

UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y
PSICOLOGÍA**

TESIS

**LA SERIE JAPONESA “DRAGON BALL Z” Y SU
INFLUENCIA EN LA CONDUCTA SOCIAL DE LOS
JÓVENES Y ADULTOS DE 20 A 40 AÑOS EN EL
DISTRITO DE LINCE: AÑO 2021**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO
EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

AUTOR:

JULIO ELIAS GONZALES TEJADA
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9385-482X>

ASESOR:

Dr. OSCAR ALEJANDRO GUEVARA SALVATIERRA
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0510-5904>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: COMUNICACIÓN SOCIAL Y CULTURA
SUB LÍNEA: 1. NEGOCIACIÓN Y GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

Lima - Perú

Marzo, 2021

Dedicatoria

A mis padres, a mis hermanos y a mis tíos que son mi familia y me apoyaron en todo.

Gracias a ellos pude terminar mi carrera.

Agradecimiento

A mis padres, José Luis y Doris por darme el apoyo necesario y confiar en mí en todo momento.

A mis tíos por estar presente en momentos tan importantes en mi vida.

A mi profesor Muñoz por la paciencia y el tiempo necesario que me brindó en el desarrollo de la investigación.

Al Dr. Guevara por ayudarme y enseñarme en el tema a desarrollar.

A mis amigos que me ayudaron con algunas enseñanzas sobre el tema a desarrollar.

Resumen

La investigación titulada SERIE JAPONESA “DRAGON BALL Z” Y SU INFLUENCIA EN LA CONDUCTA SOCIAL DE LOS JÓVENES Y ADULTOS DE 20 Y 40 AÑOS EN EL DISTRITO DE LINCE: 2021. Tiene por problema general ¿De qué manera la Serie Dragón Ball Z influye en la conducta social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años, en el Distrito de Lince, año 2021? Tiene por objetivo general determinar el comportamiento que general la serie “Dragon Ball Z” en jóvenes adultos en su vida cotidiana y frente a la sociedad. La gran acogida masiva que llevo a tener esta animación, y la gran controversia que generó por el contenido de ellos (violencia descontrolada, ambigüedad de género, etc.) lo cual ha llevado a un estudio extenso, que particularmente es el foco de atención en las consecuencias que estos animés causan en los telespectadores, sobre todo en los menores de edad. Sin embargo, este campo de estudio se encuentra en un estado de apogeo de desarrollo, ya sea en nuestro país como en el resto del mundo. En este proceso, existen mediaciones latentes en la sociedad, las cuales ejerce cierta influencia entre la serie y la conducta social de los jóvenes y adultos. Según Vygotsky desde un enfoque psicológico y educativo para enriquecer perspectivas sobre relaciones entre jóvenes y adultos que conlleva a un contexto social la conducta de otro ser humano. Con esta investigación se propone realizar un estudio que permita señalar la influencia que establece la serie japonesa Dragón Ball Z en los jóvenes y adultos, específicamente es su conducta social o comportamiento en la sociedad.

Palabras Clave: Serie Dragon Ball Z y la conducta social

Abstract

The present investigation is THE JAPANESE SERIE “DRAGON BALL Z” AND ITS INFLUENCE IN THE SOCIAL CONDUCT OF YOUNG PEOPLE AND ADULTS 20 TO 40 YEARS OLD IN THE DISTRICT OF LINCE: 2021. You have the following problem: In what way does the Dragon Ball Z Series influence the social behavior of young people and adults between 20 and 40 years old, in the Lince District, year 2021? Its general objective is: To determine the general behavior of the series "Dragon Ball Z" in young adults in their daily life and in front of society. The great massive reception that this animation obtained, and the great controversy that it generated due to their content (uncontrolled violence, gender ambiguity, etc.), which has led to an extensive study, which is particularly the focus of attention in the consequences that these animes cause on viewers, especially minors. However, this field of study is in a peak state of development, both in our country and in the rest of the world. In this process, there are latent mediations in society, which exert a certain influence between the series and the social behavior of young people and adults. According to Vygotsky from a psychological and educational approach to enrich the perspectives on the relationships between young people and adults that carry the behavior of another human being in a social context. With this research, it is proposed to carry out a study that allows to point out the influence established by the Japanese series Dragon Ball Z in young people and adults, specifically it is their social behavior or study of behavior in society.

Keywords: Dragon Ball Z series and social behavior.

Tabla de Contenido

Carátula	i
Páginas preliminares	ii
Resumen	v
Abstract	vi
Tabla de Contenido	viii
Introducción	ix
Capítulo I: Problema de la investigación	1
1.1 Descripción de la Realidad Problemática	1
1.2 Planteamiento del problema	1
1.2.1 Problema general	1
1.2.2 Problemas específicos	1
1.3 Objetivos de la investigación	2
1.3.1 Objetivo general	2
1.3.2 Objetivos específicos	2
1.4 Justificación e importancia de la investigación	2
Capítulo II: Marco teórico	3
2.1 Antecedentes del problema	3
2.1.1 Nacionales	3
2.1.2 Internacionales	6
2.2 Bases teóricas	9
2.3 Definición de Términos Básicos	13
Capítulo III: Metodología de la investigación	21
3.1 Enfoque de Investigación	21
3.2 Variables	21
3.2.1 Operacionalización de las variables	22
3.3 Tipo de investigación	23
3.4 Población y muestra	23
3.4.1 Población	23
3.4.2 Muestra	23
3.4.3 Muestreo	24
3.5 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	24
Capítulo IV: Resultados	25

4.1 Análisis de resultados	25
Conclusiones	40
Recomendaciones	41
Referencias bibliográficas	42
Apéndices	44

Introducción

Conforme avanza la tecnología, el mundo es cada vez más globalizado, logrando de esta manera que costumbres, entretenimiento o arte de los países más lejanos lleguen a cada rincón del planeta. La cultura asiática logró expandir su arte a través del mundo, y sobre todo uno de los máximos exponentes de esto es Japón. El arte de la animación japonesa es conocido a nivel mundial. Anualmente más de 100 series de animes son estrenados. Cabe resaltar que los animes también son resultados de la adaptación de algún manga (comic japonés) o novela ligera (obras literarias japonesas) pero también pueden ser historias originales. Si bien el término animación, abarca todo tipo de estilos y técnicas para dar movimiento a trazos, en este caso nos centraremos en el anime. Este término es utilizado para referirse a los dibujos animados japoneses, que son diferenciados por ciertas características que analizaremos en este trabajo de investigación. Japón es una potencia en la realización del anime en el mundo. Es un mercado que económicamente es muy rentable en Japón y últimamente en Latinoamérica. Este arte se expandió a varios países siendo muy popular y aceptado, por sus historias, la narrativa y la personificación que utilizan en dicha animación. Pero esto no queda allí, muchos lo toman como un simple dibujo, pero es más que eso, te cuenta una historia y te enseña. Puede llegar a cambiar tu manera de ver el mundo y actuar. ¿Cómo el anime logra esto? No es una simple casualidad o cosas al azar, es todo un trabajo conjunto. No solo es la combinación del dibujo y movimiento sino la música precisa para cada momento. Es un equilibrio con todos los elementos visuales, musicales, auditivos, que llevan al espectador a otro nivel de ver las cosas e involucrarse con la historia.

Capítulo I: Problema de la investigación

1.1 Descripción de la realidad problemática

La serie “Dragón Ball Z”, con el transcurrir de los años, se ha convertido en una de las series más exitosas de todos los tiempos y prácticamente no hay niño que en esa época la haya dejado de ver desde hace casi dos décadas. Hoy en día, existen muchas maneras de poder ver la serie mencionada ya sea por medio de la televisión, internet, dispositivos móviles (teléfono celular, Tablet y iPod) y el aplicativo de animes “Legión anime”.

En el distrito de Lince, específicamente, en el Centro Comercial “Arenales”, existen puestos de ventas relacionados al mundo Dragón Ball; en general, ya sea videojuegos, películas de la franquicia y sagas, como también el manga de dicha serie; pero existen personas que ven la serie de Dragón Ball Z como un contenido de violencia no apto para niños y adolescentes y eso puede influir en su comportamiento.

Dicho esto, la serie Dragón Ball a pesar de tener un contenido un poco violento (con respecto a las batallas), también contiene valores, amistad sinceras y deseos de superación, por ejemplo, uno de los principales valores que se encuentra en la serie es el deseo de superación de todos los personajes de la franquicia y en especial el de Goku.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera la serie Dragón Ball Z influye en la conducta social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años, en el Distrito de Lince, año 2021?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo el Anime de episodios de artes marciales Dragón Ball Z influye en la manera de proceder de las personas de 20 a 40 años, en el Distrito de Lince, año 2021?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar si la serie Dragón Ball Z influye en la Conducta Social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años, en el Distrito de Lince, año 2021.

1.3.2 Objetivos específicos

Analizar si el Anime de episodios de artes marciales Dragón Ball Z influye en la manera de proceder de las personas de 20 a 40 años, en el Distrito de Lince, año 2021

1.4 Justificación e importancia de la investigación

El proyecto surge debido a que se ha observado que las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación trajo consigo nuevas formas de soluciones a diferentes actividades del hombre, pero también nuevos problemas, especialmente en el campo comunicacional, que es la primera actividad que debe estar a la vanguardia, ya que las personas al entrar a usar los espacios virtuales y series que permiten la difusión de valores, van adoptando nuevos parámetros olvidándose de los que habían sido formados, ya que no distinguen lo real de lo virtual, por ello se hace necesario fundamentar las bases teóricas de los valores virtuales.

Capítulo II: Marco teórico

2.1 Antecedentes del problema

2.1.1 Nacionales

Rojas, C. (2019), en su investigación titulada “*La influencia del anime en la conducta de los jóvenes que visitan el Centro Comercial Arenales en el año 2019*” tesis para optar el título profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres, Lima - Perú, cuyas conclusiones fueron:

- El anime tiene una influencia positiva en las acciones de los jóvenes en un 79% desarrollando de esta manera su inteligencia emocional y la empatía a través de sus elementos visuales.
- La narrativa del anime tiene una influencia positiva en el entorno de los jóvenes, esto se refiere con quién se relacione, sus grupos sociales, etc., siempre y cuando tenga los elementos de narrativa necesarios que busque esta influencia positiva. Pero falta una motivación para que puedan empezar a relacionarse con otros aficionados del anime.
- En la dimensión de la cognición, vemos que se logra desarrollar gracias a los elementos adecuados alrededor del personaje de la historia. Dando a comprender el punto de vista al espectador y desarrollando la estética de la animación como parte del desarrollo de la cognición en la búsqueda del mensaje que desea transmitir.
- El dinamismo en el anime tiene una influencia positiva con las emociones en los jóvenes. Todo esto por una cadena de desarrollo, los elementos visuales provocan una reacción en la persona, esto genera emociones y la comprensión del personaje, generando empatía y desarrollo de inteligencia emocional.

Retiz, (2017), la tesis titulada “Comunidades virtuales: Escritores y lectores de fanfictions de anime en el Perú” de la Universidad San Ignacio de Loyola. Expresa que: El trabajo se centra en las historias de ficción compartidas en las comunidades virtuales basados en la animación japonesa y como estos han llamado a atención de los jóvenes para participar en estas creaciones. Analiza las características textuales utilizadas propias y luego son adaptadas a las distintas comunidades. Este análisis permite adentrarnos en el Perú mediante una línea de trabajo que todavía no ha sido muy desarrollada. También ayuda a crear un nuevo debate respecto a la adaptación de la narrativa audiovisual a la escrita y poder entender la mente del lector actual. Una finalidad de la investigación es analizar la relación que existe entre los creadores y lectores de Fanfictions de anime como miembros de una comunidad virtual en Perú. La hipótesis general que se planteó es sobre los creadores de Fanfictions de anime en el Perú construyen y mejoran su contenido interrelacionándose como miembros activos de una comunidad virtual.

Galindo, Y. (2016) en su investigación cuyo título fue “*Influencia de los Animes Japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno -2016*” tesis para optar el título profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social de la Universidad Nacional del Altiplano, Puno - Perú, cuyas conclusiones fueron:

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

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

Figura 4: Justicia y lealtad



Fuente: animelatino.es

- Los animes japoneses han influenciado en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden en la formación de valores de la cultura japonesa, que difunden los animes japoneses, como el respeto, la amistad, la honestidad, el amor y la perseverancia, se manifiesta en forma significativa esto se expresa y observa en las actividades que realizan los jóvenes en la asociación y en su vida diaria.
- Los animes japoneses han incidido en la identificación con personajes de series como Naruto, Tokyo Ghoul y One Piece, debido a que los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno, utilizan accesorios, vestimenta característica de personajes de animes más populares, esto se expresa y observa en el otaku no tono.

Depaz (2018) en su tesis titulada “*Influencia de los programas de televisión en el comportamiento agresivo de los niños de cinco años de la I.E.I.N° 122 de*

Huarupampa - Huaraz, Huaraz”, tesis para optar el título profesional de Licenciado en educación inicial, de la Universidad San Pedro de Ancas – Huaraz, cuyas conclusiones fueron:

- Los niños expuestos a programas televisivos manifiestan conductas: agresiva, pasivas y asertiva (Tabla N° 07).
- Los niños expuestos a programas y dibujos agresivos manifiestan conductas agresivas. (Tabla N° 08 a)
- Los niños que observan programas de nivel cultural y dibujos que no contengan agresividad y supervisados por sus padres tendrán una conducta pasiva (Tabla N° 08 c).
- Los niños que son expuestos a programas y dibujos que no contengan agresividad, tales como: culturales, Educativos, cuentos, leyendas y guiados al 100% por sus padres será niños asertivos y felices (Tabla N° 08 b).

2.1.2 Internacionales

Moreno (2015) en su tesis “Los programas de televisión y su influencia en la disciplina en el aula de los estudiantes de la escuela de básica Isidro Ayora, de la ciudad de Ventana, provincia de Ríos”, tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación Parvularia en la Universidad Técnica de Babahoyo - Los Ríos - Ecuador, cuyas conclusiones fueron:

- A los niños y niñas les agradan estas clases de programas por ver como se llevan en los grupos y tratan de imitarlos porque creen que son inofensivos y que no pueden causar ningún tipo de daño a nadie.
- Estos personajes son de programas de anime, de pelea, de competencia que ha tenido gran acogida en el Ecuador pero que no tiene nada educativo para los niños en su contenido, y que les enseñan antivalores a los televidentes.

- Lo que más les llama la atención son las peleas y juegos en los que tengan un poco de riesgo, los niños realizan competencias entre ellos para ver quién es el más valiente y el más fuerte.
- Las técnicas que ellos imitan en su gran mayoría no saben su significado, solo lo realizan por hacer sin embargo nos damos cuenta que en las peleas ellos usan un movimiento que tiene que ver que una incitación sexual, es de esta manera que nos damos cuenta de que ellos imitar por placer más no por saber.
- Los juegos que realizan los niños principalmente son muy violentos, una mala caída, o un mal movimiento puede traer graves consecuencias, ellos creen que como lo ven en la televisión les es permitido poder hacerlos.

Zúñiga (2018) en su artículo “*Trastornos conductuales, síndromes y sociopatías de los dibujos animados de ayer y hoy y su impacto en niños y adolescentes*”, México, cuyas conclusiones fueron:

- Nos detalla sobre las variantes y diversas concepciones que una persona puede ejercer a ver Dragón Ball u otras series donde prevalece la violencia, influyendo la imaginación de cada uno.
- Los dibujos animados que se transmiten en México convergen en una multiplicidad de géneros en los que se suele advertir una mezcla de problemáticas, discursos y mensajes, poseen una diversidad tal que a través de ellos el tele-espectador confronta distintas variantes discursivas y de imaginación, a través de los dibujos animados el público se halla expuesto a la presentación de diversas concepciones y miradas acerca del mundo, construidas por una cultura y ello hace que el destinatario de este tipo de

productos audiovisuales, obtenga un amplia gama de versiones sobre la realidad que en la mayoría de los casos, no se asocian de manera directa.

Parrales (2019) en su tesis *“Programas televisivos de entretenimientos y su impacto en el desarrollo cultural de los estudiantes de unidad Educativa Celeste Carlier Fuertes del Cantón Quevedo”* tesis para optar el título profesional de Licenciados en ciencias de la Educación, de la Universidad Técnica de Babahoyo-Ecuador, cuyas conclusiones fueron:

- Se pudo constatar que la mayor población de estudiantes encuestados ve la televisión durante el día, se analizó que los estudiantes optan ver los programas de entretenimiento en la noche y que no cuentan con un control de parte de los padres de familia.
- Se analizó, que la mayoría de los estudiantes encuestados, prefieren ver los Programas de Entretenimientos, entre ellos las programaciones de Realities Shows y Concursos y no les llama la atención los demás tipos de programas como los educativos/culturales o informativos.
- Los estudiantes encuestados en su mayoría saben que estos Programas de Entretenimientos Televisivos no aportan en desarrollo educativo y cultural, pero aun así escogen ver estos programas por diversión y entretenimiento.
- Los estudiantes de la Unidad Educativa “Celeste Carlier Fuertes”, pasan la mayor parte del día viendo la televisión con programaciones tales como los Realities Shows, programas con contenidos nos aptos para los niños, y que muchas veces son transmitidos en horarios donde los niños pueden acceder a ver dichos programas, sin la supervisión de una persona adulta y que no aportan a su desarrollo cultural y educativo.

2.2 Bases teóricas

El medio de comunicación masivo es la televisión se impone sobre otros medios y deja atrás al cine por penetrar en el hogar, en la vida diaria y llegar a formar parte del cúmulo de hábitos de cualquier hombre de esta época, la televisión está en el hogar, la audiencia cautiva no tiene edad y solo necesita prender la televisión y ubicar el canal para estar conectado.

Figura 5: Mensaje



Fuente: hobbyconsolas.com

"La televisión posee la peculiaridad de presentar estímulos visuales y auditivos, los cuales son más efectivos que los visuales o auditivos por sí mismo, por ello un medio sumamente eficaz en comparación con los demás medios de comunicación social".

La televisión cuando se utiliza para temas educativos es eficaz en lograr la concentración y memorización sobre el tema a tratar, según los cuatro categorías propuestas por Schramm:

- Espacio
 - Tiempo
 - Integración/participación
 - velocidad
- a) Espacio y tiempo: La televisión se realiza de forma variada, posee cierta eficacia en cuanto a la percepción, en el cual rige el principio de que mientras mayores

vías de entrada posee la información más efectiva será la captación del mensaje, los medios combinados como la televisión son de mayor eficacia, tanto como en el aprendizaje y memorización, esto tiene gran aplicación a nivel educativo.

- b) Participación: En el ámbito del comunicador, elaborada por Allport Cantril, la televisión se encuentra en el séptimo lugar, mientras mayores participaciones mayores serán las influencias.
- c) Velocidad: Los medios de comunicación como la radio y la televisión, son medios rápidos que dificultan que el comunicador pueda dedicar el suficiente tiempo para que el mensaje sea comprendido y meditado por el receptor, estos medios de comunicación prácticamente someten al receptor a un bombardeo de mensajes.

La cuarta categoría es la permanencia de la cual posee la televisión. La televisión posee las características de combinar estímulos visuales y auditivos, una Organización en el espacio y en el tiempo que le da una gran efectividad, es un medio de participación media, en comparación a la conversación cara a cara y los libros, más cercano a la conversación personal.

Figura 6: Diseño



Fuente: Dragonballz kai.com.tk

El medio de televisión posee una gran velocidad en su reproducción, lo cual facilita una fácil labor de crítica y discernimiento en los mensajes. Esta característica unida a la poca permanencia, la cual dificulta la posibilidad de recapitular y recibir nuevamente el contenido, hace de la televisión un medio especialmente efectivo para la transmisión de mensajes dedicados a la audiencia receptiva y cautiva.

"Está demostrado que el contenido de los mensajes de la televisión, sobre todo en el mundo occidental y más aún en los países subdesarrollados, es de baja calidad artística, con altos contenidos de violencia, agresión exaltación de valores que no están de acuerdo con los intereses de nuestra sociedad".

Los contenidos y las formas que adopta la japoanimación serán estudiados como texto cultural, lo que implica estatuir protocolos descriptivos tanto de las formas de manifestación visual como de los contenidos culturales de la japoanimación. De allí que el diseño de la investigación planteada apunte a establecer el saber acumulado tanto en el ámbito de la semiología, como en la mitología y la antropología sobre la cultura japonesa en su diferenciabilidad con la occidental, tomando para ello diferentes autores que parten fragmentos de dicha materialidad. Intentaremos unificar todos estos conocimientos buscando una coherencia global.

Es por ello que centraremos el análisis en las estructuras narrativas occidentales, rescatando para ello a autores como Greimas, Lacan y Bremond, quienes plantearon una trascendencia imperial de dichas estructuras en la realidad. Sin embargo, ellos sólo nos postulan una descripción de la forma de funcionamiento basado en la episteme blanca. Estas concepciones son contrapuestas a planteamientos de investigadores como Francisco Varela o William Lax quienes centran su interpretación en las culturas orientales por lo que la comparación entre ambas nos

permitirá tener una visión del Oriente como contrapunto de los intereses occidentales respecto a la visión de mundo y la noción de sujeto interior/exterior.

“A partir de allí, dicha descripción se nutrirá del saber acumulado pertinente, como la contextualización de la historia de la cultura japonesa, el saber existente sobre la mitología y simbolismo oriental, y el fenómeno concreto de manga en su historia y desarrollo”.

Por consiguiente, se indicarán las categorías analíticas con que procederemos al análisis de la saga más popular Dragon Ball Z (serie escrita por Akira Toriyama), entrelazando su relato, para luego pasar a la etapa de análisis visual.

El análisis que desarrollaremos en el presente estudio se guía por tres principios centrales, todos ellos sustentados por planteamientos de la comunicación entre individuos y antropológicos, son los siguientes:

- a. Esquema narrativo
- b. Visión de mundo y conocimiento del sujeto en Oriente/Occidente
- c. Análisis de contenido.

Disciplina y su evolución; es decir, como se ha pasado de entender su significado en término de auto disciplina, y ésta como absolutamente necesaria en el desarrollo de la personalidad con la adultez que se entiende en lo negativo que más bien debe ser impuesto y que debe responde en contrarrestar un mal comportamiento.

Bolaños y Quirós (2002) “La violencia es un problema indeseable para el ser humano que vive en sociedad; sin embargo, está latente continuamente los que comportamiento social de la vida”. (p.1). La serie en estudio lleva un contenido de psico-dinamia que permite comprender la autoeliminación del dibujante en el grupo familiar y está relacionada con el desarrollo de la personalidad y de sí mismo.

Durante este proceso se implementan sistemas de autocontrol de la conducta y en general de la impulsividad características del periodo infantil . La regresión psicológica con influencia de la actuación irreflexiva es propia de las etapas tempranas de la formación y desarrollo mental, (acting out, DSM IV, 1995).

2.3 Definición de términos básicos

Figuras Literarias

Horno (2017) indicaba que los personajes e historias animes tienden a tener elementos exagerados o una característica especial en su historia. Las figuras literarias o figuras retóricas son formas no convencionales de emplear las palabras para dotarlas de expresividad, vivacidad o belleza, con el objeto de causar una reacción al lector. Esto también se aplica en el mundo audiovisual, tanto en la narración como descripción física en los personajes o escenas. Entre ellas tenemos la metáfora, hipérbole, anáfora, personificación, hipérbaton, entre otros. (Pág. 45).

Un ejemplo es Angel Beats que utiliza la metáfora, la historia trata de un grupo de chicos que ya están muertos y aparecen en una escuela en donde deben luchar contra un Ángel, porque la persona que se junte con ella y le haga caso termina desapareciendo. La escuela es la metáfora del purgatorio, el ángel es el camino que guía a las almas que tuvieron un tipo de arrepentimiento a la hora de su muerte, que serían todos los estudiantes. También puede ser considerado una alegoría. Por esta razón, si siguen las reglas y actúan como estudiantes de verdad, curarían sus almas e irían al cielo. A medida que avanza la historia uno a uno recuerda el motivo e historia de su muerte logrando desaparecer y puede descansar en paz.

Simbología

Es la interpretación de los símbolos presentes en la animación. Según Peirce (1987) “se utiliza la semiótica y semiosis, siendo una representación de una idea que guarda un vínculo convencional y arbitrario con un objeto o algo en especial”. Existen dos maneras más usuales de utilizarlo en el anime. Primero como elemento narrativo activo en la historia, que nos permite identificar el estado de ánimo en el personaje. Por ejemplo, cuando un personaje es agotado se utiliza una gota de agua en su cabeza para demostrarlo, también cuando se está decepcionado utilizan las rayas de manera vertical, estos son solo unos ejemplos de la variedad de símbolos utilizados.

Figura 7: Estados de ánimo del anime



La segunda manera es utilizándolo como parte del argumento y creación de la historia o un personaje. Este es un elemento muy usado, tanto como pieza clave en desenlace de la historia o como pieza inicial en la creación de un anime. Por ejemplo, el anime Mahou Shoujo Madoka tienen como antagonistas a los seres llamadas “brujas” que están basados en personajes históricos, religión, problemas en la sociedad o sentimientos negativos en las personas. Esto se combina con los diseños y símbolos que aparecen alrededor de las brujas con una animación de recorte.

Estilos

Con estilo nos referimos al tipo de animación y los elementos que la conforman. Según Horno (2017), el tipo de animaciones más utilizado en Japón es la tradicional 2D, hecha a mano, pero también existe el 3D, realizada a base de computadora y el Mocap que es la captura de movimiento real, colocando sensores en una persona. En todo el tipo de animación japonesa existen muchos elementos que forman parte del estilo de contar la historia, esto se define a través de varios elementos como los colores, los recortes, transiciones, iluminación, etc. No son escogidos al azar, cada detalle y cada color tiene un significado. También las texturas, que depende mucho de la dureza o el tipo de iluminación que dan en las escenas. Todos estos elementos en conjunto logran crear una atmósfera única en cada historia.

Los elementos como la iluminación y sombras permiten a dar énfasis en las escenas, ubicarnos el tiempo donde nos encontramos, el género y el estado de ánimo que se maneja en la escena. Por otro lado los colores también nos permiten saber el género del anime, y las personalidades de los personajes presentados solo con verlos. Según Casetti (1996), el género es: “Un conjunto de reglas compartidas que permite al realizador utilizar fórmulas comunicativas establecidas para situar al espectador dentro de un sistema propio de expectativas (...) descubrimos el peso de la costumbre que exige satisfacción, la conveniencia de proceder por calcos y repeticiones, la intervención de calcos narrativos recurrentes, la eficacia de una comunicación por cliché, la predisposición de leer lo nuevo por lo ya conocido.”

Estética

Según Horno (2017), es una parte muy importante del anime es el estilo y equilibrio de la calidad del dibujo como la animación, color y todos los elementos visuales que forman parte de la historia. El diseño de los personajes decide para muchos fans si realmente seguirán el

anime o no, esto depende también de la casa de animación elegida. Una de las animaciones más destacadas fue Death note realizada por el estudio de Madhouse. Que realizó una animación muy realista para el año 2006. En la animación japonesa los colores son un elemento fundamental en la narración de la historia. No son escogidos al azar, cada detalle y cada color tiene un significado. La composición que logran tener estos colores en el anime tiene mucho que ver también por el género, el mensaje o la escena. Los autores también quieren transmitir emociones, simbolizar algo, y que de esta manera el espectador pueda sentirse envuelto en la historia. Analicemos Death note, que es uno de los animes que utiliza los colores como identificador del personaje, simbolizan la rivalidad y sobre todo los ideales de los personajes. En escenas dramáticas, de un gran peso psicológico en los personajes, el fondo se vuelve blanco y negro, predominando los colores azul y rojo.

Diseños

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

Las variaciones en los diseños de personajes son muy comunes en los animes y mangas. Según Horno (2017), “los diseños de los personajes llegan a alcanzar todos los grados de iconicidad posibles, desde la caricatura más exagerada hasta el más logrado realismo”.

Figura 8: Diseño de personaje



Fuente: Dragonballz.tk.es

Los diseños pueden ir desde deformaciones en las proporciones de los personajes como en el caso de shin-chan, también por el estilo chibi (pequeño), en la cual la cabeza es de mayor tamaño del cuerpo y el estilo más común y se asemeja a la realidad. En los años 90's los personajes eran más simples, no se ponían muchos detalles en el rostro o expresiones, ya que no querían transmitir mucho, pero poco a poco esto ha ido cambiando. También gracias a los avances de la tecnología.

Carácter realista

Para empezar, hay que definir lo que podemos conocer como realismo. La definición de realismo es aquella manera en la que la realidad se presenta tal y como es sin ningún tipo de exageración o idealismo. Con esto podríamos decir que un anime realista es aquel que nos muestra hechos, escenas u otras cosas de una manera que se asemeja mucho a la realidad o por lo menos podemos sentir que estas podrían existir. Con esto en mente, un elemento realista podría ser, por ejemplo, un personaje que te haga empatizar con él y poder comprender sus sentimientos.

Kudasai (2018) indica que “Kyoto Animation es un claro ejemplo de tomarse el tiempo de utilizar técnicas audiovisuales para hacer que todos sus personajes se sientan vivos. Dando

fluidez a sus movimientos y haciendo gestos involuntarios, como agarrarse el cabello, colocarse el zapato, etc.” Tal como vemos en la figura 27. La iluminación que utilizan también refleja el sentimiento de los personajes en cada escena.

Figura 9: Carácter realista

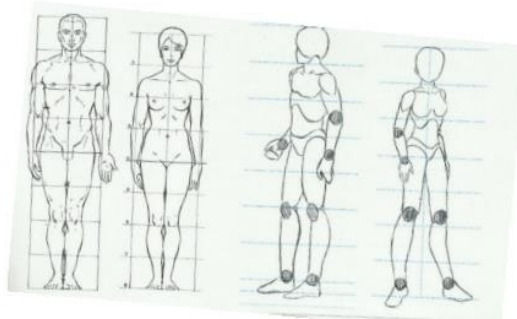


Fuente: akiramadsuta.com

Simetría

Se han leído y escuchado entrevistas de animadores occidentales respecto a la animación japonesa, indicando que el diseño y simetría son muy básicos. Realmente esto depende de muchas cosas, pero sin duda los japoneses han sabido equilibrar esto y crear un nuevo modelo de expresión audiovisual. Los diseños variados es un recurso muy utilizado, puede haber diseños tan disparatados que desafían la realidad con historias que solo buscan la risa del público como diseños tan cercanos que buscan generar otra respuesta en el público. Pero todas estas variaciones tienen una manera detallada de realizarse y de manera simétrica según la historia. Para poder tener en cuenta las diferencias y los criterios utilizados se basaron en el canon de 8 cabezas.

Figura 10:



Fuente: Práxiteles.es

En la figura 10 observamos, que una de las diferencias es que la figura humana del tronco a la cabeza está conformada por 4 cabezas en medida, pero en el anime está conformado por 3 cabezas en medida. Esto ocasiona que las piernas sean más alargadas en el anime. En el diseño femenino, por lo general la regla base es que sean más pequeñas por eso la medida es de siete cabezas. La distancia que hay entre la caja torácica y el pubis es menor que la realidad.

Movimiento de cámara

En el mundo audiovisual los movimientos de cámara son físicos, ópticos o digitales. Según Aprendercine (2019), los movimientos físicos se ejecutan tomando en cuenta el eje de la cámara, a este tipo de movimiento se le conoce como panorámico. Cuando se mueve el eje de la cámara se lo conoce como travelling. También cuenta con la rotación, que es el movimiento de rotar la cámara sobre su propio eje. Los movimientos ópticos son el zoom y el foco, que es una variación que se realiza con cámaras que cuentan con objetivos de focales variables. Y por último el movimiento digital, en el cuál también encontramos el zoom, pero a diferencia del zoom óptico, la digital solo agranda la imagen, es decir se notan los píxeles, puede bajar la calidad. Estos movimientos son parte importante de la animación es poder saber de antemano los movimientos de cámara que tendrá el anime. Como toda producción

tiene un guion literario y técnico. Los movimientos debidos de cámara, ayuda a que se utilicen menos fotogramas en la producción.

Figura 11: Planos



Fuente: dragonballz kai.es

Teoría de la imagen

El estudio de la imagen se divide en dos procesos, la percepción y la representación. Toda imagen parte de un referente de la realidad, independientemente de cuál sea su grado de iconicidad. Ambas se basan en mecanismos que le dan a la imagen una característica única y distingue de otros productos comunicativos. En la figura 12 la modelización icónica de la realidad, trabaja con la percepción, el observador extrae de la imagen un esquema icónico, que equivale de la realidad objetiva que desea representar, a partir de esto el observador mentalmente identifica dos realidades, la objetiva y la figurativa. Esto resulta a que el espectador conceptualice la imagen con una conexión de la realidad y en el otro que pueda producir una transferencia de la realidad de la imagen o que se interrumpa la conexión por tener demasiada abstracción.

Capítulo III: Metodología de la investigación

3.1 Enfoque de Investigación

Es el conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado, a través de procedimientos específicos que incluye las técnicas de observación y recolección de datos, determinando el “cómo” se realizará el estudio, esta tarea consiste en hacer operativa los conceptos y elementos del problema que estudiamos, al respecto Arias (2006) explica el marco metodológico como el “Conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas” (p.16).

Este método se basa en la formulación de hipótesis las cuales pueden ser confirmadas o descartadas por medios de investigaciones relacionadas al problema. Del mismo modo Tamayo y Tamayo (2003) define al marco metodológico como “Un proceso que, mediante el método científico, procura obtener información relevante para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento”, dicho conocimiento se adquiere para relacionarlo con las hipótesis presentadas ante los problemas planteados (p.37).

3.2 Variables

Según Romero (2017) El objeto de este documento consiste en aportar algunos conceptos de la psicología para el estudio de la comunicación humana. La comunicación es el eje de todas las relaciones sociales. Para una total comprensión de la comunicación humana se requiere una visión de totalidad, pues entran en juego aquí no solo los conceptos psicológicos tradicionales de la teoría de la comunicación, sino que además es importante para poder interpretar la dinámica de la comunicación, un aporte interdisciplinario que aclare acerca de la realidad en que ocurre dicho fenómeno. Se tratará de desarrollar los conceptos generales para el estudio de la comunicación y además enfatizar en lo referente a los aspectos dinámicos para entender como un proceso dialéctico. En primer lugar, se abordan algunos

conceptos que permiten una ubicación del lector con respecto a la concepción de conducta sobre la cual se basaran los posteriores conceptos de comunicación. (Pag 4).

3.2.1 Operacionalización de las variables

Tabla 1

Tabla de Operacionalización de variable Conducta Social

Dimensiones	Indicadores	Número de ítems	Escala de medición	Niveles
Comunicación social	Información	01-03	Bueno (1)	Bueno 1
	Expresión		Regular (2)	Regular 2
	participación		Malo (3)	Malo 3
Comunicación y lenguaje	Código lingüístico	04-06	Bueno (2)	Bueno 2
	Semántica		Regular (1)	Regular 1
	Creativo		Malo (0)	Malo 0
Análisis del mensaje	Aprendizaje	07-09	Bueno (2)	Bueno 2
	Inteligencia		Regular (1)	Regular 1
	Conocimiento		Malo (0)	Malo 0
Imagen	Representación visual	10-12	Bueno (1)	Bueno 1
	Realidad		Regular (2)	Regular 2
	Función simbólica		Malo (3)	Malo 3
Identificación y Proyección	Fantasía inconsciente	13-15	Bueno (1)	Bueno 2
	Conducta evocativa		Regular (2)	Regular 1
	Adquisitivas, Atributivas		Malo (3)	Malo 0

Fuente: Adaptación del Marco Teórico Propio (2021)

3.3 Tipo de investigación

El presente proyecto de investigación se utilizará la metodología hipotético-deductivo, porque se plantearán las llamadas hipótesis correlacionales que, según Hernández, Fernández, y Baptista (2010) las hipótesis correlacionales “especifican las relaciones entre dos variables; o establecer la asociación entre más de dos variables” (p.97).

Asimismo, el método a utilizar es el Cuantitativo, según Hernández, Fernández, y Baptista (2010) el enfoque cuantitativo “Usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p.4).

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

López (2006) señala que la “Población es el conjunto de elementos cuyas características tratamos de estudiar y acerca del cual deseamos información”. Nuestra población fue de 40 clientes que llegaban de diversos distritos de Lima, sus edades variaban de los 18 a 25 años entre ambos sexos, pertenecientes a un nivel socioeconómico C – D.

N=40

3.4.2 Muestra

La muestra, según López (2016) “Es el subconjunto de la población que elegimos para observar, y a partir del cual tratamos de conocer las características de la población” En nuestra investigación fueron 40 personas. En este estudio se tomó a toda la población por ser una cantidad mínima.

n=40

3.4.3 Muestreo

Según Hernández y Mendoza (2018), el tipo de muestreo de la presente investigación es el no probabilístico censal; no probabilístico no intencionado ya que no se hizo uso de ecuaciones o se basó en probabilidades, además de ello censal porque se tomó a toda la población sin excepción alguna.

3.5 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Esta investigación se utilizó la técnica de la encuesta. Se realizó mediante preguntas dirigidas a la muestra, con la finalidad de conocer las características, hechos específicos u opiniones. Se basó en la recolección de información mediante una encuesta previamente elaborada, buscando de esta manera la participación consciente de los encuestados.

Instrumento de recolección de datos

Por el origen de la investigación se utilizó una técnica cuantitativa por medio de encuestas administradas de manera individual, ya que necesitamos resultados estadísticos que respalden la investigación. Cuestionario: Se construyó un conjunto de preguntas en base a las variables cuyo objetivo fue recolectar información concreta en la investigación. El cuestionario estuvo compuesto de 33 ítems con respuesta de opciones múltiples.

Capítulo IV: Resultados

4.1 Análisis de resultados

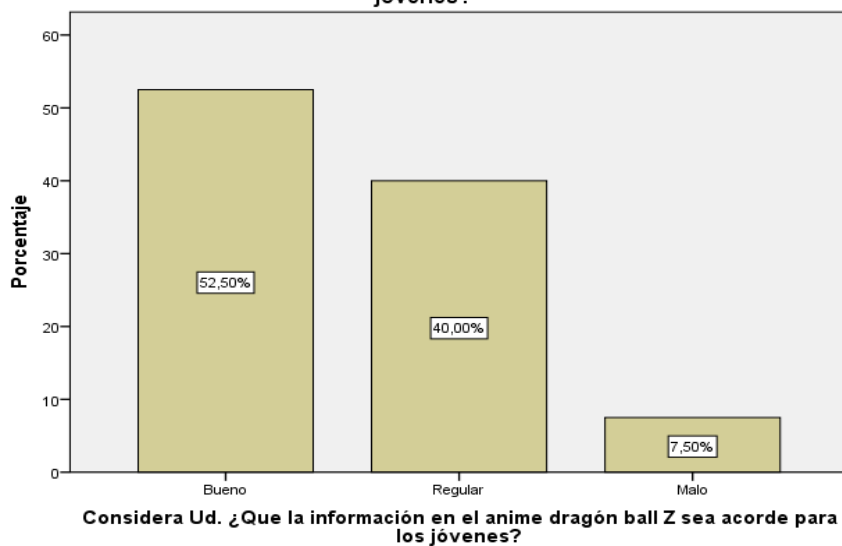
Tabla 2

Comunicación social e Información

Considera Ud. ¿Que la información en el anime dragón ball Z sea acorde para los jóvenes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	21	52,5	52,5	52,5
	Regular	16	40,0	40,0	92,5
	Malo	3	7,5	7,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Considera Ud. ¿Que la información en el anime dragón ball Z sea acorde para los jóvenes?



Interpretación:

El 52,50% de los encuestados califica de buena la información del anime dragón ball Z en los jóvenes.

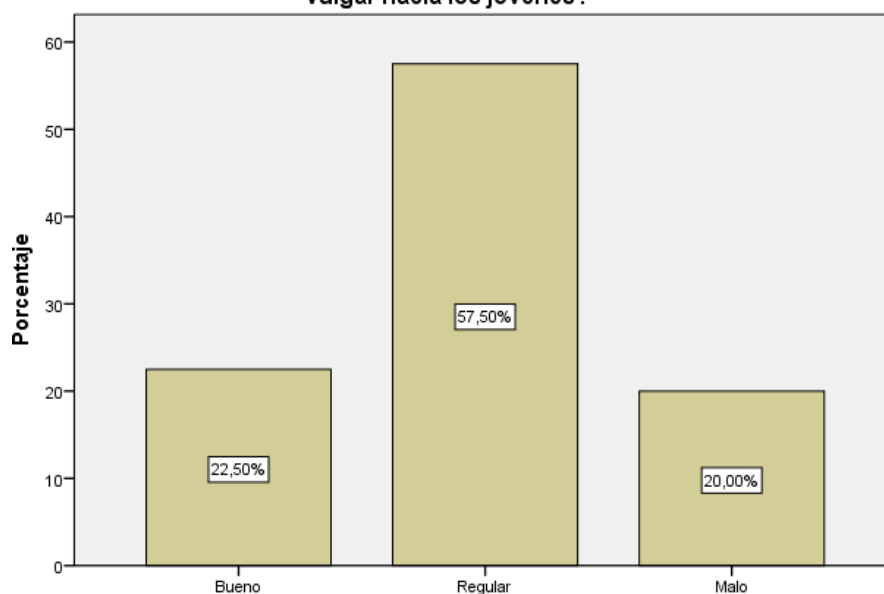
Tabla 3

Comunicación Social y Expresión

Considera Ud. ¿Que el anime dragón Ball Z tiene una expresión de carácter vulgar hacia los jóvenes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	9	22,5	22,5	22,5
	Regular	23	57,5	57,5	80,0
	Malo	8	20,0	20,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Considera Ud. ¿Que el anime dragón ball Z tiene una expresión de carácter vulgar hacia los jóvenes?



Considera Ud. ¿Que el anime dragón ball Z tiene una expresión de carácter vulgar hacia los jóvenes?

Interpretación:

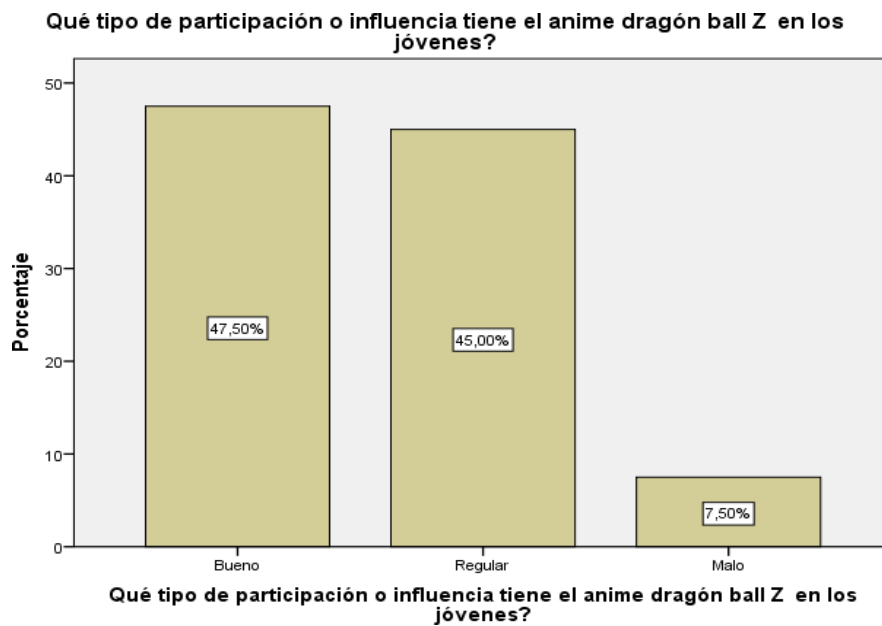
El 57,50% de los encuestados califica de regular la expresión de carácter vulgar en los jóvenes sobre el anime Dragón Ball Z.

Tabla 4

Comunicación social y Participación

¿Qué tipo de participación o influencia tiene el anime dragón Ball Z en los jóvenes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	19	47,5	47,5	47,5
	Regular	18	45,0	45,0	92,5
	Malo	3	7,5	7,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



Interpretación:

El 47,50% de los encuestados califica de buena la participación y la influencia del anime

Dragón Ball Z en los jóvenes.

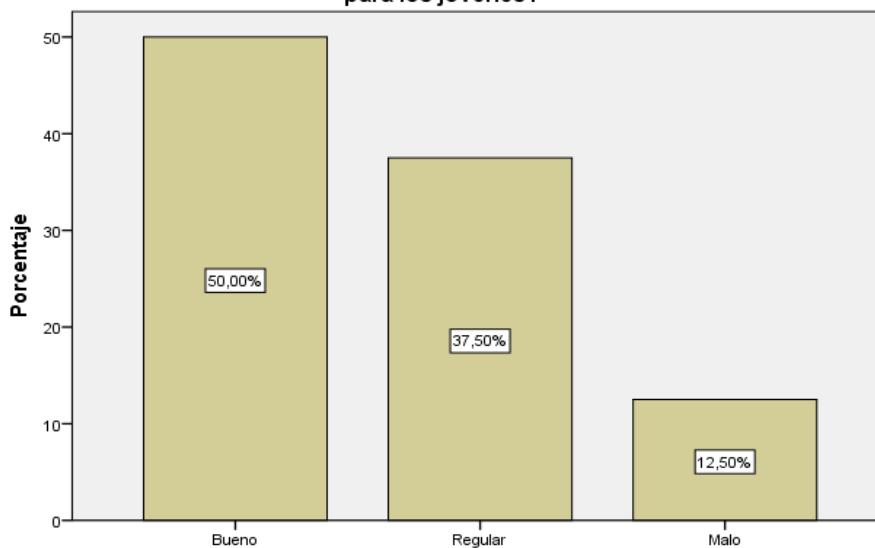
Tabla 5

Comunicación y Lenguaje u/o Códigos lingüísticos

Cree Ud. ¿Que los códigos lingüísticos del anime Dragón Ball Z son adecuados para los jóvenes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	20	50,0	50,0	50,0
	Regular	15	37,5	37,5	87,5
	Malo	5	12,5	12,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Cree Ud. ¿Que los códigos lingüísticos del anime dragón ball Z son adecuados para los jóvenes?



Cree Ud. ¿Que los códigos lingüísticos del anime dragón ball Z son adecuados para los jóvenes?

Interpretación:

El 50% de los encuestados califica de buena que los códigos lingüísticos del anime Dragón Ball Z son adecuados para los jóvenes.

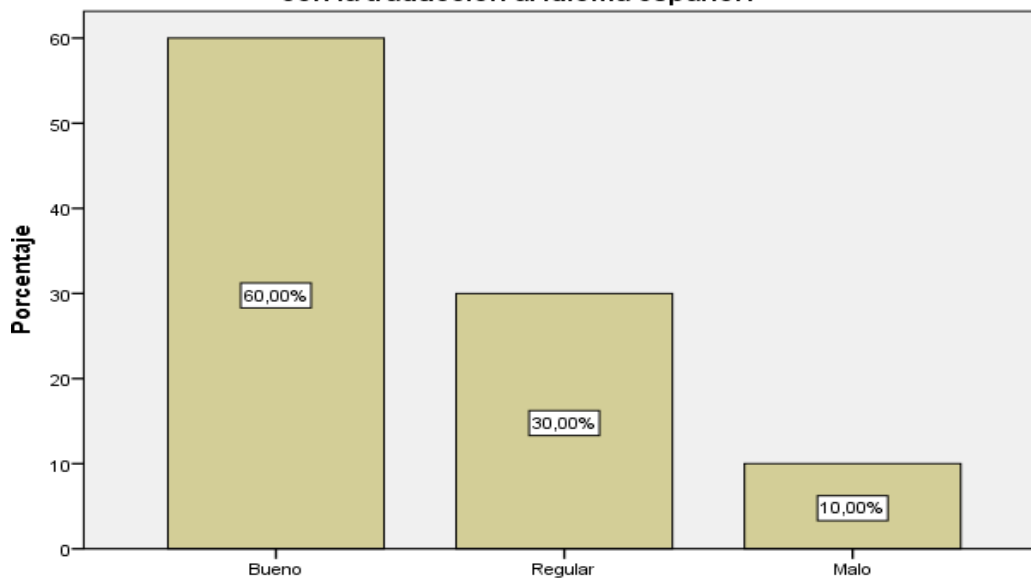
Tabla 6

Comunicación y Lenguaje u/o Semántica

Cree usted. ¿Que la semántica aplicada en la serie Dragón Ball Z va de acorde con la traducción al idioma español?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	24	60,0	60,0	60,0
	Regular	12	30,0	30,0	90,0
	Malo	4	10,0	10,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Cree usted. ¿Que la semántica aplicada en la serie dragón ball Z va de acorde con la traducción al idioma español?



Cree usted. ¿Que la semántica aplicada en la serie dragón ball Z va de acorde con la traducción al idioma español?

Interpretación:

El 60% de los encuestados califica de buena que la semántica aplicada en el anime Dragón Ball Z va de acorde con la traducción al idioma español.

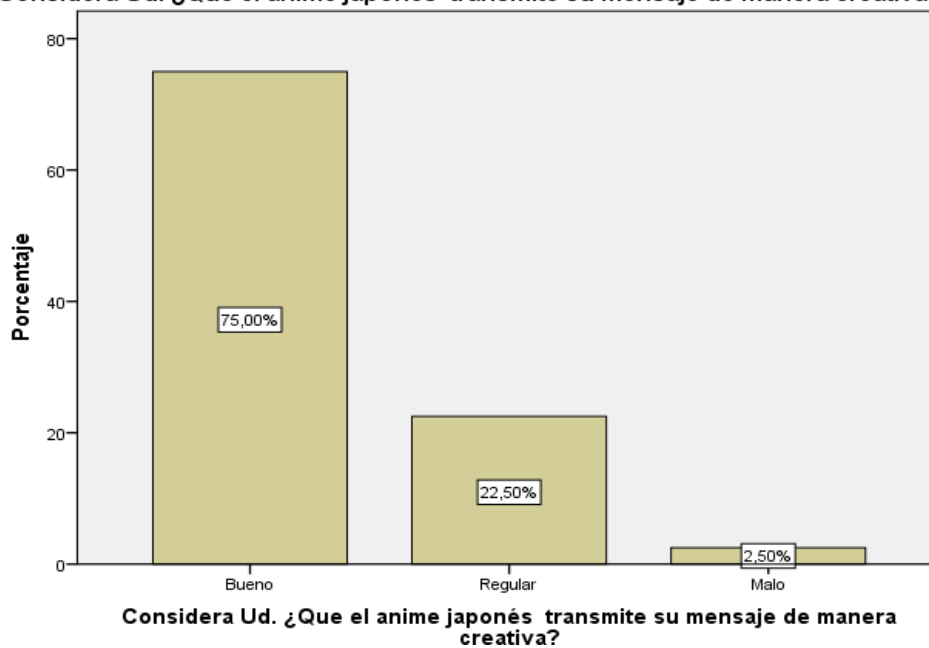
Tabla 7

Comunicación y Lenguaje u/o Creativo

Considera Ud. ¿Que el anime japonés transmite su mensaje de manera creativa?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	30	75,0	75,0	75,0
	Regular	9	22,5	22,5	97,5
	Malo	1	2,5	2,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Considera Ud. ¿Que el anime japonés transmite su mensaje de manera creativa?



Interpretación:

El 75% de los encuestados califica de buena el mensaje creativo que transmite el anime dragón Ball Z en los jóvenes.

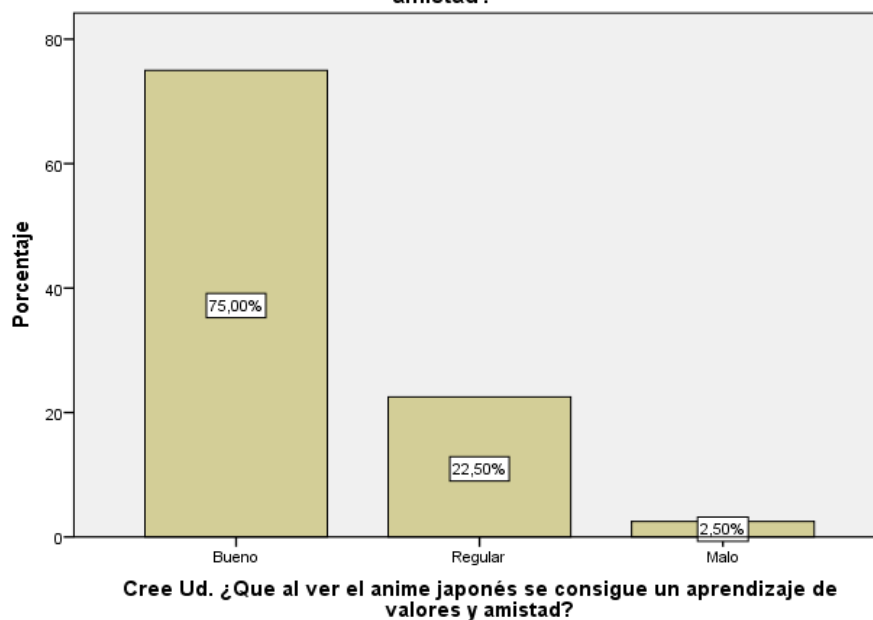
Tabla 8

Análisis del mensaje y Aprendizaje

Cree Ud. ¿Que al ver el anime japonés se consigue un aprendizaje de valores y amistad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	30	75,0	75,0	75,0
	Regular	9	22,5	22,5	97,5
	Malo	1	2,5	2,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Cree Ud. ¿Que al ver el anime japonés se consigue un aprendizaje de valores y amistad?



Interpretación:

El 75% de los encuestados califica de buena que el anime japonés consigue un aprendizaje, valores y amistad.

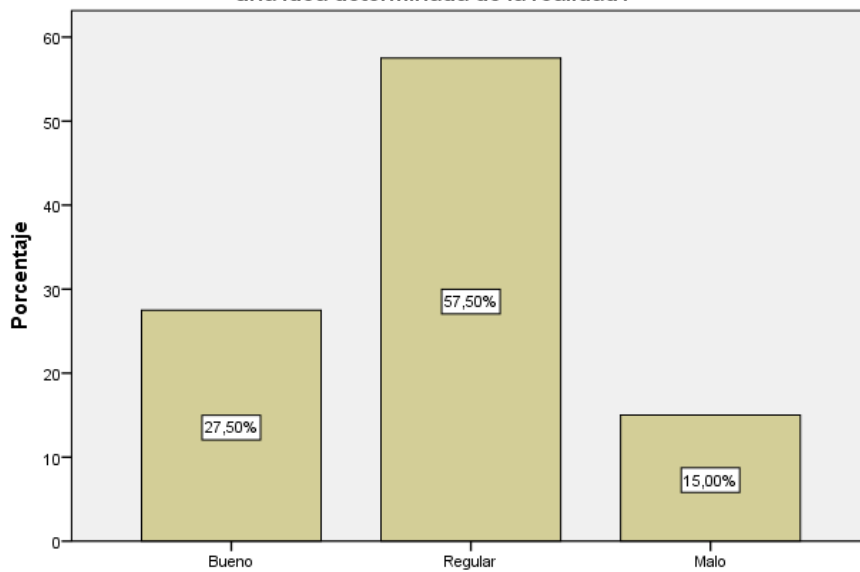
Tabla 9

Análisis del mensaje e Inteligencia

Cree Ud. ¿Que el anime Dragón Ball Z tiene la inteligencia y la facultad de formar una idea determinada de la realidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	11	27,5	27,5	27,5
	Regular	23	57,5	57,5	85,0
	Malo	6	15,0	15,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Cree Ud. ¿Que el anime dragón ball Z tiene la inteligencia y la facultad de formar una idea determinada de la realidad?



Cree Ud. ¿Que el anime dragón ball Z tiene la inteligencia y la facultad de formar una idea determinada de la realidad?

Interpretación:

El 57,50% de los encuestados califica de regular que el anime Dragón Ball Z tiene una inteligencia de formar una idea de la realidad.

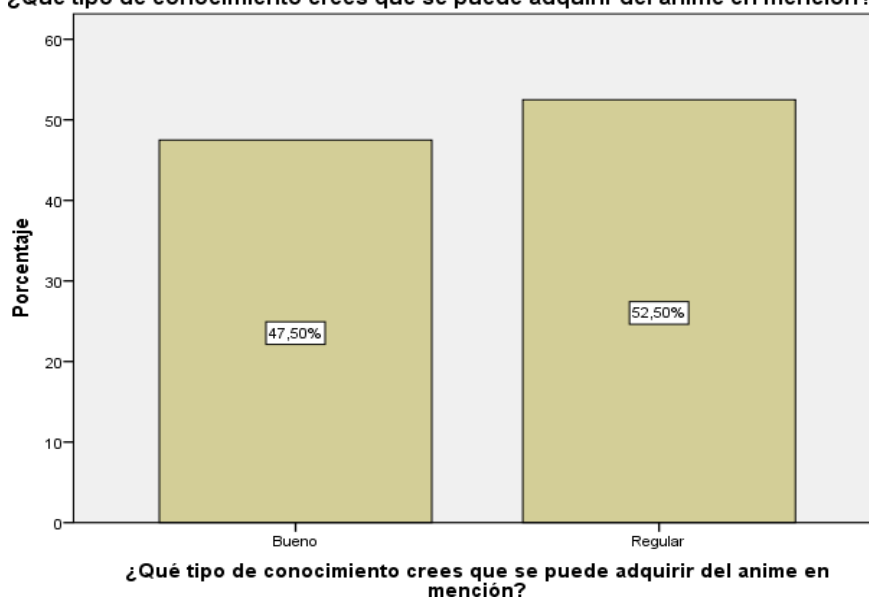
Tabla 10

Análisis del mensaje y conocimiento

¿Qué tipo de conocimiento crees que se puede adquirir del anime en mención?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Bueno	19	47,5	47,5	47,5
Regular	21	52,5	52,5	100,0
Total	40	100,0	100,0	

¿Qué tipo de conocimiento crees que se puede adquirir del anime en mención?



Interpretación:

El 52,50% de los encuestados califica de regular el tipo de conocimiento adquirido del anime

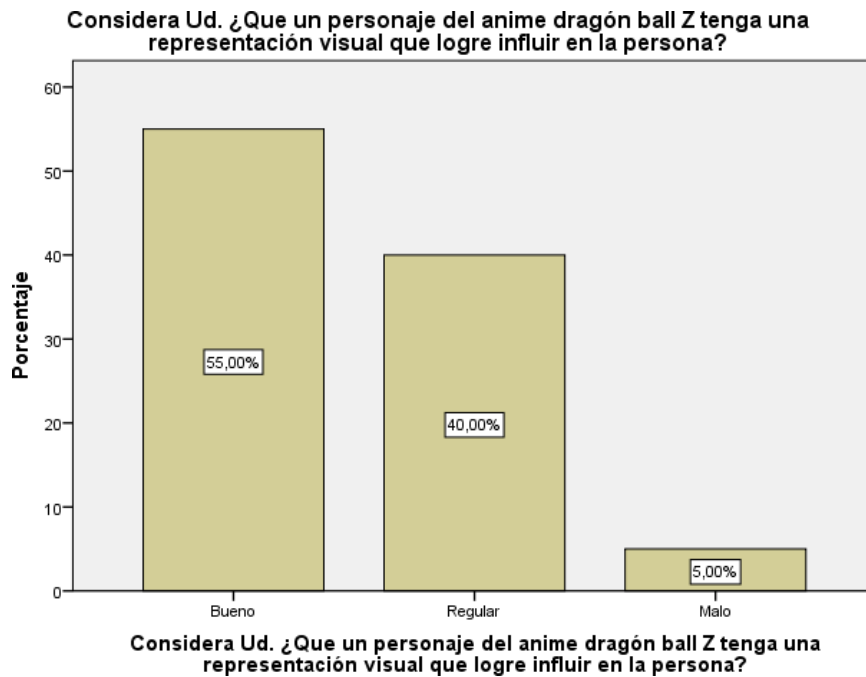
Dragón Ball Z.

Tabla 11

Imagen y representación visual

Considera Ud. ¿Que un personaje del anime Dragón Ball Z tenga una representación visual que logre influir en la persona?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	22	55,0	55,0	55,0
	Regular	16	40,0	40,0	95,0
	Malo	2	5,0	5,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



Interpretación:

El 55% de los encuestados califica de buena que un personaje de la serie dragón Ball Z tenga una representación visual y logre influir en la persona.

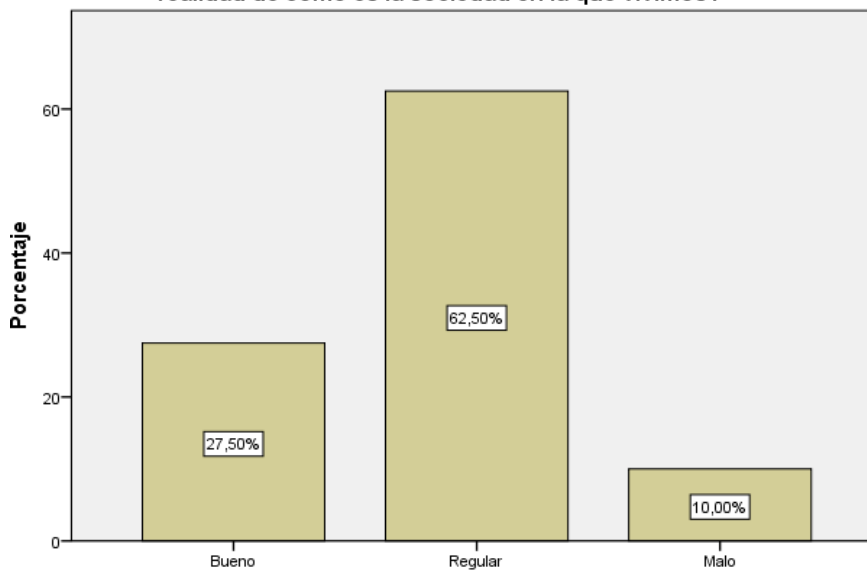
Tabla 12

Imagen y realidad

Considera Ud. ¿Que los personajes de la serie Dragón Ball Z nos muestra una realidad de cómo es la sociedad en la que vivimos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	11	27,5	27,5	27,5
	Regular	25	62,5	62,5	90,0
	Malo	4	10,0	10,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Considera Ud. ¿Que los personajes de la serie dragón ball Z nos muestra una realidad de cómo es la sociedad en la que vivimos?



Considera Ud. ¿Que los personajes de la serie dragón ball Z nos muestra una realidad de cómo es la sociedad en la que vivimos?

Interpretación:

El 62,50% de los encuestados califica de regular que los personajes de la serie Dragón Ball Z nos muestra una realidad como en la que vivimos.

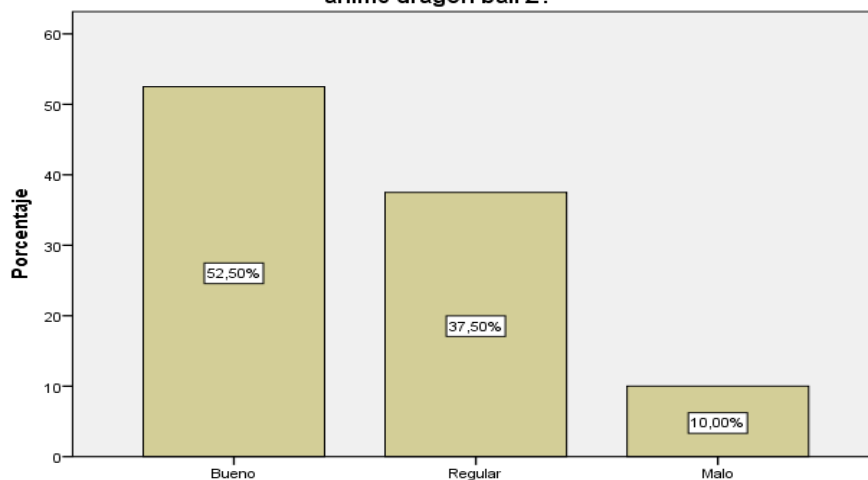
Tabla 13

Imagen y función simbólica

¿Logra Ud. identificar la función simbólica de cada elemento representativo en el anime Dragón Ball Z?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	21	52,5	52,5	52,5
	Regular	15	37,5	37,5	90,0
	Malo	4	10,0	10,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

¿Logra Ud. identificar la función simbólica de cada elemento representativo en el anime dragón ball Z?



¿Logra Ud. identificar la función simbólica de cada elemento representativo en el anime dragón ball Z?

Interpretación:

El 52,50% de los encuestados califica de buena cada elemento representativo del anime

Dragón Ball Z.

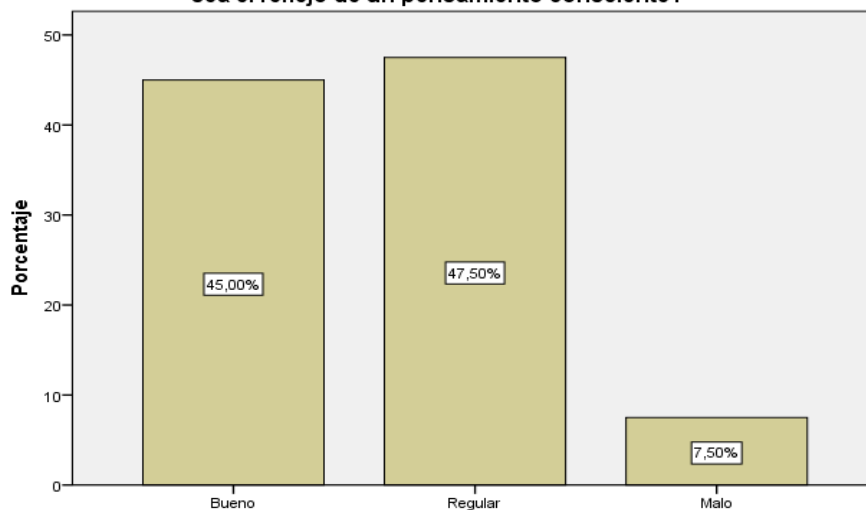
Tabla 14

Identificación y proyección, fantasía inconsciente

**Cree Ud. ¿Que la fantasía inconsciente en la persona al ver el anime
Dragón Ball Z sea el reflejo de un pensamiento consciente?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	18	45,0	45,0	45,0
	Regular	19	47,5	47,5	92,5
	Malo	3	7,5	7,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

**Cree Ud. ¿Que la fantasía inconsciente en la persona al ver el anime dragón ball Z
sea el reflejo de un pensamiento consciente?**



**Cree Ud. ¿Que la fantasía inconsciente en la persona al ver el anime dragón
ball Z sea el reflejo de un pensamiento consciente?**

Interpretación:

El 47,50% de los encuestados califica de regular que la fantasía inconsciente al ver el anime Dragón Ball Z sea el reflejo de un pensamiento consciente.

Tabla 15

Identificación y proyección, conducta evocativa

Considera Ud. ¿Que la persona tiene una conducta evocativa al ver el anime en mención?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	14	35,0	35,0	35,0
	Regular	22	55,0	55,0	90,0
	Malo	4	10,0	10,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Considera Ud. ¿Que la persona tiene una conducta evocativa al ver el anime en mención?



Interpretación:

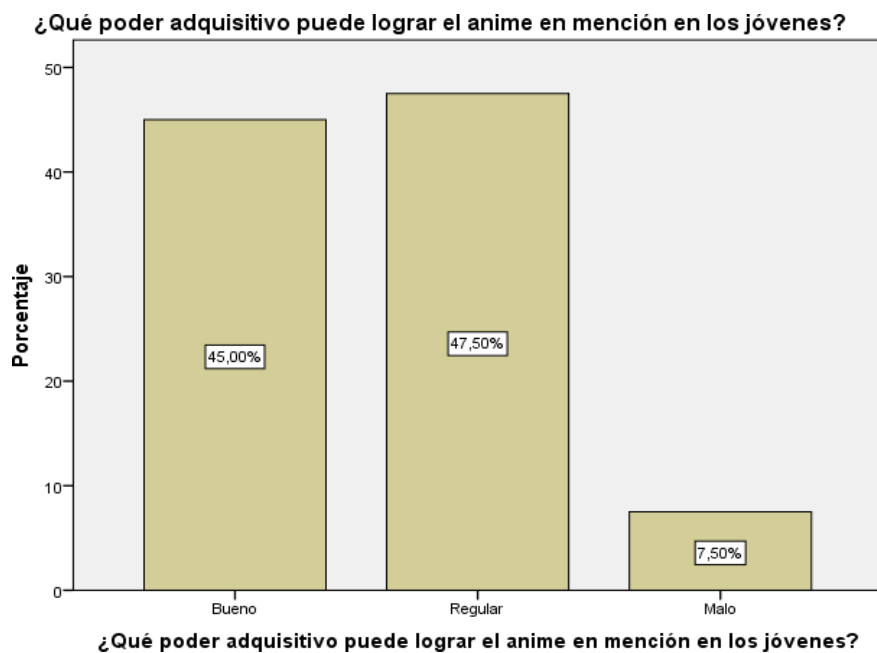
El 55% de los encuestados califica de regular que la persona tiene una conducta evocativa al ver el anime Dragón Ball Z.

Tabla 16

Identificación y proyección, adquisitivas e atributivas

¿Qué poder adquisitivo puede lograr el anime en mención en los jóvenes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	18	45,0	45,0	45,0
	Regular	19	47,5	47,5	92,5
	Malo	3	7,5	7,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



Interpretación:

El 47,50% de los encuestados califica de regular el poder adquisitivo que se logra al ver el anime en mención en los jóvenes.

Conclusiones

Primero:

Como conclusión podemos decir la serie Dragón Ball Z influye mucho en la personalidad y comportamiento en varias generaciones, y continúa esta influencia, ya que se mantienen espectáculos y ferias referidas a esta serie a nivel del mundo.

Segundo:

Según la tabla 10 de resultados adquiridos en la encuesta, el anime tiene una influencia positiva en las acciones de los jóvenes en un 55% desarrollando de esta manera la empatía a través de sus representaciones visuales.

Tercero:

Según la tabla 07 de los resultados adquiridos en la encuesta, el anime tiene una influencia positiva en cuanto a valores, amistad y aprendizaje se refiere al ver el anime en mención.

Cuarto:

Según la tabla 06 de los resultados adquiridos en la encuesta, el anime tiene una influencia positiva en el entorno de los jóvenes, el mensaje que transmite al espectador, desarrolla la estética de la animación como parte de un mensaje cognitivo.

Quinto:

El dinamismo tiene una influencia positiva en el anime con las emociones en los jóvenes, todo esto es por una cadena de desarrollo, los elementos y las representaciones visuales provocan una reacción en la persona, esto conlleva a generar emociones y la comprensión del personaje, generando empatía y el desarrollo de la inteligencia emocional.

Recomendaciones

1. Estos tipos de series con fondo agresivo deben ser analizadas por los jóvenes, debiendo tomar lo positivo, que contribuya a la fortaleza como ser humano.
2. Estas series son recomendables para elevar el estado de ánimo, mas no, para el cambio de conducta (interior o exterior).
3. Las personas que gustan y disfrutan de este tipo de series o programas, los episodios violentos o agresivos, es necesario que tengan la capacidad de entender y comprender que solo es una serie y que hay acciones solo suceden en las películas, por lo tanto, no debe influenciar en su conducta.
4. Sugerir que se apliquen programas para los institutos y universidades que incentiven los animes para mejorar la autoestima en los jóvenes.
5. Desarrollar talleres que permitan el análisis de las estructuras y elementos del anime, y de esta manera poder reconocer el arte del anime y poder implementarlo en el desarrollo de la inteligencia emocional de los jóvenes.

Referencias

- Arrieta, E. (2018) Entrevista, Directora de Arte. Documental Animación Peruana. Canal Ipe. Lima, Perú. Recuperado en: https://www.youtube.com/watch?v=IPgXGHI_qhA&t
- Amado, R. (2018) Entrevista. Director de contenidos Ipe, Documental Animación Peruana. Canal Ipe. Lima, Perú. Recuperado en: https://www.youtube.com/watch?v=IPgXGHI_qhA&t
- Anicama, J. (1979) Hacia el desarrollo del análisis de la conducta y la psicología científica en el Perú. Revista Peruana de Análisis de la Conducta (1) (pp.102-105).
- Aprendercine (2019) Movimientos de cámara: ejemplos y definición [Entrada de blog]. Recuperado en: <https://aprendercine.com/movimientos-de-camara-ejemplos-definicion/>
- Baptista, P., Hernández, R. y Fernandez, C. (2014), Definición del alcance de la investigación que se realizará: exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo. En Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. Metodología de la Investigación, México. 136
- Belanger, J. (1978) Images et realite du behaviorism. Revista Philosophiques (5) (3-110) Recuperado en: Servicio de publicaciones de la Universidad de Oviedo.
- Bonilla, G. (2018) Entrevista. Director de Animación, Documental Animación Peruana. Canal Ipe. Lima, Perú. Recuperado en: https://www.youtube.com/watch?v=IPgXGHI_qhA&t
- Buyssens, E. (1943) , El lenguaje y discurso. Bélgica. Casetti, F. (2003), Cómo analizar un film. Barcelona, España: Paidós.
- Esparza, M. (2018) Entrevista. Director de Animación, Documental Animación Peruana. Canal Ipe. Lima, Perú. Recuperado en: https://www.youtube.com/watch?v=IPgXGHI_qhA&t
- Furukawa ,T. (2018) Entrevista, Director Anime Revue Starlight. [Entrada de blog]. Recuperado en: <https://anitrendz.net/news/2019/06/20/interview-revue-starlightstaff/>
- Galindo, Y. (2016) Influencia De Los Animes Japoneses En Los Jóvenes De La Asociación Cultural A-Shinden. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.
- Raffino M. (2019) Figura retóricas. [Entrada de blog] Recuperado en: <https://concepto.de/figuras-retoricas/> Real Academia de la Lengua Española, (2019) Recuperado en: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>
- Retiz, Y. (2017), Comunidades virtuales: Escritores y lectores de fanfictions de anime en el Perú. (Tesis pregrado) Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú

Rodríguez, E. (2015) ¿Cuántas emociones existen? [Entrada de blog] Recuperado en:

<https://lamenteesmaravillosa.com/cuantas-emociones-existen/>

Rodríguez, I. (2014), El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares. (Tesis doctoral) Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Tomé, C. (2013), Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note.

(Tesis de pregrado) Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España. Vicio 2b (2014)

Animes transmitidos en Perú. [Entrada de blog] Recuperado en:

<https://aprendercine.com/movimientos-de-camara-ejemplos-definicion/>

Villafañe, J. (1996) Introducción a la Teoría de la Imagen. Madrid, España. Viz Media (2007)

Reportaje, Making Naruto the Movie 1. Recuperado en:

https://www.youtube.com/watch?v=MdzjqOuO_Ig

APENDICES

Apéndice 1: Matriz de consistencia

Título: La serie japonesa “Dragon Ball z” y su influencia en la conducta social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años en el distrito de Lince: año 2021				
Estudiante: Gonzales Tejada, Julio Elías				
PROBLEMA	OBJETIVO	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿De qué manera la serie Dragón Ball Z influye en la conducta social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años, en el Distrito de Lince, año 2021?	Determinar si la serie Dragón Ball Z influye en la Conducta Social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años, en el Distrito de Lince, año 2021.	Variable: Conducta social	Dimensión 1: Comunicación social	Enfoque: Cuantitativo Método. hipotético deductivo Tipo: Descriptivo Diseño: No experimental con corte transversal Población 40 Muestra 40 Técnicas e instrumentos de recolección de información Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		Dimensión 2: Comunicación y lenguaje	
Problema Específico ¿Cómo el Anime de episodios de artes marciales Dragón Ball Z influye en la manera de proceder de las personas de 20 a 40 años, en el Distrito de Lince, año 2021?	Objetivo Específico Analizar si el Anime de episodios de artes marciales Dragón Ball Z influye en la manera de proceder de las personas de 20 a 40 años, en el Distrito de Lince, año 2021.		Dimensión 3: Análisis del mensaje	
			Dimensión 4: Imagen	
			Dimensión 5: Identificación y Proyección	

Apéndice 2: Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO

El objetivo de este estudio es dar a conocer la serie japonesa “Dragón Ball z” y su influencia en la conducta social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años en el distrito de Lince: agosto 2020. Desde la visión del ciudadano.

N°	Items	Bueno	Regular	Malo
1	Considera Ud. ¿Qué la información en el anime dragón ball Z sea acorde para los jóvenes?			
2	Considera Ud. ¿Qué el anime dragón ball Z tiene una expresión de carácter vulgar hacia los jóvenes?			
3	¿Qué tipo de participación o influencia tiene el anime dragón ball Z en los jóvenes?			
4	Cree Ud. ¿Qué los códigos lingüísticos del anime dragón ball Z son adecuados para los jóvenes?			
5	Cree usted. ¿Qué la semántica aplicada en la serie dragón ball Z va de acorde con la traducción al idioma español?			
6	Considera Ud. ¿Qué el anime japonés transmite su mensaje de manera creativa?			
7	Cree Ud. ¿Qué al ver el anime japonés se consigue un aprendizaje de valores y amistad?			
8	Cree Ud. ¿Qué el anime dragón ball Z tiene la inteligencia y la facultad de formar una idea determinada de la realidad?			
9	¿Qué tipo de conocimiento crees que se puede adquirir del anime en mención?			
10	Considera Ud. ¿Qué un personaje del anime dragón ball Z tenga una representación visual que logre influir en la persona?			
11	Considera Ud. ¿Qué los personajes de la serie dragón ball Z nos muestra una realidad de cómo es la sociedad en la que vivimos?			
12	¿Logra Ud. identificar la función simbólica de cada elemento representativo en el anime dragón ball Z?			
13	Cree Ud. ¿Qué la fantasía inconsciente en la persona al ver el anime dragón ball Z sea el reflejo de un pensamiento consciente?			
14	Considera Ud. ¿Qué la persona tiene una conducta evocativa al ver el anime en mención?			
15	¿Qué poder adquisitivo puede lograr el anime en mención en los jóvenes?			