquier tipo de arte, es un reflejo de la cultura, de la cultura en donde fue creado básicamente, pero como tal, digamos enfocándonos en el <i>anime</i> a veces estas representaciones no se limitan a reflejar la cultura, sino más bien, un ideal de cultura básicamente.” <i>Exxi, 21 años</i></p> <p><i>Idealización de Japón</i></p> <p>“hay <i>animés</i> en los que yo veo que veo que los personajes, que son muy entregados, que son muy juiciosos, que son muy una cosa y la otra, y uno muchas veces como que tiende a idealizar eso, y uno quiere ser igual muchas veces, o pues a mí me tiende a pasar mucho, entonces pues digamos por ejemplo, que puede pasar que digamos de pronto, hay cosas que digamos, en la cultura japonesa, quieran adquirir o quieran tener más parecidas, pero de pronto no como un ideal, de la cultura occidental, y lo mismo en viceversa de lo que sería la cultura occidental y más bien de las personas que vemos <i>anime</i> y conocemos todo esto, digamos de lo que uno alcanza a ver de la cultura japonesa, bueno, por medio de lo que es el <i>anime</i>, es como sí también ver como de pronto un ideal, o de pronto como algo que uno aspira, ..., el <i>anime</i> digamos, como que se vendría a presentar, precisamente como una forma de expresión a</p>	<p>La imagen mental que los actores participantes asocian con valores culturales en el <i>anime</i> corresponde a aquellas características o aspectos que hacen parte de una cultura específica, como lo puede ser la religión, ética y moral, y que, en el <i>anime</i>, no corresponden únicamente a la cultura japonesa, consolidando este tipo de animación como un espacio amplio y diverso en el cual localizar referencias o elementos pertenecientes a distintas culturas y contextos.</p> <p>Ahora bien, emerge entre los actores una consideración respecto a que, en el <i>anime</i>, distinto a una representación fiel de la realidad y las culturas, es posible que se presente un ideal o deseable de la propia cultura japonesa en donde se omitan u encubran los aspectos negativos, así como que se incluyan otros que sean parte, o no, de otros contextos, como el occidental.</p> <p>En ese sentido, los actores señalan la existencia de una posible idealización de occidente hacia Japón a partir de las características y valores, que se imprimen en los personajes e historias de las obras <i>anime</i> a cerca del país nipón.</p> <p>En dicha perspectiva, sin embargo, el <i>anime</i> es también considerado por algunos de los actores participantes como</p>

	<p>aquello de pronto, a ciertas cosas que no estarán del todo de acuerdo, ..., digamos que, el anime yo lo entendería, de pronto, también como una forma de expresión, de pronto que rompe un poco estos límites, de pronto, como esa diversidad que se quisiera, de pronto....., Que despierta critica tambien en los espectadores" <i>Smile, 22 años</i></p> <p>"en el <i>anime</i> no necesariamente tienen que seguir una construcción netamente cuadrada y completamente llena de educación super cerrada, sino que más bien, el <i>anime</i> les muestra o intenta mostrar, un adolescente común en todos los aspectos, independiente de que sea occidental o que sea japones, sino que, digamos uno lo puede ver en las relaciones que se llevan entre los japoneses que hablan con los occidentales que, en realidad, no son tan cerrados, no son tan callados todo el tiempo, si bien los adultos y los mayores es claro, sumamente más importante, ellos se hablan comúnmente como lo hacemos nosotros, yo creo que la idealización es más contraria más occidental hacia el japonés." <i>Isis, 19 años</i></p> <p>"Lo que me gustaría primeramente aclarar, ..., es que el <i>anime</i> idealiza Japón, un poco, trasgiversada, ¿a qué me refiero? Que Japón, no es como lo pinta el <i>anime</i> principalmente, un mangaka por así decirlo, no va a pintar a su propio país, como un estado malo, como las cosas malas que tiene su país, porque principalmente, un valor que tiene Japón, es que es muy nacionalista, sí, es muy nacionalista en sí, principalmente por la historia, entonces esto no va a mostrar del todo, será, sí, será puesto como en unos prejuicios mal dados lo que es Japón visto desde el <i>anime</i>" <i>David, 18 años</i></p>	<p>una ventana abierta a la crítica y expresión en donde es posible plasmar de manera abierta diversos aspectos tanto de la cultura oriental como occidental, sin encasillarse en alguna en particular.</p>
<p>¿Cuáles valores creen que se presentan con mayor frecuencia en las producciones <i>anime</i>? ¿Por qué?</p>	<p>"Respeto, Honor, Perseverancia, ..., son valores que nacen mismamente de la cultura, nacen mismamente de la historia, es un valor histórico, no es sorpresa para nadie que Japón como tal, ha sido un país conquistador, expansionista, con unos ideales muy de respeto por su patria, honor a sí mismos, a lo que significa ser japoneses, ..., son valores que se han ido consolidando históricamente, por parte de los japoneses que ahora son reflejados en estas series." <i>Exxi, 21 años</i></p> <p>"honor, respeto y amistad, ..., principalmente también hacen la trama más amena, es decir, estos no solo se pueden ver en series de <i>anime</i> japonesas, sino también se pueden ver en series occidentales, películas de Hollywood, sí, me refiero que son valores muy comunes en esta clase de tramas, por así decirlo, y pues generan que el espectador empatice mucho más con el personaje, con el protagonista, si tiene alguno de estos valores muy marcado en su personalidad." <i>David, 18 años</i></p> <p>"Honor, amistad y lucha, ..., yo creería que de pronto vendría a ser algo histórico y cultural, por así decirlo, ósea algo que de pronto esté plasmado en Japón, desde la historia, desde hace tiempo, y digamos que ya en la actualidad viene a representarse cada vez más seguido en el <i>anime</i>" <i>Smile, 22 años</i></p> <p>"Respeto amistad y sinceridad, ..., yo lo llamaría como lo que más empatiza con el público en general, digamos, no estamos hablando del bueno o del malo de, no, sino del concepto de, llamémoslo, un personaje genérico, puede causar que empaticen más con él por lo respetuoso, o sí su concepto de amistad lo va desarrollando a lo largo de la historia, yo lo llamaría tal vez un arraigo grande de Japón, pero podría ser más como esos elementos que ayudan a empatizar con el personaje." <i>Isis, 19 años</i></p>	<p>Se evidencia que, para los actores participantes, los valores del honor, respeto y amistad son aquellos se suelen representar con mayor frecuencia en las producciones <i>anime</i> (sin ser los únicos), y ello como posible producto del propio contexto histórico-cultural japonés de donde se origina este tipo de animación. De igual forma, precisan que estos valores no son exclusivos del <i>anime</i> y, en cambio, también puede rastreadse su representación en otro tipo de producciones, animadas o no, ya que se trata de valores que facilitan y permiten a los espectadores generar mayor empatía y cercanía con el contenido que se visualiza.</p>
<p>¿Qué diferenciaría a las producciones animadas</p>	<p>"pues yo apuntaría a pensar que principalmente sería el contexto en el que estos valores sean reflejados, por ejemplo,</p>	<p>Los actores participantes identifican que la principal diferencia en la representación</p>

occidentales de las orientales, en este caso Japón, en el sentido de los valores culturales?	<p>..., en el contexto en el cual lo manejan, y cómo el personaje lo desarrolla." <i>David, 18 años</i></p> <p>"depende más del contexto, o más bien del lugar en donde vienen, donde se están visualizando, donde se está creando el producto, ..., la diferencia básicamente podría radicar, en sí, en el lugar donde se está exportando el producto, ósea y también, la intensidad con la cual el valor se pueda ver reflejado, claramente, ..., tal vez ahí también puede llegar a radicar la diferencia, en la intensidad, o el nivel de gravedad con el cual, cierto tipo de honor, o cierto tipo de pensamiento se puede experimentar, dependiendo del contexto." <i>Exxi, 21 años</i></p> <p>"yo a veces si siento que a la final si hay como cierta diferenciación de los conceptos a pesar de que sí también hay influencia de los contextos, ...,yo siento que digamos en el <i>anime</i> se ve un poco más de fidelidad, o más de respeto y pues más de compañerismo, y en el otro a veces, digamos en las series americanas, yo tiendo a notar que a veces falta un poco, o como que no hay tanto ese enmarque, por así decirlo, en esas cosas, entonces, pues digamos que por ejemplo, a pesar de que se están dando, digamos, ciertas cosas parecidas, hay como, como digo yo, como que hay cierta insistencia en ciertos valores, y en ciertas cosas, que en otras series no se dan, es por así decirlo." <i>Smile, 22 años</i></p>	de valores culturales en las producciones animadas occidentales y el <i>anime</i> corresponde al modo en que cada contexto comprende y da cuenta de los valores que se propone representar. De esa manera, la intensidad y concepto que se le otorgan a los valores y su correspondiente representación en escena, variaría de lugar a lugar y de contenido a contenido, a partir de la forma en que son definidos, experimentados e inculcados en el contexto a partir del que se origina la producción animada.
¿Creen que existen diferencias entre los valores que se presentan en las producciones <i>anime</i> y los promovidos en el contexto local colombiano? ¿Cuáles?	<p>"Sí, y ósea, no considero que porque en Japón existan unos valores, y aquí otros, no, en general existen todos los valores universales y demás, sino que más bien creo que la diferencia radica en esta intensidad con la que aquí vivimos unos valores y allá se viven otros, es decir, por ejemplo, el honor con respecto a los estudios, ..., el valor que le podemos llegar a dar a los vínculos familiares, ..., en lo que cambia, básicamente, sería la intensidad con la que se vive cada tipo de valores." <i>Exxi, 21 años</i></p> <p>"principalmente me gustaría aclarar que, en Japón, son mucho más disciplinados que aquí en Colombia, ... Y también algo que también me gustaría aclarar es que, en Japón, son mucho más calmados, por así decirlo, que aquí en Colombia, ..., son mucho más calmados, mucho más calculadores, por así decirlo, es lo que me gustaría aclarar." <i>David, 18 años</i></p> <p>"en Japón yo tiendo a ver que eso es algo, el tema del respeto, es algo que es muy marcado, mientras que acá yo siento que no, acá siento que falta un poco más de respeto sobre el otro, sobre el no hacerle daño precisamente al prójimo, y digamos siento que acá es como, ósea, el que es avisado es porque mejor dicho, supo hacerle daño al otro y salió bien, y tiende a ver muchas cosas de ese estilo, con las que yo no puedo estar muchas veces de acuerdo" <i>Smile, 22 años</i></p>	La disciplina, el respeto, el arraigo familiar y el honor hacia los estudios, son las algunas diferencias que los actores participantes refieren acerca de los valores que son presentados en las producciones <i>anime</i> y los promovidos en el contexto local colombiano. Ello, de igual modo, como posible resultado de la intensidad, modo o comprensión con que se inculcan y experimentan los valores en cada contexto. Aún así, emerge una percepción favorable respecto a la vivencia de valores como la disciplina y el respeto en Japón, en comparativa al contexto local colombiano.
¿Cuáles valores les interesan más? ¿los orientales o los occidentales? ¿Por qué?	<p>"no siento que, como tal, haya un lugar en donde haya mejores valores que otro, ósea, si bien, puedo destacar que no: los valores de la honorabilidad, el respeto, oh, son del primer mundo, ese tipo de cosas, la seguridad al ir por la calle; todo ese tipo de cosas, pues si son valores muy destacables, pero luego podemos ver otro tipo de valores que no lo son tantos, entonces sería más bien, ambos contextos tienen su parte, sus valores realmente destacables y sus valores que no lo son tanto, entonces pues no es cuestión de no, preferir pues básicamente los valores de este lugar, los valores del otro, sino más bien, preferir como tal la idealización que podemos tener con respecto a los valores de la otra persona, creo que comentaban al inicio por ejemplo no, el japonés super aplicado, nosotros pues idealizamos ese tipo de cosas, hay una idealización de Japón por occidente y occidente por oriente, por Japón en general." <i>Exxi, 21 años</i></p>	Los actores participantes no señalan una preferencia completa hacia los valores orientales u occidentales manifestando que, si bien es posible visualizar y reconocer ciertos valores deseables de otros contextos, a partir de ello respondería a la idealización o novedad que supone lo diferente y extranjero en los contextos locales, encubriendo los aspectos extranjeros poco

	<p>“digamos de las muchas veces que yo he visto <i>anime</i> siempre me tiendo a sentir más identificada con lo que yo veo en el <i>anime</i> que lo que yo vivo a diario muchas veces, en lo que es, acá en el país, o bueno, digamos que como que, con las personas que soy cercana, entonces digamos por ejemplo yo a veces pienso como, yo debería ser más así, y que eso lo tiendo a ver, de pronto, con los personajes con los que me tiendo a identificar, o que digamos por ejemplo, la gente debería ser más así, digamos por ejemplo, el tema digamos de lo que tocaban también de la intensidad, ..., a mí si me pasa que a veces, yo siento que allá a veces, están mejores algunas cosas que acá, pero, obviamente siempre hay esa diferenciación de que uno dice, no, hay cosas que yo si prefiero de mi país, como otras cosas que no tanto.” <i>Smile, 22 años</i></p>	<p>deseables o favorables. Aun así, ello no evita que los individuos, como se evidencia en <i>Smile</i>, generen identificación o mayor cercanía con ciertos personajes quienes representan aspectos deseables del contexto japonés.</p>
	<p>“dependiendo de donde estés, vas a ver más atractivo lo otro, entonces pues si yo estoy en otro lugar, pues obviamente me va a llamar más la atención las cosas diferentes, porque pues la novedad está, entonces supongo que bien todos fuimos criados en ciertos valores, y conocemos el concepto de cada valor, como tal, porque se nos fue enseñado, bien sea por nuestra familia, en el colegio, en alguna experiencia, depende de cómo se muestre, qué tu te vas a sentir atraído por cierto lugar, y por cierta, digamos, llámese conexión ajena a lo que tienes, porque no es tuyo” <i>Isis, 19 años</i></p>	
<p>¿Consideran que los valores que se representan en el <i>anime</i> han influido en ustedes? ¿Cómo?</p>	<p>“Sí, claro, yo creería que pues es inevitable que haya cosas que a uno no lo influyen, ósea, así digamos mínimamente a mí me influencia lo que yo vivo en mi experiencia con una persona, también lo que yo veo en los programas a mí también me va a afectar, por así decirlo, y que yo creo que eso es algo que no solamente nos va a pasar en el <i>anime</i>, ..., ya refiriéndolo digamos como desde el tema de <i>anime</i>, digamos por ejemplo, el tema de la amistad, digamos, a mí, eso sí es como algo que a mí como que me ha dejado muy marcada y que digamos, yo si diría que a mí si me ha influenciado porque, digamos por ejemplo, en mis amistades, que es lo que yo más tiendo a tratar de ser, de ser alguien que es fiel, que es comprometida, que entiende, y que eso es algo que yo normalmente tiendo a ver en el <i>anime</i> y que digamos de pronto, uno inconscientemente tiende a repetir, y que digamos, por ejemplo, yo veo eso y digo como: yo quisiera ser así; pero pues digamos que, hay cosas con las que no se dan tan puntualmente, pero pues, digamos como que va a así por ejemplo, a mí me pasa así en ese contexto.” <i>Smile, 22 años</i></p>	<p>Inicialmente, para <i>Smile</i>, su contacto con otras personas, contenidos y cosas que experimentada en su vida cotidiana, puede generar algún tipo de influencia o impacto, precisando que no sólo el <i>anime</i> es capaz de influir en ella. Ahora bien, el valor de la amistad representado en su <i>anime</i> cobra principal importancia e influencia para <i>Smile</i>, en la medida que, de acuerdo a ella, en el <i>anime</i> se pueden presentar aspectos de la amistad (como el compromiso y fidelidad) que ella buscaría llevar a sus relaciones amistosas de la vida cotidiana.</p>
<p>¿Cómo han experimentado, o vivenciado, en sus vidas cotidianas, los valores culturales de las producciones <i>anime</i>?</p>	<p>“bueno, podría dar un ejemplo quizás un poco tonto, digamos, no sé, cuando era pequeño, ja,ja, cuando era pequeño tenía un compañero que, bueno, no era demasiado bueno haciendo, no recuerdo específicamente en qué era, como un juego, algo así por el estilo, pero, él había sido tan influenciado por este tipo de ideas de Naruto en cuanto no, el trabajo duro vence al talento natural, que era una persona que no se frustraba nunca, o bueno, pues si se frustraba no lo expresaba, o ese tipo de cosas, considero que ese mensaje como tal, y ese tipo de valor en cuanto a la perseverancia, en cuanto a continuar, bueno, que por más que cueste, practicando y practicando se puede llegar a algo, puede llegar a influenciar en cuanto a este compañero, cuyo nombre es un poco complicado de pronunciar y no he tenido contacto con él, pero, llego a influenciar tanto, que pues marcó un esquema en su vida, y marcó un valor, el cual pues, puede, no sé, pero puede que esté todavía influenciándolo, entonces pues podría decir que ese es un valor como tal que</p>	<p>La experiencia y vivencia cotidiana de los valores culturales de las producciones <i>anime</i>, para los actores participantes, se relaciona con sus propias experiencias personales a partir de lo que pueden visualizar y reflexionar acerca de su cotidianidad y otras personas, como señala <i>Exxi</i>; así como a partir de los aspectos que les han influido en el modo en que conciben o buscan vivenciar cierto valor, como indica <i>Smile</i>.</p>

pudo, que puede que haya sido influenciado por el *anime* y que experimenté en mi vida cotidiana." *Exxi, 21 años*

"a mi una de las cosas que más me había influenciado era el tema del compañerismo, de la amistad, entonces digamos, por ejemplo, en lo que fue mi infancia, digamos que yo tuve todo lo contrario, yo no tuve buenas amigas, incluso pues a mi en el colegio me hicieron bullying, bueno, entre otras cosas, la cuestión es que digamos, como que, eso me influenció en como de que yo también que ser una buena amiga, de que pues, por ejemplo, hay que responder como en compañerismo, a ser alguien muy firme y muy fiel, en cuanto pues a esa amistad que uno siente con respecto al otro y digamos, como que yo siempre había tenido como que esa idea cuando yo era niña, ..., siempre yo había sentido como esa idea cuando yo era niña que digamos, por ejemplo, sin darme cuenta yo muchas veces formaba amistades con personas que realmente a mí no me hacían bien y digamos que ya con el tiempo eso fue cambiando, pero, digamos que si me quedó a mí ese, como ese valor de la amistad, como del ser fiel y ser firme ahí, a mi si me influenció mucho, porque digamos yo en mis amistades soy precisamente así, como muy amistosa, como muy firme, como muy fiel, como muy, sí, como estando ahí constante, entonces digamos que, si uno lo mirara como así relacionado de esa manera, sería como esa influencia, tal vez, sería que lo miraría de esa manera, porque digamos, miraba con otros valores, yo lo vería más como, de pronto, que afirman aquellas cosas que uno ya cree y que pues, por lo menos, así digamos que así mismo también uno siente que piensa bien o que está bien, también lo diría como de esa manera" *Smile, 22 años*

¿Existe algún aspecto de los valores culturales en el *anime* con el que ustedes se relacionen o vinculen más?

"Pues, yo diría que, aspectos principalmente morales, ósea, definir que es bien o que está mal, definir qué es justo o qué no lo es, como esa clase de perspectivas a lo que se debe ver hacia ciertos casos, o ciertos eventos." *David, 18 años*

*El Valor de la Vida*

"me ponía pensar mucho el tema digamos de lo que es la vida, como tal, sí, el valor de la vida por así decirlo, y digamos que, por ejemplo, acá en Colombia para mí eso es como algo incierto, tú no sabes si vas a estar bien o no, digamos, por ejemplo, a mi me pasó que hace poco me robaron el celular y digamos, por ejemplo, últimamente me pasa que siento miedo de yo salir, como tal, a la calle a que me hagan algo, a que uno pues resulte herido cosas así, mas porque pues uno escucha muchas historias de que robaron a esta persona y le dispararon o cosas de ese estilo y digamos que, por ejemplo, a donde yo más entro en conflicto es el tema con respecto a la vida que, digamos, yo a veces siento que acá, hay como un pensamiento muy, más del orden del deseo de muerte que el deseo de vida, por así decirlo, que, digamos, por ejemplo, es más fácil pensar como: a ese tipo lo deberían de matar; en vez de pensar otras alternativas, o, digamos, por ejemplo, incluso hay personas que han llegado a pensar como medianamente algo, ósea, por ejemplo, les hicieron algo malo medianamente piensan como: ay, ese tipo me provoca matarlo; o cosas de ese estilo, hay muchos pensamientos que yo he escuchado con, bueno, sí, frases, bueno, palabras así con respecto a eso que yo siempre he visto muchísimo acá en Colombia, no sé si es en otros países porque pues es como la perspectiva que uno tiene acá en donde uno vive, y digamos que, por ejemplo, en el *anime* mas bien yo tiendo a ver eso contrario, como que siempre es esa lucha por vivir, por sobrevivir, o, digamos, por ejemplo, yo he visto algunos *animés* en donde digamos, hay personajes que hacen lo posible porque, a pesar de que la persona es mala no la quieren matar, por ejemplo, digamos, eso me pasó un poco con, digamos, este *anime* Fullmetal Alchemist, digamos, por ejemplo, durante casi todo lo que es en la serie, digamos, tiene

Los valores culturales en el *anime* posibilitan, en el caso de *David*, la ampliación de perspectivas respecto a lo que es bueno o malo frente a las situaciones o eventos de su vida cotidiana.

*El Valor de la Vida*: Un aspecto emergente en este espacio, y en contraste al contexto local colombiano, corresponde al valor de la vida, en donde los actores indican una simplificación o estandarización de la muerte, violencia y asesinato en Colombia que, si bien en ciertas obras *anime* puede también verse representada, como indica *Andrés*, en otras se convocan a la crítica y contemplación de otras alternativas posibles frente a las situaciones, distintas a la muerte y asesinato, como señala *Smile*.

como todo ese conflicto con respecto a ver que todo el mundo tiene más facilidad en cuanto a matar, como a ver como la vida como algo más simple, mientras que él siempre tenía ese conflicto de que no debía hacer eso, de cómo que no debía acabar con la vida de alguien, entonces, digamos como que cuando yo veo esas cosas y veo como ese contraste de lo que es acá en la cultura, o acá en Colombia, y como las perspectivas que tienen cada cosa como tan diferente siento ahí como un choque con respecto a eso, y siempre me generan dudas a mí, sobre eso, digamos, por ejemplo, acá en Colombia, porqué ven las cosas de esa manera, mientras que digamos, por ejemplo, en programas de televisión, o lo que uno ve en otras cosas, y más en el *anime*, que es lo que más veo, pues, digamos, como que, noto como esa diferencia, pues digamos que eso lo remito con algunos *animés* porque no puede ser así con todos," *Smile, 22 años*

"creo que tiene mucha razón en cuanto a lo de, que comentaba sobre que existe como un, como un deseo del asesinato del otro, como un afán por la muerte del otro, la muerte vista como algo muy simple" *Exxi, 21 años*

"la violencia o los asesinatos se suelen estandarizar bastante, ya sea en la, ya sea en la vida real o en los *animés* que se muestra bastante que bueno, bastante demasiado, de que las primeras soluciones que se otorgan a los personajes es o matar al que le hizo el mal o si no te matan, entonces en total esto si es, bueno, según yo, de que también se aplica a bastante, se aplica bastante esta perspectiva hacía la sociedad, no solo en los *animés*, sino también se aplica o instruye en la sociedad misma." *Andrés, 19 años*

Cuando observas valores culturales en las producciones *anime*, ¿qué sientes?

"digamos como con respecto a ciertas cosas a veces me genera como más frustración o más satisfacción, pero a veces como hasta más frustración, normalmente como cuando yo veo como esas luchas con respecto a los personajes, cuando tienen en contra del mal o de todo eso, siempre hay cosas que me generan mucha frustración y siempre a veces hasta uno como que se parte en dos, porque uno es como que quisiera esto, pero como que uno al mismo tiempo como que uno queda como que no, porque uno sabe que el personaje no va a actuar de esa manera, pero, al mismo tiempo es como, pero uno sabe así que así también se libraría mejor, pero digamos que eso también le genera como conflicto al personaje y a uno también, porque uno también sabe que eso no está bien, entonces digamos que, hay cosas que sí me generan mucho conflicto, como hay otras que de pronto a las que normalmente estoy más de acuerdo, ..., entonces digamos que hay cosas que a mí siempre me generan esas cosas, como frustración, como hay veces que me generan satisfacción, entre otras cosas." *Smile, 22 años*

"se aplican bastantes emociones, pero una de las que más se me aplican en ese tipo de situaciones es la satisfacción, poniendo, siguiendo con el ejemplo de Smile de Fullmetal Alchemist, ¿por qué me genera principalmente satisfacción? Porque, pese a que el personaje ya está en un mundo bastante acabado moralmente, es un caos, y en otros *animés* también está hecho un desastre las vidas, pueden haber formas más fáciles y rápidas como destruir todo o sacrificar muchas vidas, me genera bastante satisfacción porque pese a estas alternativas que las tienen en la palma de las manos, deciden simplemente no tomarlas y seguir un camino correcto, dando así un punto, dando así un punto a favor de generarle más, de generar más confianza, o esperanza en la humanidad." *Andrés, 19 años*

"Básicamente emocionalidad, es decir, pues, finalmente la, mmmm, este tipo de valores, que se transmiten por medio del

La representación de valores culturales en las producciones *anime* evoca en los actores participantes emociones, motivación, reflexión, conflicto, frustración, satisfacción e insatisfacción, que pueden ser experimentadas con más o menos intensidad, dependiendo del nivel o modo de cercanía y empatía que establecen con los personajes e intención de la historia o trama.

*anime* apelan a una emoción como tal, entonces pues, no sé, la perseverancia como comentaba antes con respecto a Naruto, pues apelan a mis emociones, apelan a ver un momento muy emocional, un momento en el cual pues puedo llegar a sentirme identificado o no, o puedo llegar a sentirme muy esperanzado en lo que va a suceder, o muy expectante de lo que le va a pasar al personaje, entonces pues apelan muy profundamente a una emoción, a un deseo, de que el personaje prospere, de que el personaje cumpla su objetivo, o cuando pasan que no, que el personaje se redima, que el personaje pues le pase algo en general, entonces pues yo consideraría que cuando se ven este tipo de valores, este tipo de situaciones, este tipo de personajes que tienen ese tipo de aspectos, pues básicamente se apela a una emoción, depende del valor cultural o valor que estamos viendo, pero, por lo general es mucha emocionalidad, emocionalidad grata, de alegría, o puede ser una emocionalidad ya como desde la tristeza, o un poco más de asco, ese tipo de cosas, básicamente." *Exxi, 21 años*

"Pues, lo único que me atrevería así a comentar, principalmente la representación, ósea, ponernos en los zapatos del personaje, asumiendo pues este valor, y esta emocionalidad que se nos brinda digamos, ser perseverantes, nos da como una motivación, como una especie de futuro." *David, 18 años*

¿Cuáles son los 3 valores que más les gusta ver en el *anime*, o que más les atrae? ¿Por qué?

"Lealtad, amistad y sinceridad, ..., yo creo que esos 3 son los que tomo porque, no sé, siento que me hacen sentir como más conectada, por así decirlo, como más, identificada, entonces, pues digamos por ejemplo, yo creo que es algo que a mi se me ha notado a lo largo de lo que es la charla, digamos como del resaltar el tema de la amistad, porque pues pienso que es algo como muy bonito y como algo precisamente que es difícil de dar, contar con una buena amistad, es difícil, y pues digamos, curiosamente, yo tengo a mi amiga, o bueno, la considero mi mejor amiga, y digamos como que, uno pues, bueno, yo la veo y yo la digo, si no fuera por ella, yo no tendría ningún amigo, por ejemplo; o, digamos como el tema de la lealtad porque yo siento que digamos, como, yo he visto tanto esa falta de lealtad, entonces, yo siento que por lo mismo a mi me gustaría más si la gente fuera leal, entonces por eso como que tiendo a identificarme más con esos valores que en el *anime* se ve, y digamos el tema de la sinceridad, porque, siento que a veces como falta más eso también, porque, normalmente se ve como que la gente es muy mentirosa, o muy traicionera, y eso a mi me molesta bastante, entonces cuando yo veo esas cosas, como que guau." *Smile, 22 años*

"Justicia, disciplina y lealtad, ..., yo elegí estos valores, básicamente porque, primero, en cuanto a la lealtad y la disciplina, creo que son dos valores que se repiten mucho, en cierto tipo de series, y son reflejados de una manera muy ideal, muy bonita, entonces, pues, al ser tan marcados, suelen pues, compartir cierto tipo de esperanzas, ..., Y, en cuanto a la lealtad, bueno, es básicamente lo mismo, se idealiza a tal punto en el cual, pues, transmite un poco esta buena vibra de: bueno, si yo soy leal con cierto tipo de personas, esta persona va a ser muy leal conmigo, voy a recibir cierto tipo de recompensas, cierto tipo de... ; básicamente un altruismo en el cual, pues, bueno, si yo soy muy leal contigo, tu vas a ser muy leal conmigo, y somos muy leales entre ambos, básicamente son valores, los cuales, se maximizan, se expresan de una forma, la cual, se ven muy ideales, muy bonitos, y pues, generan cierto sentimiento, muy emocional, pues, en las personas que lo están percibiendo." *Exxi, 21 años*

"compañerismo, honor y justicia, ..., por mi parte, me gustaría pues, decir que los 3 valores que yo marqué son más así personales, son con los que más utilizan los escritores para generar una empatía con el espectador, pues, ver como lo

Los valores que a los actores participantes les atrae o gusta ver representados en el *anime* corresponde a aquellos que en su vida cobran principal importancia a raíz de sus experiencias personales y de la empatía que establecen con los personajes u obra *anime*; aparecen comunes, no obstante, valores como la Lealtad y Amistad. Por otra parte, se precisa que la manera en que estos valores son representados en el *anime*, corresponde a una imagen deseable de cómo deben ser vividos o experimentados para los actores participantes, en relación a su cotidianidad y contexto.

dicen, mis dos anteriores compañeros, cierta cosa que no ocurre en mi contexto y que sí ocurre en la serie, pues genera una sensación como de satisfacción, de placer, que, para uno mismo, pues, se sienta cálido, y ya" *David, 18 años*

"Amistad, respeto y, ..., responsabilidad, ..., digamos los dos primeros, son claros, por el hecho de que, digamos la amistad es algo importante, o me parece a mí algo bastante importante para desarrollar cualquier etapa de tu vida, no necesariamente en un lugar específico sino en cualquier etapa, entonces, pues yo lo enfoco mucho por ahí, como crecimiento pues, a través, no, con ayuda de los otros, y pues a mí me parece increíble, ósea, visualizarlo así, es maravilloso, pues, por otro lado, el respeto, pues basándose en quien merece respeto y quien no, porque, pues, hay muchos, digamos, aspectos, en los cuales hay personas que necesariamente no necesitan ganarse ese respeto y muchas si deben, entonces se muestra así, como que: si tu no haces nada para ganar respeto, debo respetarte, más allá de ser un ser humano y darte respeto que como ser humano mereces, sino es ir más allá de lo enseñado, quizás más en occidente, más en Latinoamérica, llamémoslo, que tienen que respetar a todo mundo porque sí, y tienes que darle la misma cantidad de respeto a todo mundo, porque sí, porque así son las vainas, entonces, me parece que poner en tela de juicio es algo que hace el *anime* muy bien, y de hecho lo lleva bien, y, obvio, dependiendo el *anime* claramente. Y el último, ..., puse responsabilidad por el hecho de que también hay que ser responsables con otras personas, entonces eso implica que, tienes que responsabilizarte como tus actos influyen en los otros, y si hago esto que va a pasar, entonces creo que se encadena muy bien, con la mayoría de tramas en las que una persona tiene un dilema que va a ser esto y le va a hacer esto a estas personas, entonces es, pero ser responsable consigo mismo, pero tampoco puede ser responsable con los otros, entonces, yo lo encaminaría más así." *Isis, 19 años*

¿Qué funciones consideran que cumplen los valores culturales?

"Pues yo creería que, en ese caso, cumplen como una normativa, por así decirlo, pues digamos que en referente a eso, digamos la sesión pasada, hablamos de que los valores culturales tocan muchos temas digamos que en cuanto a la religión, costumbres, bueno, entre otros temas, que yo digo que eso se vuelve como una normativa que, como decirlo, que de alguna manera, u otra, sitúa a la persona como comportase de alguna manera o a sentirse como también acorde a eso, como a identificarse con aquello que le gusta más, o estar en contraposición de eso que no le gusta, y así sucesivamente, yo lo vería como de esa forma, por así decirlo" *Smile, 22 años*

"Bueno, en el *anime*, yo creería que sirven como un apoyo a la trama, como darle una motivación al protagonista para realizar las acciones que el va a hacer, para avanzar la trama en sí." *David, 18 años*

"yo opino que son principalmente para guiar tal y como dijo David la trama o la personalidad y comportamiento de las personas en la realidad, así como del protagonista del *anime*, ya que debido a ellos, es que se enfoca bastante bien en el entorno, ya siendo que el protagonista los cumpla o esté en contra de ellos, siempre van a ser los encargados de mantener más estable la historia" *Andrés, 19 años*

"considero que los, pues la cultura hace que una persona o un personaje, pues tenga valores, tenga su moral, ya independiente de que si está de acuerdo con esa cultura y también de la forma en como, ósea como se la han enseñado o como se la han transmitido, si se identifica con ella o no" *Susan, 19 años*

"Yo voy a hablar de un supuesto, porque pues, no sé, me gusta la idea, pero no me convence, y es el hecho de que tal vez le da

Inicialmente, para los actores participantes, los valores culturales funcionan como una normativa del comportamiento e identificación social, correspondiente a una cultura particular con la cual los individuos se relacionan, vinculan o hacen parte. Por otro lado, consideran que en el *anime* los valores culturales son un recurso que permiten guiar el desarrollo y construcción de los personajes, tramas e historias, preservando la estabilidad y coherencia de la obra.

---

una razón de ser, ese valor cultural le da razones de ser al protagonista, si estamos hablando de *anime*, le da razones de ser la persona que vive en ese país, porque siento que es una manera digamos, apropiada, de dar a conocer un sentido patrio, o un sentido de yo me relaciono con esta cultura, me siento cómodo, eso le da una razón de ser a lo que soy yo, pues a parte de otras razones, pero pues básicamente eso." *Isis, 19 años*

---

## Anexo 10.4. Matriz de Trabajo – Vinculación con el Anime

Tabla 8.

### Matriz de Trabajo Vinculación con el Anime

Matriz de Trabajo Vinculación con el Anime		
Pregunta Orientadora	Unidades de Análisis	Descripción Análisis de Resultados
¿Qué los enganchó con las producciones anime?	<p>“Por mi parte, lo que principalmente me enganchó fue la salida, o escape de la realidad, por lo que había iniciado más que todo animes fantasiosos, de fantasía, entonces se mostraba un mundo muy diferente, muchas más posibilidades, más cambios, eso es principalmente una de las cosas que más me ató al anime desde el principio y me sigue atando que es, como tal, ese medio de escape de lo que es la realidad, debido a todas las oportunidades que, oportunidades y también bastante por el conocimiento que me otorga, ya que, por más de que sean situaciones, supuestamente, ficticias, otorgan un conocimiento bastante realista, bueno del mundo.” <i>Andrés, 19 años</i></p> <p>“digamos que yo desde muy niña llevo viendo anime, entonces, como que, al mismo tiempo como que no, no fue que notara como tal que viera una cosa o la otra pero, diría yo que más bien con el tiempo algo que si me ha mantenido mucho a engancharme a mantenerme a seguir viendo, querer seguir viendo y así, sería yo como, como toda la construcción que hay con respecto a las historias, la trama y los personajes, algo que siempre a mi me gusta mucho es la construcción de los personajes en sus personalidades, en como los forman, ¿sí?, entonces como que, y eso como también engancha como con la trama, entonces diría yo que eso siempre hace que me sienta como atraída a ver anime y que siempre me parezca como tan interesante, siempre que yo veo anime siempre me siento como interesada en verlo, y no me pasa como ese fenómeno que hay programas que yo veo, los vi una sola vez y me da pereza volverlos a ver después de eso, o digamos que también me ha pasado con películas, como que no les encuentro el sentido, en cambio, en el anime para mí es como todo lo contrario, siempre le encuentro el sentido de verlo, de volver a verlo, porque siempre hay cosas nuevas que uno encuentra o como cosas que uno no había visto la primera vez que se vio como eso, me pasa algo parecido, por ejemplo, cuando yo leo libros, o sea, solo me pasan esas dos cosas cuando leo libros y cuando veo anime, siempre hay cosas que encuentro diferentes después de leerlos o verlos más de dos veces, tres veces y siempre uno encuentra más cosas, y les encuentra más sentido, y así, entonces como que eso siempre me hace mantenerme enganchada y también, a mirar que otras cosas nuevas puedo mirar pero, siempre es como eso, alrededor del anime.” <i>Smile, 22 años</i></p> <p>“Yo considero que uno de los factores por los cuales me empezó a interesar el anime, aunque, bueno, en realidad me pasó algo un poco similar a lo que comentaba Smile, el anime como tal lo he visto desde muy pequeño, o sea, desde ver Pokémon, Dragon Ball en Cartoon Network, ya mismamente estaba consumiendo anime, pero, con el tiempo, pues he decidido y escogí, pues, mantenerme en este tipo de animación precisamente porque, como tal, en comparativa, este tipo de animaciones, al menos para la época en que, pues, empecé a consumirlas con más frecuencia, incluso, ahora mismo, este tipo</p>	<p>Los actores participantes refieren que su enganche o preferencia por el <i>anime</i> surge a raíz de la amplia, profunda y particular construcción de personajes e historias en las obras, en donde encuentran constantemente nuevos y variados elementos de los cuales pueden llegar a adquirir conocimientos y desarrollar nuevas reflexiones. En ese sentido, también representa, como refiere <i>Andrés</i>, un escape de la realidad hacia un mundo de oportunidades.</p>

---

de series son un poco más arriesgadas, toman decisiones un poco más crudas, y utilizan la herramienta de la animación para contar historias, las cuales, pues, podrían llegar a ser difíciles de contar en otro contexto, entonces, pues, vemos series como Evangelion, vemos películas como Akira, que tratan conceptos muy del orden un poco filosófico, trascendental, también pues la implementación del concepto como tal de que la animación no tiene porque ser algo, no tiene porque ser un sinónimo de un contenido para infantes, de un contenido para niños, no es un sinónimo de tocar una temática simple, una temática episódica para complacer a un público que es virtualmente inmaduro, entonces, pues, la implementación del recurso de la animación porque finalmente la animación es un recurso por el cual pues, se comenta una historia, en historias que pueden llegar a ser más profundas, que pueden llegar a ser muy trascendentales, un poco bizarras, en algunas ocasiones, que pueden llegar a ser desconcertantes, que pueden llegar a ser excesivamente crueles, es algo muy llamativo, y algo que particularmente me enganchó en cuanto a pues, este tipo de animación como tal.”  
*Exxi, 21 años*

“a mi me enganchó principalmente, a parte de las decisiones arriesgadas que pues toman los estudios en sus tramas y ciertas, sí, ciertas tramas y ciertas series, más que todo la variedad, porque uno viendo anime se puede encontrar desde animes de romance, animes de pelea, animes de filosofía, animes de historia, un poco de todo prácticamente, entonces, pues, siempre hay contenido para el cual ver, es prácticamente como un YouTube de la animación.” *David, 18 años*

---

¿Qué impacto han tenido las producciones *anime* en sus vidas?

“Pues después de ver Tokyo Ghoul empecé a crujirme los dedos ja,ja,ja...pues no sé, en realidad no, en cuanto a la influencia, se podría decir la influencia que ha tenido en mi vida particular pues, considero que como tal toda producción, toda obra, todo material que consumimos, toda experiencia que tenemos, pues influencia en algo nuestra vida pero, particularmente decir: no, después de ver este anime cambio mi percepción sobre, totalmente sobre algo; pues no, no considero que exista algo así, considero que alimentó, por ejemplo, alimentó algo que ya se venía construyendo, y pues se volvió complemento pero, como tal, que el haber visto ese anime me haya producido un antes y un después pues, considero que no, particularmente, no puedo referir ninguna, ..., Podríamos decir algo como, mi idea sobre la perseverancia, mi idea sobre el trabajo duro, mi idea sobre la condescendencia que puede existir en cuanto a algunas personas, ese tipo de cosas, podría decirse que, si bien, no estoy completamente influenciado, llegó para complementar cierto tipo de ideas, y cierto tipo de pensamientos que hoy permean mi imaginario.” *Exxi, 21 años*

“pues, en lo personal, a mí, como también he consumido, por así decirse, anime desde una edad bastante pequeña, considero que sí, que en mi caso sí ha influenciado en mi comportamiento, mi pensamiento respecto a cosas, gustos, o actuar en alguna situación, un ejemplo de ello sería, bastante actual, que sería yo antes cocinaba porque me enseñaron a cocinar normal, y listo, pero no le tenía tanto aprecio, pero ya después de haberme visto Shokugeki no Soma, que es de cocina, ahí sí le cogí un poquito más de aprecio a la cocina, igual que yo, normalmente, en el pasado no le tenía mucho gusto a los deportes, fútbol, baloncesto, o alguno de esos, no le tenía mucho gusto o aprecio, pero después de haberme visto un anime llamado Baby Steps, que es sobre el tenis, me terminó llamando bastante la atención, y así generó un gusto por el tenis, no he podido practicarlo como tal pero, sí me agrada bastante y sí puedo decir que veo algún que otro partido que es algo que normalmente yo no haría con ningún otro deporte, siendo esto una clara demostración de como ha influido el anime, como tal, en mis gustos, o en comportamientos, ya que también han

---

Se evidencia que para los actores participantes el *anime* se ha supuesto un complemento de su cotidianidad, en el cual reafirman u amplían sus perspectivas y percepciones frente a aspectos o conceptos de su vida cotidiana, impactando en sus imaginarios, gustos y comportamientos.

---

---

influenciado un poco en mi manera de pensar sobre las situaciones, viendo con, viendo las cosas no tan emocional, como lo haría la mayoría, sino viendo con una perspectiva fría o serena, en eso es lo que principalmente ha influido el anime en mí, desde que lo he empezado a ver.” *Andrés, 19 años*

“creo que, hay cosas que si han influenciado como otras que es, como decía Exxi, es como reafirmar aquellas cosas que uno piensa, entonces, digamos, por ejemplo, entre una de las cosas que sí me ha influenciado y que, digamos, por ejemplo, por eso me llevó a ser así en cuanto a mi personalidad, era lo que yo decía en cuanto a la amistad, entonces, digamos, en cuanto a la amistad yo soy una persona que, digamos, por lo mismo que yo veía en el anime, a mi me parecía tan bonito eso que yo dije: quiero ser de la misma manera; entonces digamos que uno sin darse cuenta, o bueno, en mi caso como que yo sin darme cuenta, me volví de la misma manera, aunque pues también puede ser cosas como de la personalidad como tal de uno, y que se reafirman con esas cosas precisamente, pues digamos que yo diría que así, también así como lo decía Exxi, que algo que me parta en dos, que decir que después de ver esto aquello me hizo ser de esta manera y así, mmm no tanto, pero sí siempre hay como esa reafirmación que a uno le dan con respecto a lo que uno piensa y que uno siente que entonces lo que uno cree o la forma en que uno es y así, está bien, entonces pues, digo yo, que eso de alguna manera u otra ya influye aunque sea un poco, porque a final de cuentas alimenta ciertas cosas de uno, en cuanto a su forma de pensar, en cuanto a esa forma crítica de ver las cosas, en cuanto a la personalidad de uno también, entonces digamos como que llegan a ser cosas que, poco a poco, sí influyen y que a veces tomamos como en referencia pero, que pues tampoco se vuelve como algo completamente en el que uno se acobije, por así decirlo, esa sería como la forma en que yo lo vería, y pues que por ejemplos, no se viene uno a la cabeza, más que pues ese que ahorita dije que en cuanto a la amistad que es como el que más he tenido, por así decirlo.” *Smile, 22 años*

“Pues a mí lo mismo me pasó, como dicen los compañeros, no me ha partido a la mitad, pero sí me ha reafirmado ciertos conceptos como es el amor propio en Evangelion, la amistad en Naruto, la perseverancia pues también en el mismo anime, y una cantidad de conceptos pues, principalmente, la mayoría de obras siempre tienen como esa moraleja de enseñar cierto valor, o cierta, sí, como cierto prospecto que es influir en esta obra, y es lo que se infunde a la obra, pues infunde al lector o al, pues sí, al consumidor.” *David, 18 años*

---

¿Para qué les ha servido la experiencia con las producciones anime en sus vidas?

“: Pues no sé, suena chistoso y todo, o pues para mí suena chistoso pero, como no a perder la fe en la humanidad, por así decirlo, ja,ja,ja, de esa forma es que me ha servido, porque digamos como que con tantas experiencias negativas que uno tiene a lo largo de la vida, y muchas veces que se manifiestan desde que uno es muy niño, uno tiende a pensar como que la gente es muy cruel o cosas de ese estilo, entonces digamos, para mí, en ese sentido se volvió como un refugio también el anime como pensar un poco diferente con respecto a eso, entonces como que siempre ha rescatado un poco esa idea de que sí hay que tener fe en la humanidad y que es normal que haya maldad, por así decirlo, creo que esa sería la manera en que yo lo remitiría, yo lo diría.” *Smile, 22 años*

“Yo considero que en lo que me ha servido el anime es, en primer lugar, pues bueno, es una fuente de entretenimiento que me supone mucho, en realidad me supone bastante entretenimiento así que, eso en primera instancia, segundo, considero que por medio del anime he sido capaz de conocer un mundo, tal vez no este mundo, pero sí podría llegar a conocer variedad de ideas, variedad de culturas, también un poco

Los actores participantes han encontrado en su experiencia con el anime tanto una fuente de entretenimiento y conocimiento, como de esperanza hacia la humanidad. Así como un medio por el cual dar amplitud a su modo de percibir y comprender las situaciones y vivencias de su cotidianidad.

---

---

reflejado como se vive la cultura japonesa, he podido llegar a conocer, infinidad de historias, infinidad de mundos que, finalmente, al ver tanto, al ver este tipo o bueno, al ver estas aristas, estas perspectivas, se abren en consecuencia la propia, se abre en consecuencia mi afinidad, mi facilidad para entender, para apreciar, intentar empatizar, para tener cierta disposición a la comprensión de infinidad de posturas, de infinidad de perspectivas que tienen pues las demás personas conforme a algo en particular, probablemente, gracias a este consumo que he tenido, puedo llegar a decir que soy un poco más dado a conocer los puntos de vista en cuanto a una temática, no soy muy cerrado en cuanto a mis ideas, y pues, siempre estoy muy dispuesto a entender, empatizar, a comprender, de manera cordial y respetuosa." *Exxi, 21 años*

"en mi caso también se aplican las, lo que planteó Smile y Exxi, porque al igual que a Smile el anime me ha ayudado, bueno, me ha otorgado o me ha ayudado a tenerle más esperanza a la humanidad, ya que, como se muestra la vida real, muy acabada, que se naturaliza demasiado la violencia, el caos, bajo esos términos, el anime me ha demostrado, me ha ayudado a poderle tener más confianza en la humanidad, igual que con Exxi, me ha dado, a parte de ser una muy buena fuente de entretenimiento, también me ha hecho conocer muchas cosas, un poco de cultura, me ha enseñado cultura japonesa, también me ha enseñado culturas de otros lugares, varios, depende del anime, también, me ha enseñado, me ha ayudado a, me ha servido como para reafianzar conocimiento de las cosas, o para tenerle más calma, más comprensión a las demás personas, ya que, en el anime se muestra bastantes comportamientos, sus personajes, las personalidades son bastantes amplias, entonces uno puede, a raíz de eso, por ejemplo, viendo un personaje que ha sufrido mucha violencia, que ha sufrido demasiado, uno ya, al menos en mi caso, ya ahora puedo tener un poco más de confianza cuando se trata de un tema, o de tratar con alguien que ha sufrido violencia, porque ya tengo, ya se tiene, o he adquirido, más empatía hacia las personas, eso es una de las cosas en las que más me ha, bueno, ha ayudado el anime como tal, en mi vida." *Andrés, 19 años*

"Pues, más a parte de entretenimiento o la definición de algunos valores, pues, me ha enseñado pues sí, prácticamente a empatizar más con las personas, a conocer ambos lados de la moneda, mirar perspectivas de ciertos aspectos, y pues no solo quedarme con mi percepción sino también con la de los demás." *David, 18 años*

---