

INTRODUCCIÓN

La presente investigación nos impulsa hacia una nueva perspectiva que se está estableciendo e incrementando en todo el mundo, dejando su huella como un nuevo fenómeno social y psicológico, nos referimos a la afición hacia las series anime, *“series animadas Niponas, comúnmente conocidas como “manga” y “anime”, han sido considerados fenómenos sociales debido a su alcance y trascendencia en la vida de los japoneses, su influencia en el mundo se hace notar a tal punto que estas manifestaciones artísticas son consideradas como “embajadores culturales” y parte importante de la economía en Japón”*. Uribe y Parada, (2010).

Las mismas que se infiltraron en América Latina por la década de los 70, con las primeras series dobladas al español, en países como México, Perú, Chile, Argentina y nuestro país Bolivia que introdujo series como **“Capitán Futuro”**, y posteriormente “Marco”, “Candy Candy”, “Heidi”, que mas tarde dieron paso a otras series de gran éxito, que han hecho del anime una tendencia de afición.

Han transitado por distintos caminos, englobando a la población más significativa, los adolescentes y jóvenes, puesto que en el mundo son la mayor parte de adeptos, que han adoptado ciertas características por la influencia del anime.

Tendencia que se observa en los jóvenes de la ciudad de Tarija, con expresiones adoptadas similares a la del Otaku japonés, y su apego a estas series, así como la identificación con los personajes (cosplay), realizando actividades como las EXPO-ANIMES, características que repercuten en los estilos de vida del joven, acorde a sus gustos e influencia, como su vestimenta, peinado, música, idioma, gestos imitativos, vida sedentaria y relación de pareja afín al anime.

Lo cual nos hizo plantearnos como **objetivo principal** de esta investigación el describir cuales son las principales *características psicológicas de los jóvenes aficionados a las series anime en la ciudad de Tarija*.

El trabajo está estructurado por capítulos, como los siguientes:

El **primer capítulo** hace referencia al **planteamiento del problema** que señala que el joven aficionado es visto como un sujeto aislado, retraído, desaliñado y otros aspectos que se propagan por los medios de comunicación, las redes sociales y la familia, por la falta de investigaciones en nuestro medio referente al tema, haciendo de esta manera que la descripción sea más precisa a través de esta investigación.

El **segundo capítulo** es el **Diseño Teórico** que plantea los objetivos propuestos, y las hipótesis planteadas, con la operacionalización de variables, con sus respectivas dimensiones, indicadores y escalas, para su posterior estudio, que describen a la afición hacia las serie anime con la frecuencia de uso de videos, géneros, estilos de vida, rasgos de personalidad, nivel de autoestima, características afectivo/emocionales, nivel de inteligencia y nivel de habilidades sociales.

Como **tercer capítulo** el **Marco Teórico**, nos brinda la exploración del fenómeno, a través del concepto de las variables, con sus clasificaciones, antecedentes, y enfoques teóricos, estudios de investigación, a través de libros, revistas, información online y otros, que sirven de apoyo a las variables estudiadas y su análisis.

Posteriormente el **cuarto capítulo, Metodología**, hace la clasificación del tipo de estudio adoptado para la investigación, como la estandarización de la población, los instrumentos, y el procedimiento desde el inicio hasta el término de la investigación.

Después como **quinto capítulo**, nos remitimos al **Análisis e Interpretación de los Resultados**, para la correspondiente contrastación de hipótesis, mediante cuadros y graficas que señalan las mayores tendencias de cada variable.

Y por último, abordamos el **sexto capítulo**, con las **conclusiones** arribadas luego del análisis de los resultados obtenidos de estas variables, y las recomendaciones pertinentes a cada resultado.

I. PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

En la naturaleza de la juventud, se vuelve innegable que los jóvenes mantienen la tendencia de agruparse en torno a gustos en común o formas de pensamiento que comparten entre sí. Así podemos ver quienes se agrupan por afinidades musicales o ideologías, lo que posteriormente genera estéticas, visiones del mundo y formas de pensamiento. Un ejemplo de estos grupos son: los Otakus, Emos, Reguetoneros, Góticos, grupos del K-Pop, etc

Y si bien desde hace unos años, las ciencias sociales se han encargado de estudiar a este tipo de agrupaciones, la gran mayoría de estos estudios son realizados en el ámbito sociológico, existiendo muy pocos dentro del ámbito psicológico, que nos permitan entender mejor las características individuales y los rasgos de personalidad, que pueden estar presente en los individuos que son parte de alguna agrupación, o fenómeno social, ya que generalmente este tipo de **sujetos son etiquetados y caracterizados**, a veces por las mismas ciencias sociales en formas que no necesariamente tienen relación con la realidad, por no haber realizado un estudio a profundidad respecto a ellos, y en segundo lugar, los medios de comunicación generan una imagen basada en datos no siempre reales creando una especie de caricatura de quienes forman parte del mundo de los aficionados, lo que incentiva a los prejuicios respecto a ellos.

Un claro ejemplo de ello se cierne en torno a ciertos términos como lo describe (Arciniegas Gómez Santiago A. - Mora León Sergio F., 2010). *“Los otaku son considerados “underground” en términos de la cultura más popular y por esto han llegado a recibir etiquetas de inadaptados sociales, feminización y/o asexual, infantiles, emocionales e intelectuales, no obstante, la mayor crítica que se les ha hecho es por su incapacidad de separar la fantasía de la realidad. Aunque el otaku ha tenido que sufrir la discriminación social, y su significado ha cambiado con el paso de los años, en esencia, el verdadero “otaku” es aquel que se encarga de*

disfrutar y hacer placentero cada minuto de su tiempo enfocado al anime con tal vehemencia, que su forma de coexistir dentro del mundo real le es irrelevante.”

Perspectivas que también incluyen a los aficionados al anime, que son el objeto de esta investigación, se debe mencionar que a nivel de Bolivia son escasas las investigaciones sobre esta población por no decir nulas, estos sujetos no han sido investigados con anterioridad, pese a que ha ido en aumento la cantidad de sujetos que se sienten identificados con la idea de ser seguidores de este tipo de animación, que como se ha mencionado, en la sociedad estos individuos son percibidos con una imagen distorsionada, de conductas extravagantes, con una imagen irreal.

Hoy en día en occidente, el aficionado de la animación japonesa es normalmente conocido como “otaku” que el autor (Gibson, 2002) citado por (Soliz Cruz S., 2012), define otaku como "*obsesiva pasión*", pero el termino otaku no será comúnmente utilizado en esta tesis, ya que es una palabra que en si posee mucha ambivalencia de significado, siendo así un término demasiado ambiguo. En su reemplazo, se utilizará el término “Aficionado a la animación japonesa” entendiéndose aficionado como consumidor y seguidor del Anime (animación japonesa).

Habiendo hecho esta puntualización los aficionados a las series anime son un grupo etario que la sociedad ha ido censurando por sus distintas características, etiquetándolos como un grupo de jóvenes que se dedican a ver dibujos animados para niños, por lo tanto son percibidos como sujetos infantiles e inmaduros, por parte de la familia muchas veces su hobby es percibido como negativo y perjudicial, por otro lado también son blanco de críticas por los tipos de anime que coleccionan principalmente por la series de tipo sexual y las de carácter agresivo o sangrientas, cuya adhesión a ellos puede significar en algún momento la presencia de algún trastorno de tipo psicológico para la percepción de las personas cercanas a su entorno.

Ahora bien el lugar donde aparecieron por primera vez estos aficionados, como es lógico pensar, es en Japón, pero su presencia se ha ido extendiendo en todo el mundo en las últimas décadas, es importante mencionar algunos indicadores que nos permitan observar cómo ha ido creciendo especialmente en Bolivia como fenómeno de animación originaria de Japón y la adhesión de los aficionados a este fenómeno.

En Bolivia, a finales de los años 70' y comienzos de los 80', empiezan a emitirse las primeras series de "anime" en la televisión. Series como, Marco, Meteoro, Heidi o Candy Candy, que son parte de la primera oleada transmitida por algunos canales locales en Bolivia. Por ejemplo tras la emisión del anime Capitán futuro en canal 7 se debe mencionar que fue una de las series que dio origen a uno de los primeros grupos de aficionados del anime en la ciudad de La Paz denominados "Hombres del futuro"

Actualmente, en Tarija en el año 1997 se formó un grupo de aficionados a las series anime llamado "Neo Génesis Evangelion", conformado por 3 integrantes, que dieron los primeros pasos, con las llamadas "EXPO-ANIME", donde se efectuaban concursos, como el cosplay, proyección de las series recién emitidas por Tv cable o la red online, como lo refiere (Neko, 2011), aunque posteriormente dicho grupo se extinguió, dando paso a otros grupos que son vigentes en Tarija, estos aficionados pertenecen a todos los estratos sociales, como en el ámbito educativo esencialmente universitario, y de sectores laborales que incluyen a personas particulares que trabajan, tienen profesión o son amas de casa, hombres o mujeres, de nivel socioeconómico diverso.

Es así que llega a la actualidad, donde este fenómeno está cada vez más consolidado, convirtiéndose a primera vista, ya no en una moda o tendencia pasajera, sino en algo permanente que agrupa a una gran cantidad de adolescentes y en especial jóvenes, por las temáticas complejas y profundas.

Y es precisamente por eso que la población está comprendida por jóvenes de 18 a 25 años para la investigación de este fenómeno, que también ha sido abordado por otros estudios como los siguientes:

1.1.2 Estudios Previos

Según un estudio realizado en México, sobre las características psicológicas acerca del Aficionado a las series anime, indican que *“Son sujetos que buscan ser eficientes, trabajadores y emprendedores, aunque con una perspectiva fuera del presente, hacia el futuro, lo anterior hace notoria las inseguridades, preocupaciones y ansiedades con que viven, causada principalmente por la aprehensión y el miedo constante al fracaso que los acompaña. Son sujetos moralistas, que actúan como víctimas, se vuelven quejumbrosos, irritables y lloran fácilmente; se sienten infelices, inclusive ellos mismos se desvaloran y controlan exageradamente sus impulsos”*. (Solís C. S. 2012).

Ahora bien como se puede apreciar lo que la sociedad estereotipa de este grupo de jóvenes es una imagen negativa en general, los representan como: *“Un grupo de adolescentes o jóvenes que tienen sobrepeso o son flacos, descuidados, y carecen de habilidades sociales, que llevan al aislamiento social (excepto entre los otros otakus), situación que les hace parecer raros o excéntricos”*. (Ruiloba, 2006). Por supuesto en el contexto de nuestra sociedad tarijeña estos estereotipos también se ven reflejados en la opinión que la población tiene sobre los jóvenes aficionados.

1.1.3. Formulación del problema

Desde el ámbito de la psicología, casi siempre se ha venido estudiando una diversidad de factores psicológicos, que caracterizan la personalidad de los individuos pertenecientes a un contexto cultural, que por supuesto como es de esperar afectan su continuo modo de vida, dentro del parámetro de lo normal o anormal, de ahí es que se comienza a cuestionar acerca de porque ciertos fenómenos afectan a ciertos individuos, como es el caso de las series anime a los jóvenes aficionados, del cual podemos apreciar algunos estudios que se han realizado a nivel internacional desde la perspectiva sociológica, que no ha sido tratada con mayor repercusión desde la psicología, lo cual nos da cierta orientación, aunque se ha de partir desde referencias de los sujetos que son afines o son parte activa dentro del fenómeno anime.

En este caso los sujetos que han sido foco de nuestro interés son los jóvenes aficionados al anime, no de forma penetrante en un contexto grupal considerable, si no en un plano individual, que nos permite acercarnos a su estructura psíquica, y poder aproximarnos a un perfil psicológico que nos permita obtener información respecto a ciertos rasgos y características de su personalidad, y otros aspectos relacionados con su afición, que son afines a todos ellos.

Tomando en consideración todos los antecedentes descritos anteriormente se plantea este estudio de investigación en los siguientes términos:

¿Qué características psicológicas presentan los jóvenes de 18 a 25 años aficionados a las series anime en la ciudad de Tarija?

1.2 Justificación del Problema

Si bien actualmente existen algunas investigaciones desde la psicología social, con respecto a este tipo de agrupaciones de jóvenes afines al anime, hay un vacío desde el ámbito de la psicología clínica, que nos permita conocimientos desde un plano de individualidad del sujeto para reafirmar o desmitificar ciertos constructos teóricos y estereotipos.

Como es de esperar las percepciones u opiniones que podemos tener sobre estos sujetos, pueden variar dentro de nuestro contexto social, de ahí es que resulta de especial relevancia la realización de esta investigación, que dará luces y aportará nuevos conocimientos respecto a la singularidad y las características intrínsecas, que los diferencia de otros sujetos por su afición, además de ver cómo el consumo de cómics y animación japonesa puede o no influir en la vida diaria de estas personas.

Es por toda este grupo superficial de percepciones hacia los aficionados al anime que es necesario introducirnos en la verdadera forma de sus características, ya sea se confirmen o modifiquen los conceptos que se tienen de esta población.

En ese entendido la realización de esta investigación permitió conocimientos:

A Nivel Teórico: Se logró conocer cuáles son los rasgos psicológicos de los jóvenes aficionados a las series anime, lo cual sirvió de diagnóstico psicológico de este importante sector de la población, convirtiéndose en un indicador de datos que aporten a futuras investigaciones, sobre el problema latente de estos fenómenos psicosociales.

A Nivel Práctico: la investigación de este fenómeno, permitió definir si en lo futuro se pueden dar acciones para dar soporte terapéutico, realizar programas de ayuda o convertirse en un indicador de posibles caminos a tomar, con relación a sus factores psicológicos en conflicto, que influyen en la adhesión desmesurada a este tipo de subcultura o en si series anime, que afectan su modo de vida.

A Nivel Metodológico: se llevó a cabo la construcción de un cuestionario semi-estructurado, para la recolección de datos que corresponden a la información requerida del fenómeno estudiado, el cual aborda variables como la frecuencia de adhesión hacia las series anime, los géneros más vistos, valores aprendidos, pertenencia a algún grupo de aficionados del anime, características de las series anime, preferencia por alguna serie anime, identificación con algún personaje o realización de cosplay, emociones o sensaciones que experimentan a través de las series, y estilos de vida, lo cual aportó con información relevante para esta investigación.

II. DISEÑO TEÓRICO

2.1 Problema Científico

- ¿Qué características psicológicas presentan los jóvenes entre 18 a 25 años aficionados a las series Anime de la ciudad de Tarija?

2.2 Objetivo General

- Determinar las características psicológicas de jóvenes entre 18 a 25 años aficionados a las series Anime en la ciudad de Tarija

2.3 Objetivos Específicos

- Describir la frecuencia de uso de videos, género y estilo de vida de los jóvenes aficionados a las series Anime.
- Establecer los rasgos de personalidad en jóvenes aficionados a las series Anime.
- Determinar el nivel de autoestima en jóvenes aficionados a las series Anime.
- Describir las características afectivo/emocionales en jóvenes aficionados a las series Anime.
- Determinar el nivel de inteligencia en jóvenes aficionados a las series Anime.
- Determinar el nivel de habilidades sociales de los jóvenes aficionados a las series Anime

2.4 Hipótesis

- ✓ Los Jóvenes Aficionados a las Series Anime presentan Frecuencia de uso de videos de 3 días a la semana, de 2 a 4 horas al día, y sin conciliación de sueño pocas veces, los géneros más vistos son acción y comedia, dentro del estilo de vida existe influencia en el idioma, gestos imitativos, valores aprendidos como la perseverancia y relación de pareja afín al Anime.

- ✓ Los jóvenes aficionados a las series Anime se caracterizan por presentar rasgos de personalidad sizoitimia, inseguridad y poca fuerza del yo.
- ✓ Los jóvenes aficionados a las series Anime tienen un nivel de autoestima baja.
- ✓ Los jóvenes aficionados a las series Anime tienen características afectivo/emocionales de inseguridad, regresión, aislamiento, introversión, despersonalización, depresión y angustia.
- ✓ Los jóvenes aficionados a las series Anime tienen un nivel de inteligencia normal.
- ✓ Los jóvenes aficionados a las series Anime tienen habilidades sociales de nivel medio.

2.5 Operacionalización de Variables

VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADOR	ESCALA
Afición a las Series Anime	Afición: moverse anímicamente en dirección a algo o a alguien, sentir inclinación o atracción por algo o por alguien.	<ul style="list-style-type: none"> • Frecuencia de Uso de Videos Anime 	<ul style="list-style-type: none"> • Días de la semana de uso de videos de las series Anime 	<p>Cuestionario Semi - Estructurado dirigido a Jóvenes Aficionados a las Series Anime (Claudia B. Sanabria H./2013)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 día a la semana • 2 días a la semana • 3 días a la semana • Mas días
			<ul style="list-style-type: none"> • Horas de uso de las series Anime. 	<ul style="list-style-type: none"> • De 2 a 4 horas • De 5 a 7 horas • De 8 a 10 horas • Mas horas
			<ul style="list-style-type: none"> • Noches de desvelo 	<ul style="list-style-type: none"> • Varias veces • Pocas veces • Alguna vez
		<ul style="list-style-type: none"> • Pertenencia al grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adhesión o pertenencia a un grupo formado por relaciones afines. 	<ul style="list-style-type: none"> • Si Pertenezco • No Pertenezco. • No Pertenezco pero Compartí con un Grupo

		<ul style="list-style-type: none"> • Expo-Anime 	<ul style="list-style-type: none"> • Evento o espacio de reunión de aficionados al anime para exponer y realizar concursos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No • Lo mejor de la expo Anime fue.....
		<ul style="list-style-type: none"> • Cosplay. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personaje de una serie anime con disfraz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No • Tengo en mente hacerlo • No pienso hacerlo
		<ul style="list-style-type: none"> • Sensaciones y Emociones a través del Anime. 	<ul style="list-style-type: none"> • Indican movilidad de impulsos y percepción sensorial a través de las series y su contenido. 	<ul style="list-style-type: none"> • No siento nada • Siento algo • Siento bastante • Siento mucho
		<ul style="list-style-type: none"> • Características de las series anime. 	<ul style="list-style-type: none"> • Particularidades atrayentes de las series anime. Las cuales son: <ul style="list-style-type: none"> ✓ La estética de los dibujos ✓ Temática. ✓ Proyección imaginaria y emocional ✓ Actos heroicos, pelea y venganza. ✓ Fantasía y realidad 	<ul style="list-style-type: none"> • No me gusta nada • Me gusta algo • Me gusta bastante • Me gusta mucho
		<ul style="list-style-type: none"> • Géneros 	<ul style="list-style-type: none"> • Categorización por contenidos de las series anime : Los cuales son: 	<ul style="list-style-type: none"> • No me gusta nada • Me gusta algo • Me gusta bastante

			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acción ✓ Romance ✓ Comedia ✓ Contenido sangriento (gore) ✓ Suspenso ✓ Ciencia ficción ✓ Robots (mechas) ✓ Romance homosexual (yaoi) ✓ Sobrenatural (místico) ✓ Vida diaria ✓ Contenido erótico (echi) ✓ Deportes ✓ Musicales ✓ Drama (tragedia) ✓ Aventura (Shounen) ✓ Poderes mágicos (fantasía) ✓ Contenido Religioso 	<ul style="list-style-type: none"> • Me gusta mucho
		<ul style="list-style-type: none"> • Identificación 	<ul style="list-style-type: none"> • Adopción de aspectos, propiedades o atributos de otro en forma total o parcial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No • A veces
		<ul style="list-style-type: none"> • Valores 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas éticas de conducta, que guían la interacción con el medio social aceptable. 	<ul style="list-style-type: none"> • No me ha enseñado nada • Me ha enseñado algo • Me ha enseñado bastante • Me ha enseñado mucho
		<ul style="list-style-type: none"> • Estilo de Vida 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresiones de manera en que se entiende y vive la vida; 	<ul style="list-style-type: none"> • No ha influido nada • Ha influido algo

			<p>una identidad, particular o de grupo, en todos los ámbitos (trabajo, ocio, sexo, alimentación, indumentaria, etc.).</p> <p>Los cuales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Gustos musicales ✓ Comida ✓ Vestimenta ✓ Peinado ✓ Convivencia en grupo con aficionados a las series anime ✓ Idioma ✓ Interés por la cultura japonesa ✓ Gestos imitativos (del caminar, del rostro, posturas) ✓ Vida sedentaria (estar, comer, y ver series en solitario) ✓ Relación de pareja afín al anime 	<ul style="list-style-type: none"> • Ha influido bastante • Ha influido mucho
Personalidad	Es el conjunto de estructuras psicofísicas relativamente estables que regulan el comportamiento de cada persona.	FACTOR A	<ul style="list-style-type: none"> • Persona reservada, fría emocionalmente, prefiere estar sola que en compañía de otros. • Sociable, fácil de tratar, amable y adaptable con mucha gente. 	<p>Inventario de Personalidad</p> <p>“16 P.F.”</p> <p>Bajo (1-3) Medio (4-5-6) Alto (7-8-9)</p>
		<p>Sizotimia</p> <p>Afectotimia</p> <p>FACTOR B</p> <p>Inteligencia baja Inteligencia alta</p>		

		<p>FACTOR C Poca fuerza del yo</p> <p>Mucha fuerza del yo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Infantil, inmadura e impulsiva, débil para tolerar frustraciones. • Madura, firme, persistente, realista de gran fuerza moral. 	
		<p>FACTOR E Sumisión</p> <p>Dominancia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dependiente, seguidora, complaciente, tranquila y obediente. • Segura en sus decisiones, progresiva, valiente, positiva. 	
		<p>FACTOR F Desurgencia</p> <p>Surgencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introspectiva, retraída, melancólica, preocupada. • Alegre, franca, animosa, enérgica, expansiva, con aptitud para líder. 	
		<p>FACTOR G Poca fuerza del súper yo</p> <p>Mucha fuerza del súper yo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caprichosa, irresuelta, inconstante y voluble, falta de normas de conducta, negligente. • Carácter fuerte, responsable, decidido, enérgico, organizado, maduro, de principios morales. 	

		FACTOR H	
		Timidez	<ul style="list-style-type: none"> • Aislada, cautelosa, con complejos de inferioridad.
		Audacia	<ul style="list-style-type: none"> • Sociable, espontanea, de respuestas emocionales.
		FACTOR I	
		Dureza	<ul style="list-style-type: none"> • Persona practica, independiente, autosuficiente, toma decisiones realistas, veces dura y sónica.
		Ternura	<ul style="list-style-type: none"> • Tierna, imaginativa, soñadora, inmadura y dependiente.
		FACTOR L	
		Confiable	<ul style="list-style-type: none"> • Libre de dudas, respetuosa, tolerante, muy comprensiva.
		Suspica	<ul style="list-style-type: none"> • Poco fiable, desconfiada presumida, piensa en sí misma.
		FACTOR M	
		Practicidad	<ul style="list-style-type: none"> • Convencional, ansiosa de hacer las cosas a su modo, buen control de sí misma, correcta.
		Imaginatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Soñadora, emocional, irresponsable, bohemia, poco practica.

		FACTOR N Sencillez Astucia	<ul style="list-style-type: none"> • Sencilla, ingenua, poco brillante, que se satisface fácilmente. • Cuidadosa, experimentadora, mundana, desafiante, terca, analítica y calculadora. 	
		FACTOR O Seguridad Culpabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Confiada, afronta las situaciones y tiene buen nivel de autoestima. • Depresiva, preocupada, evita a la gente, ansiosa y poco colaboradora. 	
		FACTOR Q1 Conservadurismo Radicalismo	<ul style="list-style-type: none"> • Moderada, tradicionalista, no le gustan lo nuevo y se opone a los cambios. • Interesada en ideas nuevas, sin tendencia a moralizar y tolerante. 	
		FACTOR Q2 Adhesión al grupo Autosuficiente	<ul style="list-style-type: none"> • No toma decisiones, le gusta trabajar bajo el control de otros, así como su aprobación. • Independiente, con decisiones personales y actúa por sí misma. 	

		FACTOR Q3 Baja integración Mucho control	<ul style="list-style-type: none"> • Poco controlada, irrespetuosa, explosiva y poco cuidadosa. • Con poder, domina sus emociones, considerada con los demás. 	
		FACTOR Q4 Poca tensión Mucha tensión	<ul style="list-style-type: none"> • Con buena estabilidad y control emocional, paciente y calmada. • Excitable, irritable, impaciente, frecuentemente fatigada, explosiva. 	
Autoestima	La autoestima es un sentimiento de valoración y aceptación de la propia manera de ser y que se desarrolla desde la infancia, a partir de las experiencias y de su interacción con los	Auto conocimiento	Nivel de conocimiento que la persona tiene sobre sí mismo.	Test de Autoestima “35 B” <ul style="list-style-type: none"> • Optima 75 a 61 • Excelente 61 a 46 • Muy Buena 45 a 31 • Buena 30 a 16 • Regular 15 a 0 • Baja -10 a -15 • Deficiente -16 a -30 • Muy Baja -31 a -45 • Extremada mente
		Auto respeto	Nivel de respeto que la persona tiene de sí misma	
		Auto evaluación	Evaluación que se hace la persona sobre sus actos.	
		Auto aceptación	Nivel de aceptación que la persona tiene sobre su propia persona.	

	demás.			<p>Baja - 46 a 40</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nula - 61 a -75
<p>Características afectivo – Emocionales</p>	<p>La afectividad es un conjunto de emociones, estados de ánimo, sentimientos que impregnan los actos humanos.</p> <p>Las emociones son reacciones instintivas, impulsos o disposiciones para actuar, ante situaciones y circunstancias diversas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inseguridad • Regresión • Agresividad • Aislamiento • Depresión • Introversión 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujo pequeño, línea fragmentada o esbozada, ojos como puntos. • Orientación izquierda, sentado, dibujo del cuerpo con palotes, pies descalzos. • Trazo fuerte, líneas con ángulos, ganchos y picos, paraguas tipo lanza, ovos en V, dedos tipo garras. • Dibujo pequeño, persona vista desde lejos, paraguas cubriendo media cabeza, manos ocultas. • Presión débil, línea entrecortada, muy a la derecha y abajo, cuello angosto, sin pies. • Centro de la hoja, líneas rectas que se rectangularizan, de espaldas, sentado, brazos pegados al cuerpo. 	<p>Test de dibujo de “La Persona Bajo la Lluvia”</p> <p>Presencia o Ausencia de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplazamiento • Trazos • Presión • Tiempo • Secuencia • Movimiento • Sombreados

		<ul style="list-style-type: none"> • Angustia • Despersonalización 	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia-. Gotas como lágrimas, rigidez, rayos, adornos en el cabello, ausencia de paraguas. • Líneas desconectadas, detalles de la ropa sin terminar, paraguas como sombrero, ojos sin pupilas, dibujo de un personaje y no de una persona. 	
Nivel de Inteligencia	La capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que sean valiosos en uno o más ambientes culturales”	FACTOR “G” Inteligencia General , factor común y fundamental de todas las funciones cognoscitivas del individuo, constante en todas sus habilidades e íntegramente variable de un individuo a otro.	Capacidad intelectual para comparar formas y razonar por analogía, con independencia de los conocimientos adquiridos de acuerdo al contexto cultural en que se halle el individuo.	<p>Test de Matrices Progresivas de Raven General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intelectualmente superior (igual, o sobrepasa el percentil 95). • Superior al término medio (igual o supera el percentil 75). • Término medio (entre los percentiles 25 y 75). • Inferior al término medio (igual o menor al percentil 25). • Intelectualmente

				deficiente (menor que el percentil 5)
Habilidades Sociales	Es un conjunto de conductas realizadas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras reduce la probabilidad de que aparezcan futuros problemas. Caballo (1986)	GRUPO I. Primeras habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar. • Iniciar una conversación. • Mantener una conversación. • Formular una pregunta. • Dar las «gracias». • Presentarse. • Presentar a otras personas. • Hacer un cumplido. 	Habilidades Sociales (Goldstein Et. Al. 1980). Escala Nivel: <ul style="list-style-type: none"> • Nivel Alto (188 – 250) • Nivel Medio (118 – 187) • Nivel Bajo (50 – 117)
		Grupo II. Habilidades sociales avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir ayuda. • Participar. • Dar instrucciones. • Seguir instrucciones. • Disculparse. • Convencer a los demás. 	
		Grupo III. Habilidades relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los propios sentimientos. • Expresar los sentimientos. • Comprender los sentimientos de los demás. • Enfrentarse con el enfado de otro. • Expresar afecto. • Resolver el miedo. • Auto - recompensarse 	

		<p>Grupo IV. Habilidades alternativas a la agresión</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir permiso. • Compartir algo. • Ayudar a los demás. • Negociar. • Empezar el autocontrol. • Defender los propios derechos. • Responder a las bromas. • Evitar los problemas con los demás. • No entrar en peleas. 	
		<p>Grupo V. Habilidades para hacer frente al estrés</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formular una queja. • Responder a una queja. • Demostrar deportividad, después de un juego. • Resolver la vergüenza. • Arreglárselas cuando le dejan de lado. • Defender a un amigo. • Responder a la persuasión. • Responder al fracaso. • Enfrentarse a los mensajes contradictorios. • Responder a una acusación. • Prepararse para una conversación difícil. 	

			<ul style="list-style-type: none"> • Hacer frente a las presiones del grupo. 	
		<p>Grupo VI. Habilidades de planificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar decisiones. • Discernir sobre la causa de un problema. • Establecer un objetivo. • Determinar las propias habilidades. • Recoger información. • Resolver los problemas según su importancia. • Tomar una decisión. • Concentrarse en una tarea. 	

III. MARCO TEÓRICO

Para el presente trabajo de investigación se realizó una recolección de datos empleando diversas bibliografías de: libros, páginas web, archivos PDF, todas enmarcadas dentro del fenómeno psicosocial a investigar, por supuesto teniendo en cuenta principalmente las variables planteadas en operacionalización de las variables como ser:

En primera instancia mediante la conceptualización de lo que es el anime, y en los consiguientes aspectos como ser frecuencia de uso de videos, los géneros de las series anime y estilos de vida del aficionado.

Además de definiciones acerca de la personalidad, la autoestima, nivel de inteligencia, habilidades sociales y afectividad, los mismos nos permitirán tener información suficiente que respalde a este fenómeno recién explorado.

3.1 LAS SERIES ANIME

3.1.1 El anime (Concepto)

El anime (アニメ?) es el término que identifica a los dibujos animados de procedencia japonesa. El anime es un medio de gran expansión en Japón, siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial, fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico. Que por ser un fenómeno de masas se expande a todo tipo de público.

Es potencialmente dirigido a todo lo público, desde niños, adolescentes, adultos, hasta especializaciones de clasificación esencialmente tomada del "manga" (historieta japonesa), con clases diseñadas para especificaciones socio - demográficos tales como empleados, amas de casa, estudiantes, y así sucesivamente. Por lo tanto, pueden hacer frente a los sujetos, temas y géneros tan diversos como el amor, aventura, ciencia ficción, los cuentos

infantiles, literatura, deportes, fantasía, erotismo y muchos otros. (Susan J. Napier)

El anime tradicionalmente es dibujado a mano, transmitiendo sensaciones que se pueden disfrutar como si fuera real, dibujos que son realizados con bastante detalle y minuciosa exactitud, que como una referencia de este tipo de animación se encuentra Japón, donde se practica el llamado *anime*, o cine de dibujos animados japoneses, desarrollado gracias al trabajo de dibujantes como Osamu Tezuka, que después de la Segunda Guerra Mundial, en 1947, publicó unas historietas que tenían una clara influencia de Walt Disney. El estilo de animación en viñetas y los rasgos de los personajes, además de la serialización, guardaban similitud con el trabajo de este animador estadounidense.

Pero actualmente, se ha vuelto común la animación en computadora. Sus guiones incluyen gran parte de los géneros de ficción y son transmitidos a través de medios cinematográficos (transmisión por televisión, distribución en formatos de video doméstico y películas).

3.1.2 Etimología

El término anime proviene de la abreviación de la transcripción japonesa de la palabra inglesa "animation" (アニメーション *animēshon*²). De ahí que se abrevie a "Anime". Se considera ortográficamente incorrecto el uso de la palabra "Anime", ya que al ser una palabra extranjera, ésta no lleva tilde, y si la tuviera sería en la primera letra ("ánime").

Internacionalmente, el anime llevó una vez el nombre popular "*Japanimation*", pero este término ha caído en desuso. Los fans pronunciaban la palabra preferiblemente como una abreviación de la frase "*Japanese Animation*" ('animación japonesa' en inglés).

Vio su mayor uso durante las décadas de 1970 y 1980, que generalmente comprende la primera y segunda oleada del Anime. El término sobrevivió al menos hasta

principios de los años 90`, pero pareció desaparecer justo antes del resurgir del anime a mediados de los 90`.

Ahora bien retomando la historia del “Manga”, la mayor influencia del anime fue la estrecha relación del anime con el Manga, pues históricamente una gran cantidad de series y trabajos de anime se basan en historias de Manga populares.

Y es así como retrataremos sus antecedentes y su posterior evolución:

3.1.3 Manga: Antecedentes: (Giunta Nestor G., 2011)

Sin tener en cuenta las historias humorísticas japonesas narradas sobre rollos de papel de los siglos IX y X (los Chojugiga), puede decirse que los antecedentes del Manga (el cómic japonés) son los Ukiyo - e, grabados que proliferaron durante el Período del Edo (1600-1867), una época de dictaduras feudales que provocó descontento y frustración social. Estos grabados solían ser parodias políticas que retrataban fielmente las costumbres cotidianas de la cultura japonesa de la época.

En el año de 1814, el artista Katsushika Hokusai comenzó a realizar dibujos en los cuales narraba historias cortas protagonizadas por samuráis, representando las guerras y sucesos por los cuales había atravesado Japón durante aquel período. Justamente, este pintor crearía el **término Manga**, uniendo los términos "**man**" (involuntario) y "**ga**" (dibujo o pintura). El primer autor japonés que rompería las filas del material extranjero fue Rakuten Kitazawa, en el suplemento dominical Jiji Manga (del diario Jiji Shimpou). He aquí, pues, la génesis de la aplicación del nombre manga, que tendría su desarrollo y se convertiría en una verdadera industria en la posguerra. Una de las primeras creaciones de Kitazawa fue "Mokubê no Tokio", en 1902. Tres años después llegaría la primera revista nipona con caricaturistas locales, "Tokyo Puck", y así fueron dándose más repercusiones.

Pero sería en **1945** cuando se crea un antes y un después en la historia del Manga, de la mano de **Osamu Tezuka**, quien sería el responsable por completo de toda la estética, la narrativa y la puesta en página de lo que conocemos actualmente como

Manga. La obra de Tezuka que revolucionó el mundo del Manga fue "Shin Takarajima" (La nueva isla del Tesoro). Quizá inspirado por los dibujos de Disney, en cada obra suya (y de sus sucesores) hay una gran cantidad de imágenes y dibujos minuciosos, con personajes de ojos grandes y redondeados, y con mirada intensa. En 1950 Tezuka creó "Jungle Taitei" (Emperador de la Jungla), protagonizada por un cachorro de león blanco (**Kimba**), y, un año después, diseñó el cómic de ciencia ficción Atomu Taishi, conocido luego como Tetsuwam Atom, y en el mercado internacional, como **Astroboy**. Tezuka volcó todo su amor por el cine y la animación en planchas de papel barato y expandió su forma de ver los Mangas a través de varias otras obras, como Dororo (1967), Black Jack (1973) y muchas otras.

3.1.4 Características del anime

Las características del anime están divididas de acuerdo a su estructura narrativa de géneros, estética de animación, el público al que está dirigido y proyección emocional de sus relatos, que presentaremos a continuación:

En la década de 1970, el anime empieza a tomar un rumbo diferente en el mundo de la animación. Las producciones occidentales se caracterizaban por estar dirigidas a un público infantil, (Carlos Leal; 2008) citado por (Uribe Ruiz – Parada M.; 2010) mientras que el anime trataba temas más complejos como el existencialismo y a veces utilizaba un lenguaje más maduro, algunas escenas de violencia y sexuales.

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

Conceptos que distinguen distintos **Géneros** y representación de los personajes, que comparada con los dibujos animados para niños, desde Disney u otros estudios de animación a nivel mundial, poseen un margen de diferencia muy alto, con referencias como:

“Las historias poseen una trama argumental profunda y compleja (dualidad comedia/tragedia, desfilan diferentes aspectos de la vida, anécdotas de la rutina diaria, sentimientos íntimos de las personas comunes y corrientes, son fantasiosos e imaginativos al extremo, violentos y con finales no siempre felices), referencias culturales (influencia del budismo, sintoísmo, bushido y de occidente, el cristianismo) y diferentes espacios narrativos (historias desarrolladas en Japón, China, Estados Unidos y otros países europeos)” (Cobos, 2010).

Y aun queda distinguir entre este público al que está dirigido y la variedad de temáticas que se plantean en estas series, como la **Profundidad Emocional** que proyectan y el carácter realista con toques de fantasía donde:

“Parte del creciente atractivo del Manga y el Anime es la profundidad psicológica con la que se cuentan historias, profundizando en las emociones y las motivaciones de los personajes. Los personajes están realmente pensando y sintiendo, hay una conciencia de la ambigüedad, un privilegio de la reflexión y la reflexión de la introspección que creo que es bastante inusual.” (Susan Napier, 2007)

La gente ha encontrado que el anime les da algo que el entretenimiento pop occidental no lo hace, que es una disposición a ver la vida en una gama más amplia que la simple distinción entre blanco y negro.

Como es visto en un mundo plagado de preocupaciones sobre el terrorismo, el calentamiento global y otros asuntos graves, las personas pueden estar buscando historias que reflejan con mayor exactitud la complejidad de la vida contemporánea, que están encontrando en el anime y el manga.

Y en contraste con la impresión occidental y los medios de comunicación las películas que se enfocan directamente en los temas más violentos o sexuales, no satisfacen al aficionado que no quiere ver una versión más realista del mundo, y es

así como buscan en el anime y el manga la tendencia a adoptar un enfoque más fantástico. Como lo refiere la autora: *"Creo que en parte es una válvula de seguridad. Una de las mejores cosas de la fantasía es que nos permite trabajar a través de traumas y problemas con cierta distancia."* (Ibid)

Como otro punto de lo más característico en el *anime* es su **aspecto visual** que salta a la vista con el diseño de los personajes. Ojos grandes (ovalados para expresar juventud y vivacidad y horizontales para expresar adultez y seriedad. En contados casos los ojos son pequeños o no pasan de ser puntos). Estos son muy definidos y de color llamativo (café, rojo, verde, azul, amarillo, gris, violeta y rosado). La coloreada combina sombras, tonos y luces para generar profundidad.

El cabello es otro elemento, puede ser abundante o escaso (incluso nulo), de cualquier color posible (rojo, azul, verde, blanco, etc.), y llevar cualquier peinado. De la misma forma, el juego con luces y sombras determina su movimiento. En el caso del cuerpo este conserva la proporción humana, pueden ser delgados (no anoréxicos), o gruesos (incluso obesos), altos o bajos, incluso ser deformados (enanos, cabezas grandes cuerpos pequeños, etc.). En el caso de las mujeres suele destacarse el busto (sea por su gran dote o por la escasez del mismo). Otros elementos como la nariz y la boca suelen ser pequeños, en el caso de la boca de las mujeres estas pueden llevar un discreto color en los labios.

Lo más importante en un personaje de *anime* es su rostro (que incluye también el cabello), ya que se utiliza un gran y variado conjunto de expresiones faciales que denotan el carácter y modo de ser; sus emociones, sentimientos, pensamientos.

En el caso de los personajes no humanos, humanoides (rasgos de animales y humanos) y animales, estos pueden estar dibujados como son en realidad o crearse una configuración propia para estos (como sucede en el caso de los robots).

En cuanto a la **duración** puede ser variada. Lo regular son 24 minutos por capítulo para ser transmitidas por televisión, pero también hay cortas que duran 7 minutos

por capítulo. En cuanto a la cantidad de episodios, es también muy variable, depende de lo que haya programado su casa productora, pero también del impacto que haya tenido en el público, pueden ser cortas de 13 episodios, 26, 37, 52, 161 o hasta más de 500. No hay un número estándar. Vale la pena mencionar que los tres formatos de presentación (televisión, OAV y cine) tienen la tendencia a combinarse, e incluso se le suma la producción de películas **live action**, es decir, con personajes reales.

El *anime* está muy relacionado con **la música**. Las series animadas están compuestas por temporadas, donde cada una se distingue usualmente por tener su propio video musical y canción de entrada, Además, son interpretadas por artistas y bandas musicales japonesas de trayectoria, en ascenso o en lanzamiento.

Ahora bien después de ver todas estas características de las series anime nos planteamos abordar lo que significa una de las tramas o contenido de las series con esta definición:

3.1.5 El Género Cinematográfico:

*Género no es una palabra que aparezca en cualquier conversación, que en cualquier reseña sobre cine, pero la idea se encuentra detrás de toda película y detrás de cualquier percepción que podamos tener de ella. Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico. Basta con nombrar uno de los grandes géneros clásicos el western, la comedia, el musical, el género bélico, las películas de gánsters, la ciencia-ficción, el terror y hasta el espectador más ocasional demostrará tener una imagen mental de éste, mitad visual mitad conceptual. (Jameson Richard T., *They Went Thataway* .1994) citado por (Rick Altman, 2000)*

Es así como surge el término de género, desde las primeras películas Norteamericanas, donde se hace mucho realce de temáticas en sus comienzos

acordes a la época, y después fueron cambiando con el pasar del tiempo, con miles de proyecciones a nivel mundial, y la repercusión de temáticas nuevas que dieron origen a otras categorías en cuanto a géneros, que es lo que más las caracteriza:

El género, señala (Kitses Jim, 1969) citado por (Altman, 2000) en *Horizons West*, «*es una estructura vital por la que fluye una miríada de temas y conceptos*»

Lo mismo hace posible la convergencia de temas en las series anime como es de señalar en este apartado:

3.1.6 Los Géneros del Anime

Tal como se ha mencionado, las historias en el manga y anime pueden estar orientadas al público según el género y grupo de edad o por temas, aunque en el contexto de la cultura japonesa, puede tratar sobre cualquier tema posible, (Gravett, 2004) citado por (Balderrama y Perez, 2009) entre los que se destacan según su clasificación son:

Géneros Demográficos:

- **Shojo:** (少女[?] literalmente "chica" o "muchacha"). El género que se orienta al público femenino joven y que trata por lo general de historias románticas y protagonistas femeninas. Ejemplos: *Sailor Moon*, *Card captor Sakura*, *Shugo Chara*, *Candy Candy*, *Tokyo mew mew*.
- **Kodomo** (子供[?] esta palabra en japonés significa "niño"): orientado a un público infantil. Ejemplos: *Hamtaro*, *Digimon*, *Doraemon*, *Heidi*.
- **Shonen:** (少年[?] literalmente "chico" o "muchacho"). Orientado esencialmente al público masculino joven, protagonizado por un chico adolescente, en el que suelen haber elementos mágicos y combates de todo tipo, pero este género también tiende a ser parte del público femenino por el contenido de aventura y romance. Ejemplos: *Saint Seya*, *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*, *Bleach*, *Fairy Tail*.

Géneros Temáticos: Según sus temáticas encontramos los siguientes:

- **Anime progresivo:** animación hecha con propósito de emular la originalidad japonesa. Ejemplos: *Serial Experiments Lain*, *Neon Genesis Evangelion*, *Paranoia Agent*.
- **Nekketsu:** Tipo de manga en el que abundan las escenas de acción protagonizadas por un personaje exaltado que defiende valores como la amistad y la superación personal. Ejemplo: *DragonBall*, *OnePiece*, *Naruto*.
- **Cyberpunk:** La historia sucede en un mundo donde los avances tecnológicos toman parte crucial en la historia, junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social. Ejemplo: *Akira*, *Ghost in the shell*, *Battle Angel: Alita*.
- **Post-Apocalíptico:** la historia sucede en un mundo devastado. Ejemplo: *El Puño de la Estrella del Norte*, *Highschool of theDead* .*Neon Genesis Evangelion*, N° 6.
- **Comedia con Parodia:** animación con un gran sentido de la comedia, en la que se representan escenas o situaciones similares a las de otras animaciones, se usan nombres similares, hacen cosas similares, etc. Ejemplos: *Gintama*, *Hayate No Gotoku!*, *Seitokai No Ichizon*, *Baka To Test*, *Skate Dance*
- **Ecchi:** es la pronunciación de la letra H en japonés, presentando situaciones eróticas o subidas de tono llevadas a la comedia. Ejemplo: *Golden Boy*, *Vandread*, *To Love-Ru*, *Sora no Otoshimono*.
- **Gekiga:** término usado para el anime dirigido a un público adulto, aunque no tiene nada que ver con el hentai. El término. literalmente. significa "imágenes dramáticas". Ejemplo: *Omohide Poro Poro*, *Hotaru no Haka*.
- **Gore:** anime literalmente sangriento. Ejemplos: *Elfen Lied*, *Higurashi no Naku Koro ni*, *Gantz*.

- **Harem:** muchas mujeres son atraídas por un mismo hombre. Ejemplos: *Rosario + Vampire, ToLove-Ru, Love Hina, Onegai Twins, Sora no Otoshimono.*
- **Harem Reverso:** muchos hombres son atraídos por una misma mujer. Ejemplo: *Ouran High School Host Club, Fruits Basket, Starry Sky.*
- **Hentai:** significa literalmente "pervertido", y es el anime pornográfico. Ejemplos: *Bible Black, La Blue Girl.*
- **Kemono:** humanos con rasgos de animales o viceversa. Ejemplo: *Tokyo MewMew, Black Cat, Inuyasha.*
- **Mahō shōjo:** mágical girl, chica-bruja o con poderes mágicos. Ejemplos: *Corrector Yui, Sailor Moon, Card Captor Sakura.*
- **Mecha:** robots gigantes. Ejemplos: *Gundam, Mazinger Z, Neon Genesis Evangelion, Code Geass.*
- **Meitantei:** es una historia policíaca. Ejemplos: *Sherlock Holmes, Detective Conan, Death Note.*
- **Romakome:** es una comedia romántica. Ejemplos: *Lovely Complex, School Rumble, Love Hina.*
- **Sentai:** en anime, se refiere a un grupo de superhéroes. Ejemplo: *Cyborg 009.*
- **Shōjo-ai y Yuri:** romance homosexual entre chicas o mujeres. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no. Ejemplos: *ShoujoKakumei Utena, StrawberryPanic, kannazuki no miko . YamitoBōshitoHon no Tabibito .*
- **Shōnen-ai y Yaoi:** romance homosexual entre chicos u hombres. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no.

Ejemplos: *Gakuen Heaven*, *Sensitive Pornograph*, *Jun jou Romantica*, *Gravitation*, *Loveless*

- **Spokon:** historias deportivas. Ejemplos: *Slam Dunk*, *Super campeones*, *The Prince of Tennis*, *"Inazuma Eleven" Eyeshield 21*.
- **Shota:** romance homosexual o heterosexual entre niños menores, este también se puede dar entre un niño menor y un adulto. Ejemplos: *Boku no Pico*, *Papa tokiss in the dark* .(algunos pasan a ser completamente yaoi).
- **Loli:** romance homosexual o heterosexual entre niñas menores, este también se puede dar entre una niña menor y un adulto. Ejemplos: *Kodomo no Jikan* .(algunos pasan a ser completamente yuri).
- **Kinshinsoukan:** Relaciones románticas/eróticas entre miembros de la misma familia. Ejemplos: *Aki Sora*, *Papa to kiss in the dark*, *Yosuga no Sora*, *Oreimo*, *kiss x sis*.

Estos géneros tienen muchas combinaciones que tienen estrecha relación con su categoría central, para su mejor entendimiento, los géneros se agrupan de acuerdo a las clasificaciones universales que todos conocen en cuanto a géneros cinematográficos, con temáticas que engloban la mayoría de las clasificaciones de origen japonés, o se especializan solo en alguna de ellas como ser:

- **Acción:** (Shonen, Sentai, Meitantei, Nikketsu, Mecha, Post-Apocalíptico)
- **Romance:** (Romakome, Harem, Harem Reverso, Shonen-Ai, Yaoi, Shojo-Ai, Yuri, Loli, Shota, Kinshinsoukan)
- **Comedia:** (Comedia con Parodia)
- **Contenido sangriento:** (Gore)
- **Suspense:** (Ciberpunk, Anime Progresivo, Post-Apocalíptico, Gore)
- **Ciencia ficción:** (Anime Progresivo, Post-Apocalíptico, Mecha, Sentai)
- **Robots:** (Mecha)

- **Sobrenatural:** (Maho Shojo, Kemono, Ciberpunk, Anime Progresivo, Post-Apocalíptico)
- **Vida diaria:** (Comedia con Parodia, Nikketsu, Gekiga)
- **Contenido Erótico:** (Ecchi, shonen-Ai, Yaoi, Shojo-Ai, Yuri, Hentai)
- **Deportes:** (Spokon)
- **Musicales:** (musical)
- **Drama:** (Gekiga, Gore)
- **Aventura:**(Shonen, kodomo, Sentai, Meitantei, Nikketsu, Mecha, Romakome, Comedia con Parodia, Anime Progresivo, Post-Apocalíptico, Maho Shojo, Kemono)
- **Contenido religioso:** (Anime Progresivo, Post-Apocalíptico, Gekiga)

Ahora continuando con la trayectoria de las series anime por el mundo y por los sentidos del aficionado, entramos al aspecto social por su influencia cultural, que mostraremos a continuación:

3.1.7. Las Series Anime Como Movimiento Social

El anime genera en las masas una identidad y conciencia colectiva que impulsa a crear nuevas formas de expresión cultural, ideológica y de acción, lo cual es representativo de un movimiento social, y que se caracterizan de esta manera:

3.1.8 Movimiento social: Para definir que es un movimiento social tomaremos la definición de este autor que señala:

“El movimiento social es la conducta colectiva organizada de un actor luchando contra su adversario por la dirección social de la historicidad en una colectividad concreta. En primer lugar, la acción colectiva tiene carácter cultural en el sentido de que lucha por el control y la reapropiación del conocimiento y por un nuevo modelo cultural. En segundo lugar, la acción colectiva se dirige hacia el futuro. En tercer

lugar, el movimiento social se presenta como la combinación de un principio de identidad, un principio de oposición y un principio de totalidad” (Touraine, 1997). Citado por (Leon O., Burch S. y Tamyó G. 2005)

El anime a diferencia de otras actividades relacionadas al mundo occidental, generan actividades que satisfacen a sus practicantes, para representar aquello que simboliza sus principales intereses en cuanto a la ideología adoptada por ellos.

Pero antes de describir estas actividades pasamos a ver quiénes son estos practicantes, cual es su origen e historia, el nombre que los caracteriza a nivel mundial, pero que en esta región del mundo solo nos referimos a los (aficionados) por ser una palabra ambigua, entonces nos referimos a:

3.2 LOS OTAKU

El término **otaku** (おたく/オタク³) se emplea popularmente en Japón como sinónimo de *persona con aficiones obsesivas* y se aplica a cualquier tema o campo ("otaku de la música", "otaku de las artes marciales", "otaku de la cocina", etc.). El origen está relacionado con la afición obsesiva por algo, pero como también pasa con otros términos, suele emplearse de manera despectiva en el país nipón, de la misma manera que en occidente se emplean adjetivos como "friki" o "nerd". Fuera de Japón se usa especialmente para los aficionados a cierto tipo de cultura popular japonesa, en especial al anime, manga o cosplay. (Arciniegas Gómez S.A. y Mora León S.F., 2010)

Existen diversas teorías acerca de cómo el término otaku se empezó a relacionar con los aficionados al anime y al manga, pero la mejor explicación proviene de la reseña hecha por Toshio Okada, uno de los líderes mundiales más sobresalientes de la cultura "otaku". Okada dice que la expresión nació de los estudiantes de la Universidad Keio, uno de los institutos de educación superior más importantes del Japón. Allí, algunas personas comenzaron a emplear el término con el fin de mostrar

respeto y admiración hacia los creadores del Estudio Nue, formado en 1972. Finalmente, la expresión otaku se volvió cada vez más común entre los admiradores del mercado de comics y de fanzines (Izawa, 2003). Citado por (Arciniegas Gómez S.A. y Mora León S.F., 2010)

Por otro lado, en Japón existe un estigma asociado con ser otaku, se caracterizaba por aislarse completamente de la sociedad, vivir para su afición, esta situación conlleva como es lógico, una discriminación mutua entre la sociedad y el “otaku”, por esta razón tales personas tratan de vestirse y parecer como los demás. Okada notó que en América sucede todo lo contrario. Allí se valora la individualidad y esta comunidad puede decir y mostrar abiertamente su condición sin ser menospreciados o discriminados. El Anime se diversificó y fueron creándose clubes en colegios y universidades, donde se socializa acerca de sus aficiones comunes, pero aun guardando cierto recelo hacia la sociedad común.

Y como otro autor lo señala: *“La imagen del otaku es pues, la de un joven desaliñado con problemas de comunicación y resignado a estar solo, porque se percibe como nada atractivo al sexo opuesto; además, carente de talento para aventurarse a realizar cambios en su persona”* (Quintana, 2011). Citado por (Soliz Cruz S., 2012)

Otra cuestión que rescata el Sr. Okada es que por cada 1000 otakus, 50 se convierten en verdaderos creadores del Anime. Los 950 restantes se dedican a conocer, criticar y exigir alta calidad en cuanto a producciones se refiere. De ahí la creencia de que estos otakus son quienes impulsan a los creadores a tomar su trabajo muy en serio (Okada, 1996). (ibid)

Tal impulso es valiosísimo debido a que la fabricación del Anime no es bien remunerada en Japón. Adicionalmente, se requiere mucha dedicación, tanto así que Leiji Matsumoto, creador de *Capitán Harlock* y de *Expreso de Galaxia 999*, dijo una vez: “! Cualquier hombre que toma más de cuatro baños en un año no puede hacer nada realmente grande!” (Izawa, 2003). (Ibid)

Como también es el caso de los otakus de diversos países que se dedican a una actividad que permita tener acceso a estas series como:

3.2.1 Los Fansub

(Fan-sub.- “fan = fanático, sub = subtulado) En si fansub se refiere a grupos o equipos de personas que traducen, sincronizan aplican estilos y generan efectos de karaoke, estas actividades son muy metódicas y repetitivas, la práctica del fansub es una actividad que conlleva mucho desgaste de tiempo, físico y mental, haciéndolo casi heroico para ciertos fansubbers unipersonales, ya que a esto debemos agregar las pruebas de comprensión y la comprensión al fin, y como no todas las series se codifican igual, cada nueva serie requiere investigación previa y control de calidad posterior.

El fansub no recibe dinero por su trabajo, es mas es una actividad que requiere inversiones de dinero para compra de dvd`s originales (por su calidad), electricidad e Internet, el fansub no vende su trabajo, lo reparte libremente usando el Internet para que personas que no tienen la suerte de tener un canal abierto con programación anime actual, puedan disfrutar de un material fresco y de excelente calidad.

Sin embargo, la situación no es tan desalentadora como parece. Existen los casos, por un lado el de Hayao Miyazaki, maestro de la animación japonesa, considerado un Dios del Manga, director de populares filmes de animación como *El viaje de Chihiro*, *La princesa Mononoke* y *El castillo ambulante*. Y por el otro, el caso de Takashi Murakami, un animador de robots que terminó siendo artista otaku. Doctorado por la Universidad Nacional de Bellas Artes y Música de Tokio, en 1983 y con formación en *nihonga* (un estilo pictórico centrado en las técnicas y temas tradicionales japoneses), sus trabajos son reconocidos a nivel mundial al igual que los de Miyazaki (Kanders, 2008). (Ibid)

Aunque existen los animadores, creadores del anime y los otakus que apoyan y dedican su tiempo a las series anime, también está el nuevo otaku, (acérrimo **aficionado al anime**) se caracteriza por ser una persona completa socialmente, con

una vida fuera del anime, trabajos, parejas sentimentales, acuden a fiestas, trabajan, hacen deporte regularmente, no solo miran anime y toman varias expresiones audiovisuales como arte y/o entretenimiento, no segrega ni es segregado y busca el crecimiento del anime en cada aspecto de su vida, sin llevarlo a una obsesión, este trata de educar a los demás miembros de la sociedad, como amigos y familiares acerca de lo que es el anime, no siempre convirtiéndolos, pero al menos que lleguen a aceptarlo sin calificarlo como inmaduro, o que está perdiendo su tiempo en tonterías.

Por lo cual todos ellos se adscriben a un grupo que comparta sus aficiones, que en algunos países los llaman tribus urbanas, que les mostramos a continuación:

3.2.3 El Otaku dentro de las Tribus Urbanas

Dentro del fenómeno del anime en la sociedad se ha considerado al joven aficionado ser parte de una tribu urbana con el denominativo de Otaku, como se ha hecho con los grupos de jóvenes con ciertas características que poseen una identidad y un nombre como los Emos, los punks, glamers, hard rockeros, rastas, metaleros, etc.

Pero es factible dar a conocer las definiciones que conlleva considerar si son parte de una tribu urbana como las siguientes:

- Se les ha dado el nombre de Tribus Urbanas a aquellas pandillas, bandas o agrupaciones de jóvenes que comparten la misma estética y comportamientos, por lo que se los ve similares, generalmente de forma llamativa y diferenciadora, poseen códigos comunes, jergas y, muy especialmente, comparten los gustos musicales. Se reúnen en lugares fijos y tienen una muy débil línea ideológica, muy simple y que en la mayoría de los casos, es solo un rasgo menor. (Salfi Conti Maria S. 2009)

Generalmente estas identificaciones no son conscientes de todas las características que los unifican. Generalmente registran las visibles a simple vista: la estética y la música que comparten.

Es así como se observa y determina si existe una tribu urbana dentro de los movimientos sociales, como ya se ha mencionado el anime es un impulsor de estos fenómenos, con la respectiva consideración de la psicología dentro de ellos para dar cierta peculiaridad a su transición y establecimiento.

Como hemos vistos dentro de la cultura Otaku (cultura de los aficionados), se encuentran las actividades que realizan en su trato continuo con sus pares, que es versátil de acuerdo a sus intereses, moda, simbología y otras expresiones relacionadas con el anime como ser:

3.3 LAS EXPO-ANIME:

Que también es conocida como Convención Anime; una convención anime o convención *otaku* es un evento o reunión que tiene como objetivo la promoción del anime, manga y la cultura japonesa, entre otros. Comúnmente, las convenciones anime son eventos de varios días si son internacionales, y de un día si se realiza en una localidad, también se realizan en centros de convenciones, hoteles o campus universitarios. Se distinguen una gran variedad de actividades (proyecciones audiovisuales, desfiles, concursos, exposiciones de arte, artistas invitados, etc.), paneles y tiendas. También las convenciones Anime son usadas como un vehículo para la industria, en la que los estudios, distribuidores y editores auspician los lanzamientos de sus productos relacionados al anime a través de los asistentes a dichas convenciones.

3.3.1 Historia: Una de las primeras convenciones anime, el Comiket, dedicado a la publicación de manga hecho por fanáticos (*dōjinshi*) se inició en 1975 en una pequeña sala en Tokio con sólo 32 expositores y 700 visitantes. A medida que pasó el tiempo comenzó a crecer y en agosto de 2003 se realizó la 64° edición, en donde hubo 36.000 expositores y alrededor de 460.000 visitantes, tomando en cuenta que esta edición duró solamente tres días.

Existen otras convenciones anime japoneses que son patrocinadas o están asociadas con ciertos estudios o compañías editoriales y los utilizan como plataformas para nuevos lanzamientos, tales como el Jump Festa.

Las convenciones anime fuera de Japón comenzaron en la década de 1980 dentro de las convenciones multigénero y en las convenciones de ciencia ficción, en donde el anime tenía una cabida limitada. A pesar que muchos programas japoneses que se emitían eran muy populares, la penetración directa del mercado de videos anime en Norteamérica y Europa llegó a finales de la década de 1980. A partir de ese momento, las convenciones anime en Norteamérica y Europa tomaron algunas características de las convenciones en Japón tales como el uso de un gran hotel con un salón de reuniones, abarcando uno o dos días, durante un fin de semana, invitando a los miembros de la industria del vídeo, de la moda alternativa y cosplay, comerciantes vendiendo diversas mercancías y otros disfrutando del evento.

De ahí es donde nacen las actividades que expondremos a continuación:

3.3.2 Actividades de una Convención Anime:

Dentro de una convención anime existen varios eventos, talleres, pabellones y concursos para los visitantes. Las convenciones de mayor duración con mayor cantidad de visitas poseen una gran variedad y tienen una gran cantidad de eventos donde señalaremos a:

3.3.3 Los Concursos

En las convenciones anime se incluyen los concursos. Se enfocan principalmente en competencias de (cosplay), obras de arte (dibujos, o pinturas), videos musicales relacionados al anime, video - juegos, juegos de rol, juegos de cartas y otros más. En algunos casos, los ganadores de estos concursos obtienen premios tangibles y lucrativos en dinero u otros; como es el caso de:

3.3.4 El cosplay

Este termino “Originalmente viene de la palabra nipona **Kosupure** y para occidente es la combinación de las palabras **costume** ó **costumbre** y **roleplay**, **play** ó **juego de rol**” (García, 2008) citado por (Uribe Ruiz S – Parada Morales D.A.2010). Esta unión de las palabras “costume” (disfraz) y “play” (actuar), denota actuar según el disfraz, los aficionados al cosplay son aquellos que en cierta forman traspasan el cristal que los separa de ser solo espectadores y los convierte en actores, no necesariamente el personaje seleccionado a representar es el principal de la obra, el cosplayer, selecciona según sus rasgos y según su grado de aceptación a determinada serie, el traje puede ser confeccionado a mano por el mismo cosplayer, (si este es muy avanzado), confeccionado bajo pedido, o comprado en línea, en almacenes virtuales, usualmente la calidad es inversamente proporcional a la cantidad de esfuerzo invertido directamente en el mismo, la diferencia entre un disfraz común y un cosplay son los detalles, la personalidad del personaje y su interpretación.

Este fenómeno ha tomado tanta fuerza y popularidad, que incluso hay algunos otakus para quienes es tan importante, que llegan a desplazarse a otros países para participar en concursos que se han establecido en relación esto. Dos de los concursos internacionales más famosos son el *World Cosplay Summit*, celebrado en Japón, o el *Yamato Cosplay Cup*, que tiene lugar en Brasil.

El Karaoke.: Esta es una actividad, que se realiza con temas de las series anime, apelando al tribunal de los fans o selectos organizadores.

3.3.5 Proyecciones de video

Generalmente, en las convenciones anime se realizan proyecciones de un anime o una película reciente como forma de promocionar material audiovisual, que se está exhibiendo en el momento en Japón.

En el contexto de estas proyecciones están los videos de creación propia de los fans como:

- **Anime Música Video:** Un anime música video (comúnmente abreviado **AMV**) es un video musical que consiste en varias escenas de una o más series o películas de anime ambientadas para una canción en particular. En su mayoría son videos de música que no han sido lanzados oficialmente por los músicos, si no que han sido composiciones creadas por fans, tomando escenas de las series y sincronizándolas con la canción. La mayoría de los AMV son distribuidos a través del Internet. Muchas convenciones de anime frecuentemente realizan concursos o exhibiciones de AMV.

Origen del primer AMV (Japon): Considerando que los primeros animes ya estaban circulando mucho antes de que el primer AMV viera la luz, el concepto de AMV era algo desconocido dentro de Japón y naturalmente en el resto del mundo. Tradicionalmente se considera Jim Kaposztas, como el primer editor que daría inicio a este hermoso hobby (Año 1982) . La idea de mezclar a los beattles con astro boy o dragon ball era impensable en aquella época.

Los editores de esta época naturalmente iban descubriendo la diversión de editar, al imaginarse sus series favoritas ajustadas a sus bandas favoritas. El impacto de la aparición del sitio YouTube radica en que dio a conocer a cientos de editores, conocidos antes solo en las comunidades de AMV, permitió una mayor difusión de los AMVs, y así surgirían mucho mas fans de los AMVs, .

3.3.6 Exhibición de arte

Esta exhibición es similar a los que existen en una galería o en un museo tradicional. Las obras de arte son puestas para exhibición, y en algunos casos para la subasta o venta a los visitantes en algunos casos los mismos visitantes. El artista exhibe artefactos, dibujos, libros o videos autopublicados, fanzines, etc. Entre ellos se halla:

- **Fan art (arte Otaku).**

Definido por (Lugo, 2010) citado por (Uribe Ruiz S – Parada Morales D.A.2010), Como una narrativa hecha a partir de alguna producción artística por parte del fan, se encuentra extendida entre la comunidad Otaku como una forma de lograr un puente ente el *mangaka* y el fan. Esta tiene un propósito lúdico y no lucrativo, lo que pretende el fan es homenajear a la serie, película o videojuego a través de la imitación o construcción de nuevos personajes.

- **El Dibujo:** Es uno de los concursos de gran interés para las convenciones como una expresión artística, donde los aficionados exponen personajes creados por ellos mismos, que representan la similitud a personajes auténticos del anime, pero esencialmente representan su capacidad creativa, sus habilidades para el dibujo y la emoción que ponen en ello.

En el contexto de los aficionados al anime existe un número promedio de jóvenes con esta habilidad, no todos la tienen, pero hay Otakus que se dedican a la creación de estas series dentro de los estudios de animación en Japón, como lo refiere Hayao Miyazaki creador de las mejores animaciones nominadas y premiadas por el Oscar, que a sus 73 años después de retirarse de este oficio, declaro en una entrevista realizada y publicada en el sitio Web Golden Time, con matices negativos lo siguiente: *“Verás, el que puedas o no dibujar así, pensar este tipo de diseño, depende de si puedes decirte a ti mismo ‘Si, las chicas así existen en la vida real’”, inicia la leyenda del anime.. Casi toda la animación japonesa es producida con muy poca base en observar a gente real ¿Sabes?”, “Es producida por seres humanos que no pueden soportar ver a otros humanos”. “¡Y eso es porque la industria está llena de otakus!”.* (Yakuza Webzine, 2004)

En esta última parte declara que de la industria del Anime está llena de Otakus, es decir personas que se dedican a la creación de estas series para su comercialización, aunque en su perspectiva para este dibujante, lo negativo de los otakus dedicados a la animación es que viven una vida aislada, creando personajes que no se acercan a la realidad, como lo ha hecho este autor, aunque

comparando sus obras con la de otros, se puede diferenciar y resaltar que este diseñador de animación ha tenido una fuerte influencia Europea, con realidades de otros países, cosa que no es muy consistente para la realidad japonesa, dentro de sus formas reales, y los personajes creados en otras dimensiones serán generados a partir de otros aspectos, que también denotan fantasía e irrealidad, como también originalidad de creación en sus historias, pero es útil saber que el anime puede entrar en decadencia cuando no se tiene una base real.

Pero para instaurar, lo que es una habilidad, haremos mención de su desarrollo en estos jóvenes que pueden ser participes de sus emociones y percepciones que los llevan a plasmar y exponer sus obras desde el punto de vista de la psicología:

Podemos resumir la postura de **Vigouroux** citado por (Giséle Marty, 1997). Subrayando que tanto en la comprensión como en la creación del arte interviene todo el conjunto de las capacidades cognitivas.

La complejidad de los elementos que intervienen en la génesis de un artista lleva a que éste artista, imponga en nosotros un enigma. Nada podría explicar totalmente el por qué de un genio puro como el de Mozart. Por un lado, la existencia de familias de artistas (Bach, Mozart, etc) y la precocidad excepcional de algunos genios, su autentico don milagroso (Mozart, Chopin) son la prueba de la importancia de la herencia genética.

Esta noción evolutiva de la adquisición de diferentes estadios en la conducta humana ha sido utilizada por la psicología muchas veces para describir distintos aspectos del desarrollo personal y puede aplicarse también a la evolución de las capacidades artísticas. La clave para definir los estadios consiste en encontrar los requisitos, las aptitudes previas que dan paso a cada uno de ellos. La aparición del pensamiento estético, así, necesita de la adquisición previa de la función simbólica. Sólo entonces le es posible al niño el comprender o el expresar saberes que se refieren a las cosas u a las personas no directamente sino a través de símbolos, ya se trate de palabras

habladas u escritas, de números, del lenguaje corporal o del gestual, del dibujo, del juego, de la música o de la escultura

A partir de la adquisición de esta función de simbolización, el niño pasa por una etapa de verdadera fiebre creadora (Gardner, 1982), (Ibid).

Los sujetos competentes, con una solida formación, utilizarían de manera particular, según Vigouroux, cualquier disociación de la vida mental en funciones específicas lo cual proviene de una gran parte de la utopía y, de hecho, no hay un sector de la vida interna que opere de manera aislada. La intervención más específica, en un momento dado, de un hemisferio en particular se produce en función de las intenciones, de la tarea que hay que llevar a cabo, pero no existe en el cerebro un área específica del pensamiento estético. Siguiendo un planteamiento que, Vigouroux considera que el arte es un asunto de todo el cerebro. (Ibid)

Es todo lo referente a este aspecto como una habilidad creativa y quizás con matices de genialidad, pero aun queda esa cuestión abierta a muchos investigadores, y poniéndonos en otra perspectiva nos remitimos a:

3.3.7 Actividades sociales

En la mayoría de las convenciones (sus visitantes) también realizan actividades puramente sociales, como bailes, representaciones de escenas de algún anime, cenas, pláticas con otros cosplayer, etc. Una de las más representativas del cosplay es:

- **Juegos de Rol.**

Muy populares en el “mundo Otaku”, consisten en la simulación de una narrativa donde se desarrollan historias que cada integrante del juego va acomodando de acuerdo a unas reglas, puede compararse con el montaje escénico de una obra de teatro, y en los eventos se realizan con los cosplayers, como actuación en grupo de alguna escena de una serie anime, pero también están los juegos de rol online, puede utilizarse internet para jugar mediante un computador.

A partir de toda esta gama de diversos matices del anime como factor que influye en las masas de jóvenes, hay un aspecto primordial que es:

3.4 ESTILO DE VIDA:

El concepto **estilo de vida** fue un término acuñado por primera vez en Austria por el psicólogo Alfred Adler en (1929) citado por (Ramírez Torres Edmundo, 2009); éste se amplió en 1961 para analizar actitudes, intereses, valores y sentimientos de las personas y la afinidad que generan con otras personas, para formar grupos con formas de vida similares.

Actualmente, existen varias definiciones para **estilo de vida**, algunas de ellas con un enfoque psicológico y social, de los que mencionaremos los siguientes, con una perspectiva más clara:

Este término posee un significado más restringido en sociología, refiriéndose al estilo de vida que distingue a un grupo de estatus social específico, en la cultura del consumidor contemporáneo connota individualismo, personalidad y conciencia del propio estilo. El propio cuerpo, la indumentaria, la forma de hablar, las actividades de ocio, las preferencias en comida, bebida, casa, coche, elección de vacaciones, etc. deben verse como signos de individualismo en el gusto y sentido del estilo de propietario/consumidor (Featherstone, M., 1991, citado en Bocoock, R., 1993)

Los aspectos más idiosincrásicos de la experiencia personal y el curso de la vida individual, las características de personalidad, la constitución corporal, la experiencia positiva o negativa con los padres, la experiencia con los iguales que están adquiriendo, en forma creciente, más importancia que los atributos sociales pautados en el moldeamiento del estilo de vida de una persona. A medida que se disuelve la estructura social tradicional de clases, es cada vez mayor el número de individuos que desean ser identificados, no por su base ocupacional (en sentido marxista), sino por sus gustos culturales y estilos de vida (Bell, D., 1979).

De igual forma, el ocio ha pasado a ocupar un lugar central dentro de este estilo de vida, gracias al aumento del tiempo libre, lo que hace que las personas establezcan distintas relaciones sociales dependiendo de las opciones de ocio a las que los individuos se adscriban. El ocio se caracteriza por ser una serie de comportamientos que se repiten de forma sistemática por los individuos, constituyendo una dimensión central de la vida social cotidiana. (Santiago Alcalde C., 2007)

Desde un punto de vista positivo. (Florez y Alarcón, 1998) citado por (Campos C. Lilia, 2009) señalan que el estilo de vida no puede formarse espontáneamente, sino como decisiones conscientes de los hombres y producto de los factores personales, ambientales y sociales que convergen no solo del presente, sino de la historia interpersonal, y que al mismo tiempo puede favorecer la consolidación de algunos altos valores, y aún más, su difusión social.

Por lo tanto, el estilo de vida se traduce en una forma de vivir de acuerdo a las tendencias de cada persona, a los gustos que poseen por cosas singulares, como una buena taza de café y bistec al estilo norteamericano (**comida**) por las mañanas, o una caminata, también la **música** que fluye por los sentidos si es estridente o apacible, si el color de ropa es de un solo color o con matices que solo esa persona ha elegido para sí, también el **peinado** que le da identidad como una expresión de su carácter, su moda, las **vestimentas** que usa en casa, eventos sociales o por la calle en un día común, que hace que esta persona muestre su identidad con su medio o de diversa extracción, aunque a los demás no les agrade pero demuestran sus sentimientos y pensamientos hacia la vida y los arquetipos actuales o futuros.

En todo este entramado estilo de vida, el **pertenecer a un grupo** es también sinónimo de seguir tendencias, en la forma de pensamiento y comportamiento de los miembros que comparten los mismos gustos, y más allá de seguir tendencias, estos grupos pueden compartir una **inclinación hacia cierta cultura**, distinta a la suya, puesto que pueden encontrar elementos que muevan sus emociones, a tal punto de seguir sus formas tradicionales de comportamiento, de comida, de vestimenta, de

costumbres y otras que tal vez se estén posicionando en un contexto diferente, por influencia de nuevas expresiones, como la música, el cine y otros.

Esta forma de influencias culturales que cambian los estados actuales de la vida, han pasado por transiciones grandes en diversos países del mundo, cuando otra cultura se ha posicionado o a transitado por su territorio, desde tiempos ancestrales se ha visto que ha habido muchos cambios, que en estos días son visibles.

Aunque no todas las culturas han sido objeto de cambios rotundos, como es el caso de la **cultura Japonesa**, que fue abordada por los ingleses, portugueses y americanos, a los que se les cerró las puertas después de comprobar que su influencia era muy excesiva, a lo que esta cultura reacciono para defender sus ideales y costumbres como lo han documentado en un estudio hecho por (Richard Chamberlain, 2009) que expresa: *“Para evitar que haya mayor disensión debido a la influencia extranjera Yemitsu cierra Japón al mundo occidental. Pasaran más de 200 años antes que la nación vuelva a abrir sus puertas”*. Pero a pesar de esta restricción, ya se había inducido la propagación de la religión cristiana en esta región, que fue progresivamente avanzando hasta posesionarse como una parte de esta cultura, como también las armas, que los extranjeros habían introducido.

Por lo tanto debido a la influencia de otra cultura, esta inclinación cultural incluiría en muchas formas de expresión elementos múltiples como:

3.4.1 El lenguaje: que se caracteriza por su expresión oral y escrita a nivel global, que en este caso es difícil de comprender por su escritura, jeroglífica, con códigos detrás de cada línea, remarcando que cuando se trata de una cultura diferente y distante al continente donde se da dicha influencia, el lenguaje también es no verbal, es decir tiene relación a sus posturas corporales, gestos que simbolizan comunicación, educación y socialización, que pueden ser distintas a las formas de expresión conocidas en el medio. Como ha sido descrito por la autora: (Soler Espiauba D., 2006) *“La enseñanza de una lengua extranjera no se hace exclusivamente a través de*

los contenidos léxicos, fonéticos y gramaticales, sino también a través de todo un sistema de decodificación del comportamiento corporal, único en cada cultura”

De tal modo que este tipo de comunicación también es llamado **gestos imitativos**, que algunas personas han adquirido con la influencia del lenguaje corporal, cuando han sido testigos a través de las series anime de sus expresiones, como en la cultura japonesa, la reverencia significa saludo y respeto, sea que la persona tenga un rango inferior, superior, o sea extranjera, la misma que también se da en cualquier situación.

Y cuando nos referimos a gestos imitativos en cuanto a las series anime nos insertamos en el mundo del anime con las expresiones de los personajes, que han calado hondo en la percepción de los jóvenes o público diverso, haciendo notar sus emociones a través de gestos, y su comportamiento en las historias. Como lo refiere el autor (Vidal Pérez, 2010). *“A lo largo de toda la serie se presentan algunas señas o expresiones no verbales propias de la cultura popular japonesa como la utilizada por Konohamaru (personaje de la serie Naruto), para decir que Sakura era novia de Naruto al preguntarle si lo era mostrándole su dedo meñique (el dedo meñique equivale a novio/a)”*

Mas después de ver estos aspectos adquiridos por este tipo de influencia, hay otro factor que modifica la forma de ver la vida, y llevarla a cabo como las **relaciones interpersonales** de dos géneros humanos, **hombre – mujer**, es decir una **pareja**, que tiene sus pros y contras, a la hora de entablar una relación acompañada de su afición, que es una barrera para una posible relación con otra persona que no tenga esa afición o más aun si está en contra de la misma.

Como ha sido objeto de estudio de acuerdo a (Kendall Philip, 2014), en una encuesta realizada por una Compañía de Recursos Humanos Japonesa de Dipp "**Otaku Encuesta de Opinión: Edición de San Valentín**", se hizo a **335 nerds confesos** una serie de preguntas acerca de sus aficiones Como era de esperar, el anime y el manga eran pasatiempos favoritos del grupo, teniendo los dos primeros lugares, con **62,7%** y **61,2 %**, respectivamente, seguidos de cerca por los clásicos como los juegos y las

computadoras de vídeo, así como el pasatiempo de alguna razón socialmente aceptable, como la música.

Lo que fue una sorpresa, sin embargo, fue el hecho de que un número sorprendente de los encuestados dijeron que tenían tanta pasión por su afición que lo elegirían por sobre el amor. Ante la pregunta: "Hobby o el amor: ¿qué elegirías" **poco menos de tres cuartas partes de los encuestados dijeron que habían de elegir su pasatiempo sobre el romance**, con un 66 %, además dijeron que no iban a sentir la más mínima vergüenza por cómo la gente pensaba de ellos y los etiquetaba como nerds.

Por todo esto, lo consecuente se hace más latente en variadas formas de experimentar la vida, por la influencia de cualquier fenómeno presente, como es un estilo de vida particular que señalaremos a continuación:

3.4.2 Vida sedentaria

El **sedentarismo** señala el (Diccionario Mosby - Medicina, Enfermería y Ciencias de la Salud, Ediciones Hancourt, S.A. 1999.), es la **actitud** del sujeto que lleva una **vida sedentaria**. En la actualidad, el término está asociado al **sedentarismo físico** (la falta de actividad física). En su significado original, sin embargo, el sedentarismo hace referencia al establecimiento definitivo de una comunidad humana en un determinado lugar.

En este último sentido, sedentario es lo opuesto a **nómada** (aquel que se traslada de un lugar a otro, sin establecer una residencia fija). Los seres humanos eran nómadas en la prehistoria, ya que se trasladaban para recolectar alimentos o cazar. A partir de la revolución agrícola, hace unos 10.000 años, la humanidad adoptó el sedentarismo.

Al hacer mención al sedentarismo, por lo tanto, se habla de una tendencia social de los tiempos modernos, vinculados al ocio doméstico, al mundo laboral y las nuevas tecnologías.

El sedentarismo es más habitual en las ciudades, donde la **tecnología** está orientada a evitar los grandes esfuerzos físicos. Estar muchas horas al día **viendo televisión** o sentado frente a la **computadora**, es una muestra de sedentarismo, que fomenta la **obesidad**, debilita los huesos y aumenta el riesgo de las enfermedades cardíacas. (Ibid.)

Así, la OMS ha advertido que el sedentarismo puede ser un elemento que provoca mortalidad, morbilidad y discapacidad, situándolo como uno de los diez principales factores de riesgo de mortalidad y discapacidad en el mundo, debido a las enfermedades estrechamente asociadas con dicho estilo de vida (enfermedades cardiovasculares, diabetes, obesidad, hipertensión, osteoporosis, depresión, ansiedad, etc.). (Biedma, Fernandez, Martin, Ramos, Rodriguez , 2009)

Las nuevas generaciones, que nacieron y se criaron con las computadoras, las consolas de video - juegos e internet, tienen una mayor tendencia al sedentarismo que los adultos, quienes solían practicar más deportes o jugar en las calles durante su niñez.

Entonces es así como el estilo de vida está predestinado a evolucionar de generación en generación, puesto que los tiempos son cambiantes en todas sus formas, culturales, tecnológicas, ideológicas y de necesidad en torno a la sociedad que lo impera, que de acuerdo a los descubrimientos e inventos cambia, así también las personas se adecuan en ese sentido, o alienan estos hechos con otros no previstos sean pasados o futuros; como lo menciona el autor (Infiesta, 1994) citado por (Campos C. Lilia, 2009), señala que *“Todo Estilo de Vida está favorecido por los hábitos, costumbres, modas, valores existentes y dominantes en cada momento en cada comunidad; estos factores tienen como característica común que son aprendidos y por tanto modificables a lo largo de toda la vida.”*

De tal afirmación se puede extraer que los valores presentes en ese tiempo y lugar, hacen posible la coexistencia y su forma de vivir, lo cual se verá a continuación:

3.5 VALORES: Desde nuestra perspectiva como seres humanos, los valores son la base de nuestro comportamiento, la guía de nuestras vidas, que nos hacen ir por buen camino si se tienen presentes en nuestra conciencia, para lo cual nos es importante dar una definición de lo que se conoce como valor:

3.5.1. Definiciones de Valor:

El “Valor”, nos dice el diccionario de Uso del Español de María Moliner (1987), citada por Garrigue Olivier (2009). “Es una cualidad de las cosas que valen, o sea que tienen cierto merito, utilidad o precio”

Ahora consultemos el Diccionario de Lengua Francesa de Petit Robert (Ibid). Su definición coincide con la de María Moliner, en delimitar tres grandes claves de valores.

El “valor” nos dice Petit Robet es: a) “Aquello que en una persona es digno de estima con respecto a las cualidades que se desea para la persona en el dominio moral, intelectual y profesional”, b) “La cualidad de una cosa fundada sobre su utilidad objetiva o subjetiva”, también llamado “Valor de Uso”, c) “El carácter medible (de un objeto) en cuanto es susceptible de ser intercambiado, de ser deseado”

Estas definiciones amplían los horizontes de “Valor”, pero también están otros autores como Durkhein (Ibid), que introduce un concepto importante “Sistema de Valores”. Como todos los integrantes de una sociedad comparten estos patrones intelectuales que llaman “Ideales”, y tienen además las mismas categorías de pensamiento, podrán llegar a los mismos juicios de valor objetivo si conducen adecuadamente su razonamiento. Estos patrones de valor o “Ideales” varían de sociedad en sociedad, cada sociedad tendrá entonces su propio “Sistema de Valores”.

Y es así como la sociedad japonesa tienen su propio sistema de valores, que se caracteriza por valores que nacieron desde sus ancestros hasta la evolución de la globalización actual.

Que el autor (Ikemoto Taku, 2013) describe en su artículo: Tras repetidas pruebas y errores, la educación moral alcanzó un sólido fundamento mediante la promulgación del Kyoiku-chokugo, el Edicto Imperial sobre Educación. Este documento es "probablemente la más reveladora fuente de la ideología subyacente en la educación japonesa, estableciendo los contornos básicos de ese sistema educativo" (Beauchamp, 1985. Pág. 8) (Ibid) hasta el final de la Segunda Guerra Mundial. Que es el que presentaremos a continuación de la traducción española:

"Sabed, Nuestros Súbditos: Nuestros ancestros Imperiales han fundado nuestro Imperio sobre una base amplia y duradera y han implantado firme y profundamente la virtud; Nuestros súbditos, siempre unidos en la lealtad y la piedad filial, han demostrado por generaciones la belleza de ello. Esta es la gloria del carácter fundamental de nuestro Imperio, y aquí yace también la fuente de Nuestra educación..." (Ibid)

Por tanto desde esta perspectiva, todo sistema se caracteriza por su división y sus formas de acción, que en este sistema de valores definiremos con la distinción de diferentes filósofos, psicólogos y teólogos que han aportado con su visión y estudio de estos valores, que entre las más importantes tenemos:

3.5.2 El Amor: Hablar del amor es tan amplio, pero como valor universal es tener como ideal el bien común, el perfeccionamiento propio y el de los demás. Como sociedad estamos de acuerdo en que lo mejor de la educación, del intelecto, de las potencialidades humanas deben encaminarse al bien individual y de la humanidad. Por lo que desde el punto de vista de estos autores afirman que:

"Como todo el quehacer humano es cultura, esta dicta como se debe expresar el amor, qué debe ser para los hombres y qué para las mujeres; así, se produce una mezcla donde convergen la ideología, la objetividad, la subjetividad, los sentimientos, el mundo interno las historias de vida y no la simple expresión de afecto entre dos seres" (Carreño Meléndez J., Henales Almaraz M.C. y Sánchez Bravo C., 2011)

Así también como otro gran valor dentro del ámbito del amor universal esta:

3.5.3 La Amistad: Es el afecto o estimación entre personas que les permite establecer vínculos más estrechos de convivencia.

Y para definirlo (**Selles Juan F., 2008**) hizo un minucioso estudio desde diferentes perspectivas, sociales y filosóficas acerca de la Amistad, tomando de referencia dos autores: Kant y Lain Entralgo como lo representan de la siguiente manera:

Kant describió la amistad en su *Metafísica de las costumbres* como la unión de dos personas a través del amor recíproco y del respeto. En su *Ética* distinguió tres tipos de amistad: una basada en las necesidades de la vida, llamada de *conveniencia*; otra, en el gusto o placer, sentimiento sensible, que se procuran mutuamente los amigos en la convivencia, denominada *estética*; y la tercera, más **universal** y según él más perfecta, **la amistad moral**, cuyas notas acompañantes son la sinceridad, la confianza, la amabilidad, la jovialidad, etc.

Por otra parte, el médico humanista **Lain Entralgo** nos ofrece un amplio estudio sobre la amistad. El capítulo central de su trabajo, el IIIº, lleva por título *Metafísica de la amistad*. En él se nos dice que amistad es dar a otro algo de lo que soy, de mi propio ser. Tal entrega se realiza en la confianza. Según esto, y poniendo énfasis en las preposiciones, describe el acto amistoso como una “*Comunión interpersonal y amorosa mía “con” otro hombre, nacida “desde” nuestra común situación y nuestro común fundamento, realizada tanto “para” y “hacia” nosotros mismos como “para” y “hacia” todos y constituida “en” lo mismo*”. Las 4 notas que predica de la amistad son: la incondicionalidad, ilimitación, plenitud y el acogimiento.

3.5.4 La Bondad: Es una cualidad de una cosa o persona que la voluntad considera como un fin deseable tendiente a lo bueno. Como lo afirma Carl Rogers, precursor de la psicología humanista, señala que el ser humano está impulsado por una tendencia a la autorrealización, lo que significa que el hombre está dotado de todas las potencialidades necesarias para su completo desarrollo. (Melendrez J., 2011)

3.5.5 Dignidad: la dignidad, es ser valioso, es ser respetado por la forma de conducirse en la vida, es manifestar educación, bondad, ética, empatía para entablar relaciones, tener un pensamiento claro de la vida, y como enfrentarse a las situaciones conflictivas de cualquier índole, es en sí como lo miren los demás con los que convive y se relaciona, en forma positiva.

3.5.6 Humildad: como lo refiere el autor (Santo Tomás) ofrece una definición de humildad en la *Summa Contra Gentiles*: “La virtud de la humildad consiste en mantenerse dentro de los propios términos, sin llegarse a lo que está sobre sí, estando, en cambio, sometido a lo superior” (Bermudes James E., 2003)

3.5.7 Trabajo: En cuanto a este valor (Braverman) citado por (Rieznik Pablo, 2001) señala: El trabajo del hombre reposa en su carácter único a partir de la posibilidad del pensamiento conceptual, de la capacidad de abstracción y de representación simbólica. Su origen es la naturaleza única del cerebro humano. De este modo el trabajo como acción a propósito, guiada por la inteligencia es el producto especial de la humanidad.

3.5.8 Lealtad: Básicamente la lealtad es un sinónimo de fidelidad, de no dar la espalda y es más un valor inmaterial al cual simplemente el valor es asignado por la humanidad y a decir verdad es un valor demasiado alto, pues es esencial en las relaciones interpersonales para fomentar la confianza y la seguridad. (Reyes Cruz Roberto D., 2012).

3.5.9 Perseverancia: Es una cualidad humana que permite mantenerse constante en la prosecución de lo comenzado, en una actitud o en una opinión. La perseverancia se pone de manifiesto frente a los obstáculos en la persecución de las metas, **y en la adhesión a nuestros principios**. La perseverancia es un valor también para alcanzar lo que se desea, a pesar de las cosas negativas que puedan pasar. Como bien lo menciona (Marti Ballester P.J., 2010) en el discurso de Santo Tomas: “*Perseverancia: Su función es soportar la duración en los actos de virtud y en todos los demás, practicando la firmeza en la dificultad procedente de la duración. Modera*

el temor a la fatiga o al desfallecimiento por la larga duración y proporciona fortaleza de ánimo.”

3.5.10 Prudencia: Suele definirse una virtud del entendimiento encaminada a la práctica próximamente directiva de los actos humanos en particular, en orden al fin último de la vida humana, que posee cuatro posturas esenciales: a) es **virtud** de acuerdo a la Sagrada Escritura, b) La virtud reside en el **entendimiento**, c) Está encaminada a **la práctica**, dirige los actos humanos, d) Es el **fin último de la vida humana**, que hace prudente al hombre como hombre en un determinado orden de acciones (Estrada Granda J.R., 2011)

3.5.11 Solidaridad: Es una acción social que nace de un sentimiento de amor, dignidad y amistad, para hacer realidad la construcción o reconstrucción de un objetivo en la vida, así también el apoyo generoso hacia el ser humano que lo necesita en su momento crítico cuando la situación lo requiere. Como también es apreciado y necesitado por la sociedad como lo ha descrito el autor (Mascareño, 2006) citado por (Madero Cabib y Castillo Juan Carlos, 2011), *”La solidaridad no se constituye simplemente desde la acción de un sujeto que posee la expectativa de colaboración, sino además desde la experiencia de la persona destinataria de esa ayuda quien debe utilizarla para lograr inclusión en cualquier sistema social. Este concepto significa entonces una forma condensada de comunicación en la que un individuo aporta libertad de inclusión a otra persona, la cual experimenta tal expectativa del mismo modo y utiliza esa oportunidad para integrarse a un espacio social del cual ha sido excluido/a”*

3.5.12 Responsabilidad: Es el deber de asumir las consecuencias de los actos que uno ejecuta sin que nadie le obligue, como lo ha señalado el autor (Escámes Sánchez J., 2001) citado por (López Lorca H., 2006), *“La responsabilidad de una persona sobre algo implica la conciencia de la acción, la libertad y el control sobre la misma y la evaluación de tal acción como portadora de beneficios y prejuicios”.*

3.5.13 Libertad: Es obrar con libre albedrío; es hacer lo que uno desea sin dañar a nadie. Que los siguientes autores lo definieron de esta manera:

Debemos aclarar que la libertad del hombre es *limitada*, para esto voy a citar unas líneas de Ayllón: *“El hombre no es un ser absoluto porque ninguna de sus facultades lo es. La limitación es triple: física, psicológica y moral. Necesita nutrirse y respirar para conservar la vida; sus limitaciones cognoscitivas y volitivas son evidentes; y respecto a la moralidad de sus actos, sabe con seguridad que hay acciones que puede pero no debe realizar. Estos tres aspectos limitan el campo de la libertad humana y orientan sus elecciones. Esto se sabe desde la antigüedad, ya que Epicteto decía que “El que conserva la libertad del cuerpo, pero tiene el alma esclava, esclavo es; pero el que conserva el alma libre, goza de absoluta libertad, aunque esté cargado de cadenas”; y San Agustín afirmaba que “El que es bueno, es libre aunque sea esclavo; el que es malo, es esclavo aunque sea rey”.* (Giangreco Giannantonio Javier, 2012)

Terminado este recorrido del anime, su influencia, el estilo de vida que se manifiesta, y sus valores morales, nos queda remitirnos a aquello que se mueve en el goce de la psicología del aficionado y como significación de lo que es:

3.6 AFICIÓN

El mundo de las aficiones y el de los afectos se mueven a la par. Que son dos formas distintas en una misma palabra, de la cual se da la siguiente derivación de su significado:

3.6.1 Etimología de Afición:

En efecto, ya desde el latín, el verbo *afficio* significa influir, obrar sobre alguien, despertar en alguien cierta disposición de ánimo, afectar a alguien con algo de manera agradable o desagradable, obrar una cosa física o anímicamente en alguien. Aquí entran por tanto las **aficiones** y los **afectos**, porque unas y otros inclinan el ánimo

hacia algo o alguien. *Ad* significa "hacia", "en dirección a"; y *fácere* es "hacer". Pero si se construye con un prefijo de dirección, obviamente deja de ser un verbo de obra para convertirse en verbo de movimiento. (Álvarez Juan Luis, 2009).

Una **afición** (también llamada **hobby** en inglés y a veces también **pasatiempo**) es una actividad cuyo valor reside en el entretenimiento de aquél que lo ejecuta, que algunas veces no busca una finalidad productiva concreta y se realiza en forma habitual.

Generalmente, el término aficionado o **amateur** se aplica a todo aquello que se realiza sin un carácter de ejercicio profesional, por afición personal. Así, por ejemplo, un deportista amateur es aquél que, en contraste con un profesional, practica un deporte por afición, es decir, sin que ello tenga una motivación económica.

Básicamente, se trata de la persona que hace algo sólo por apego.

El psiquiatra (Fernández F. A., 2003) Presidente de la Asociación europea de Psiquiatría social y catedrático de la Universidad Complutense de Madrid, ha analizado **las adicciones sociales**, uno de los temas de mayor eclosión en los últimos años. Según cuenta: "Una afición puede llegar a enganchar y convertirse en una enfermedad en la cual el sujeto pierde su libertad interior y llega a estar esclavizado".

De esta manera revela como se generan las aficiones y se da paso a la adicción desde lo pulsional que se describe a continuación:

3.6.2 La Matriz Adictiva: Toda Existencia organizada en torno a esta matriz, constituye una existencia adictiva, una existencia presidida por un anhelo apetitivo o desiderativo (deseo), tremendamente apremiante y difícil de controlar.

Esta adicción se va desarrollando a lo largo del tiempo. El *continuum* en la normalidad, presente en la desviación cuantitativa de la matriz adictiva (repetición), al tratarse de una apetencia excesiva se interrumpe mediante una franja aislante cualitativa. El hito anómalo que marca esta separación consiste en dos rasgos: uno de ellos es *la imposición del apetito adictivo sobre el control de la voluntad libre*, a la

manera de un triunfo de la voluntad involuntaria sobre la voluntad voluntaria; el otro es que el apetito pierde su característica normativa al adoptar una forma psicomotora y convertirse en una *pulsión*. Por ello, los enfermos adictivos experimentan *una falta de control* ante la avalancha de la pulsión apetitiva, en sus diferentes formas de comer, de tener sexo, **ver la televisión** y demás.

Así surgen en el mundo interior de cada quien brotes de deseos e ideas no controlados, a espaldas de la voluntad. La limitación de la libertad interior se mantienen en un grado habitual, con el abanico de objetos que constituyen para una persona una *Afición*.

Es a partir del momento en que la afición a un objeto o a una actividad se transforma en una *necesidad*, cuando puede comenzar a hablarse de la presencia de una *adicción*.

La matriz de la existencia adictiva es, por tanto, la relación de vasallaje o esclavitud mantenida por el individuo por un objeto químico o un acto social. Una relación que implica la pérdida de la libertad interior con la relación a tal objeto. El vínculo adictivo constituye en la perspectiva fenomenológica, un vínculo autoritario. El profesor de psiquiatría de París Yves Pélicier (1987) citado por (Fernández Francisco Alonso, 2003), lo expresaba con nitidez: *“Cuando un sistema incluye un objeto totalitario, el hombre deja de estar en situación para convertirse en el servidor del objeto. El consumidor es consumido”*

Después de la formación de las aficiones, el experto enumera las principales adicciones sociales de hoy en día:

- | | |
|-------------------------|--------------------------------|
| 1. Internet | 6. Los juegos |
| 2. La comida | 7. El trabajo |
| 3. El sexo | 8. El teléfono móvil |
| 4. Las compras | 9. El exceso de deporte |
| 5. La televisión | |

El hombre actual se enfrenta a la vida actual llena de estrés buscando la relajación y para ello se apoya en las aficiones, que enganchan y que producen patologías.

Existe además un conformismo dentro de las adicciones sociales ya que las personas que conviven con el enfermo, aunque no se contagien tienen que soportar la adicción del familiar.

Puede tener graves consecuencias no sólo para la salud de la propia persona sino también para su familia: "en forma de **depresión, ansiedad, pérdida del empleo, disgregación de la familia y ruptura de la pareja**".

Como se ha visto que la apetencia a diferentes tendencias sociales en la actualidad irrumpe en la vida diaria de una persona, abordamos una variable para poner en contexto aquello que nos describe como se da este fenómeno de afición a las series anime, lo cual nos remite a citar el siguiente concepto:

3.7 FRECUENCIA DE USO DE MEDIOS AUDIOVISUALES

El consumo de los medios se da desde la percepción visual, pero existen conceptos que demuestran dentro de que dimensión se proyectan los cuales presentamos a continuación:

3.7.1 Consumo cultural

Como herencia de las denominaciones económicas el consumo se asocia con el uso de diversos tipos de productos y servicios. En referencia a lo cultural, esta categoría se refiere a aquellas dinámicas que involucran tanto la circulación como la apropiación de mensajes y contenidos. Ello implica no solo la producción de estos, sino el ejercicio activo de recepción y re-significación que está presente en quienes obtienen este tipo de producciones culturales. (Martín Barbero, 2003) citado en (DANE, 2009)

A diferencia de la perspectiva económica, esta circulación no finiquita en la obtención, sino que a partir de ello se generan nuevas representaciones y sentidos, es

decir, que el consumo se constituye así en un “*Conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica*”. (García Canclini Nestor, 2006) citado en (DANE, 2009)

También otro autor Wilkie (1994) indica “*La conducta del consumidor implica las actividades físicas, mentales y emocionales que la gente efectúa cuando selecciona, compra y dispone de productos y servicios tanto para satisfacer necesidades como deseos*”

Ello indica que el valor de cambio del producto no es igual al valor simbólico que los sujetos le imprimen. Algunos servicios o bienes culturales pueden ser gratuitos o no pagos, pero están cargados de múltiples sentidos para quienes hacen uso de ellos, situación que está condicionada a la frecuencia de su uso, al tipo y/o género elegido, al gasto y a su forma de adquisición, al rol social de quien lo consume. Relaciones y hechos que hacen posible la visibilización de identidades, valores, costumbres, prácticas e imaginarios, a partir del estudio del consumo específico de bienes, servicios y espacios ofertados especialmente por el sector cultural.

Para el cual también se da otro factor como la frecuencia de uso en la siguiente definición:

3.7.2 Definición de Frecuencia:

Una distribución de frecuencias informa sobre los valores concretos que adopta una variable y sobre el número y (porcentaje) de veces que se repite cada uno de esos valores. (Pardo Antonio, 2000, p.1)

3.7.3 Medios Audiovisuales

Bajo esta categoría están incluidos el cine, la radio, la televisión, los videos, la música grabada y los videojuegos. Es importante anotar que los tiempos de referencia de las prácticas cambian entre uno y otro en consonancia con los hábitos y tendencias asociadas

Videos: se indaga por los videos de soporte análogo como digital, es decir, los que pueden verse en reproductores caseros de música, reproductores de música de automóvil, Internet, celular, IPOD, Wii, X-Box, Play Station, DVD, MP3, MP4.

3.7.4 Frecuencia y Magnitud de Consumo de Medios

La **frecuencia** se refiere a cuán a menudo se repite el consumo de medios, la **magnitud** hace referencia al tiempo ocupado en cada ocasión de consumo. Hecha esta aclaración, es posible decir que los medios con mayor frecuencia de consumo - todos los días - son la televisión abierta y la radio, seguida de la TV cable y, en mucho menor medida, los diarios (CNTV, 2000) citado por (Ramm Alejandra, 2001)

Pero también cuando hablamos de magnitud nos referimos al tiempo de duración que pueda tener una serie Anime y su repercusión en el tiempo de uso, con repeticiones en la semana o el día en el que se ha de estar como espectador.

Después de estar informado sobre su funcionamiento en cualquier variable nos adentraremos en la variable que describe una dimensión que representa a la población de estudio.

3.8 JUVENTUD

La juventud con el paso del tiempo ha ido cambiando es todas las formas y acceso a recursos y medios de acuerdo a los contextos sociales e históricos por los que ha atravesado, no tienen definiciones que lleven a delimitar sus características, pero en si es amplia y puede pasar por distintos estados de transición como lo veremos con los siguientes autores:

La Dra. Guitierrez Baró Elsa (2000), nos dice que: desde tiempos remotos se han dado criterios respecto a la juventud como época de la vida.

También se han descrito algunas características observadas en los jóvenes y hasta se han emitido pronósticos muy sombríos sobre el destino de la humanidad “*Si la juventud tomara las riendas del poder*”, esto último, de haberse concretado no

nos hubiera permitido llegar al momento actual. No es hasta épocas recientes, finales del siglo pasado y principios del actual, que la adolescencia y juventud ha tenido un reconocimiento como una **etapa de la vida**.

Aunque los pueblos primitivos tenían solamente niñez y adultez, bastaba someter al niño, cuando llegaba a cierta edad, a determinadas pruebas o ejercicios y si estos eran satisfactorios, pasaban de inmediato a ser considerados como adultos. Así de simple era la valoración del crecimiento y desarrollo humano.

Muy diferente a la situación de las sociedades modernas, donde muchas disciplinas encuentran un amplio campo para la investigación, y el trabajo con los adolescentes. Se discute si debe hacerse una diferencia entre adolescencia y juventud o considerar a la adolescencia como una larga etapa comprendida entre 10 a 24 años.

La **OMS-OPS**, con fines prácticos, considera que la adolescencia, comprende el periodo de la vida que se extiende entre los 10 y 19 años y la juventud desde los 15 hasta los 24 años. Sin embargo, esto varía según los países, entre ellos Cuba, ya que a los 21 años se considera que el individuo es adulto. Otros aspectos están relacionados con la imputabilidad ante las leyes o el inicio de la vida laboral. Un grave problema actual es la existencia de millones de niños trabajadores, desde edades tempranas como 10 u 11 años.

Hay tanta ambivalencia entre los jóvenes que unas veces parecen niños y otras se comportan como adultos “muy especiales”, que no desean escuchar consejos, ni orientaciones. Si a esto se le suma que gustan de experimentar, probar por sí mismos, es fácil concluir que pueden cometer errores, a veces, importantes, evidenciándose en trastornos de la conducta en los llamados problemas propios del desarrollo.

A lo cual se suma “el síndrome del aburrimiento”, es otro problema importante. Un adolescente sin ideología, ni proyecto de vida, que no le interesa nada, ni participa en nada, queda indefenso, también expuesto a ser captado por grupos disociales o antisociales.

Pero como otro punto de vista similar, Margulis Mario y Urresti Marcelo (2001) han descrito que: El concepto "juventud" parece ubicarnos en un marco clasificatorio preciso para en seguida confundirnos, incluirnos en la ambigüedad e imprecisión. O peor aún, hacer aparecer como "lo mismo" a una variedad intolerable.

El tema se complica cuando "juventud" refiere no sólo a un estado, una condición social o una etapa de la vida, cuando además significa un producto. La juventud aparece entonces como valor simbólico asociado con rasgos apreciados, sobre todo por la estética dominante, lo que permite comercializar sus atributos (o sus signos exteriores), que impactan directa o indirectamente sobre los discursos sociales que la identifican.

Entonces se dice que la juventud depende de una **moratoria**, un espacio de posibilidades abierto a ciertos sectores sociales y limitado a determinados períodos históricos. A partir de mediados del siglo XIX y en el siglo XX, ciertos sectores sociales logran ofrecer a sus jóvenes la posibilidad de postergar exigencias, sobre todo las que provienen de la propia familia y del trabajo, tiempo legítimo para dedicarse al estudio y la capacitación, postergando el matrimonio, permitiéndoles así gozar de un cierto período durante el cual la sociedad brinda una especial tolerancia. La juventud termina, en el interior de las clases que pueden ofrecer a sus miembros recién llegados a la madurez física este beneficio, es cuando ellos asumen responsabilidades centradas, sobre todo, en formar el propio hogar, tener hijos, vivir del propio trabajo.

Este planteo supera a otros que usan, con menos precisión, la palabra "juventud" como mera categoría etaria que posee, sin distinciones, características uniformes. Así, hemos señalado en otro momento que "la condición histórico-cultural de juventud no se ofrece de igual forma para todos los integrantes de la categoría estadística joven".

En relación a esta concepción se ha llegado a considerar a **la juventud como mero signo**, una construcción cultural desgajada de otras condiciones, un sentido socialmente constituido, relativamente desvinculado de las condiciones materiales e

históricas que condicionan a su significante. Cuando Bourdieu (Ibid) titula: “La juventud no es más que una palabra”, parece exasperar la condición de signo atribuida a la juventud. Sarlo (Ibid) da cuenta de cómo “la juventud” no aparece “como una edad sino como una estética de la vida cotidiana”, como el claro ejemplo de: “Orson Welles no era *muy* joven cuando a los 24 años filmaba *El ciudadano*”. Las fotos de Sartre, de Raymond Aron y de Simone de Beauvoir cuando apenas tenían veinte años, muestran un compromiso albergado en sus modelos que quieren disipar toda idea de inmadurez”. Más allá de esta descripción crítica, agudamente expresada de la “cultura juvenil”, no puede claramente apreciarse en el texto si *todo* es estética en la condición de la juventud.

Se ha puesto de manifiesto, al plantear la condición de juventud, los aspectos relativos a las desigualdades sociales que están implícitos en la noción de "moratoria".

Desde este punto de vista, los integrantes de los sectores populares tendrían acotadas sus posibilidades de acceder a la moratoria social por la que se define la condición de juventud, no suele estar a su alcance el lograr ser joven en la forma descripta: deben ingresar tempranamente al mundo del trabajo, a trabajos más duros y menos atractivos, suelen contraer a menor edad obligaciones familiares (casamiento o unión temprana, consolidada por los hijos). Carecen del tiempo y del dinero (moratoria social) para vivir un período más o menos prolongado con relativa despreocupación y ligereza.

Aun cuando el desempleo y la crisis proporcionan a veces tiempo libre a jóvenes de clases populares, estas circunstancias no conducen a la “moratoria social”: se arriba a una condición no deseada, un “tiempo libre” que se constituye a través de la frustración y la desdicha. El tiempo libre es también un atributo de la vida social, es tiempo social, vinculado con el tiempo de trabajo o de estudio por ritmos y rituales que le otorgan permisividad y legitimidad. El tiempo libre que emerge del paro

forzoso no es festivo, no es el tiempo ligero de los sectores medios y altos, está cargado de culpabilidad e impotencia, de frustración y sufrimiento.

Y de esta forma es como la juventud crea su signo de juventud, aunque tenga la estética o no la tenga, tenga tiempo libre o no lo tenga, pero si tienen frustración con el tiempo libre o frustración y trabajo, entonces buscaran algo que vitalice o remueva emociones, que lo lleven a liberar y realizar sus fantasías en pasatiempos o hobbies, que adquiera para salir del tedio y la frustración.

Aun así hay factores que ilustran con más estabilidad el porqué de estas anomalías en el joven, que hacen que tienda a estar inmerso en un mundo de prácticas exageradas o distorsionadas, como ser ese aspecto de su persona que lo caracteriza, donde se muestra sus distintos matices de su yo intrínseco como ser:

3.9 LA PERSONALIDAD

La personalidad no es más que el patrón de pensamientos, sentimientos y conductas que presenta una persona y que persiste a lo largo de toda su vida, a través de diferentes situaciones.

Hasta hoy, Sigmund Freud, es el más influyente teórico de la personalidad, este abrió una nueva dirección para estudiar el comportamiento humano.

Según Freud, el fundamento de la conducta humana se ha de buscar en varios instintos inconscientes, llamados también impulsos, y distinguió dos de ellos, los instintos cocientes y los instintos inconscientes., llamados también, instintos de la vida e instintos de la muerte.

De acuerdo a esto es que Freud afirma que la personalidad compuesta de tres estructuras:

1. *El ello (id)*: esta es la única estructura que se encuentra presente al nacer y es completamente inconsciente, opera bajo el principio de placer, es decir, trata de obtener placer inmediato y evitar el dolor.

2. *El Yo (ego)*: esta estructura es el vínculo del Ello con el mundo real, controla todas las actividades del pensamiento y razonamiento consiente y opera de acuerdo con el principio de realidad, tratando de postergar la satisfacción de los deseos del Ello hasta que pueda satisfacerlos de manera segura y efectiva en el mundo real.

3. *Superyó (superego)*: esta estructura es el guardián moral o conciencia de la persona y la ayuda a funcionar en la sociedad.

Cuando el Yo es incapaz de controlar los impulsos del Ello de forma aceptable para el Superyó, experimenta ansiedad y recurre al uso de mecanismos de defensa. Estos mecanismos son:

1. Negación: Negarse a reconocer una realidad dolorosa o amenazante.
2. Represión: Excluir de la conciencia pensamientos incómodos.
4. Identificación: Adoptar las características de alguien más para evitar sentirse incompetentes.
5. Regresión: Volver a la conducta y defensas infantiles.
6. Intelectualización: Pensar de manera abstracta acerca de problemas estresantes como una forma de distanciarse de ellos.
7. Formación reactiva: Expresión de ideas y emociones exageradas que son lo opuesto de las creencias o sentimientos reprimidos.
8. Desplazamiento: Cambiar los motivos reprimidos de un objeto original a un objeto sustituto.
9. Sublimación: Reorientar los motivos y sentimientos reprimidos en canales socialmente aceptables.

En este sentido y para esta investigación, se ha tocado un punto importante de estos mecanismos:

3.9.1 Identificación:

De acuerdo a la autora Fuentes Martínez Pst. Ma., (2006) Se entiende por identificación el acto o proceso de asemejarse a algo o alguien en uno o varios aspectos del pensamiento o conducta. La identificación es a la vez un proceso que permite tolerar

la pérdida de un objeto, pues el yo ante la pérdida de un objeto introyecta la carga de ese objeto perdido, y así ese objeto pasa al yo, se internaliza, se hace un objeto interno que va conformando el núcleo del sí mismo.

Freud se refiere a la identificación como el lazo afectivo más temprano, es decir a la relación primaria con la madre. Aquí podemos comprender la importancia de la identificación en el proceso de desarrollo, pues en sus relaciones tempranas, el bebé va identificándose con elementos que le son significativos, elementos cargados de afecto, y a partir de estas identificaciones se va estructurando.

Pero cuando la función materna de “yo auxiliar” resulta insuficiente, el niño puede recurrir a la construcción de un “yo auxiliar” falso del que él mismo se hace cargo, un “false self” o “Falso Yo”, se puede acudir a la **identificación proyectiva**, que es resultado de la proyección original del instinto de muerte, escindiéndose partes del yo y de los objetos internos que se proyectan en el objeto externo, que queda entonces poseído y controlado por las partes proyectadas, e identificado con ellas.

Existen también seudo-identificaciones, que son expresiones manifiestas de lo que se quisiera o pudiera ser y que ocultan la identidad latente, la verdadera.

Y es así como se constituye en lo que comúnmente llamamos “identidad” y tiene como características la permanencia temporal (uno siempre es el mismo a pesar del paso del tiempo), la cohesión (uno tiende a ser el mismo aún bajo condiciones de presión) y un estado afectivo estable (uno se siente bien o mal con uno mismo).

Esta ha sido la base de la personalidad donde convergen estos estadios internos, pero más adelante se tuvo más conceptos acerca de la personalidad, aunque se dividieron distintas escuelas con visiones similares en algunos aspectos y distintas en otros, con autores representativos como:

3.9.2 Carl Rogers Teoría Humanista; plantea que todo organismo nace con ciertas capacidades, aptitudes o potencialidades innatas y la meta de la vida es satisfacer este

proyecto genético y convertirse en lo mejor que uno puede llegar a ser. Rogers llamó a este concepto *Tendencia a la autorrealización*.

La autorrealización como lo expone este autor es un factor que se ha ido vinculando con pasajes o temas centrales que se tratan en las series anime, donde el joven aficionado se identifica, o crea un ideal de logro para su vida.

Pero también continuamos tratando las posturas de otros autores que han aportado significativamente para la construcción de instrumentos que miden características de la personalidad que hasta hoy son utilizados en distintos ámbitos psicológicos como :

3.9.3 Definición de Personalidad según Raymond Cattell

Elaboró una teoría factorial de la personalidad fundamentada sobre el concepto del rasgo, entendido como una tendencia, relativamente permanente y amplia, a reaccionar de una forma determinada.

A la hora de definir el número y características de los principales rasgos de la personalidad, Cattell recurrió a la metodología estadística del análisis factorial, partiendo de la suposición de que todas las conductas relevantes para la comprensión de la personalidad de los individuos ya se encuentran recogidas en el lenguaje.

Cattell postula la existencia de tres tipos de rasgos en función de su contenido y su grado de consistencia y estabilidad:

- **Rasgos temperamentales:** caracterizados por una fuerte estabilidad, son los rasgos de carácter innato que presentan un alto grado de heredabilidad. Definen el modo particular de comportamiento de un individuo.
- **Rasgos aptitudinales** o de **habilidad:** referidos a las habilidades del sujeto para afrontar y resolver situaciones complejas. También muestran un elevado nivel de heredabilidad.
- **Rasgos dinámicos:** Aluden al aspecto motivacional de la conducta, por lo que se trata de los rasgos que presentan un nivel más elevado de fluctuación. Se subdividen en dos componentes:

- ✓ La **motivación** propiamente dicha, que hace referencia al grado de intensidad de los impulsos experimentados. Existen dos categorías principales de motivos: Los *Ergios* se consideran tendencias innatas a responder de un modo específico ante un estímulo determinado; el apareamiento, el miedo, la conducta exploratoria y la belicosidad entrarían dentro de este apartado. Por otra parte, los “*Sentimientos*” son patrones actitudinales aprendidos en el entorno cultural, y dan respuesta a fenómenos como el sentimiento religioso, la realización profesional o la autoestima.
- ✓ El **estado**, que hace referencia a las condiciones del organismo en cuanto al grado de privación de los estímulos presentados. Así, en condiciones de privación, la respuesta a los impulsos será más probable que en condiciones de saciedad.

Cattell elaboró un listado de rasgos de primer orden, que posteriormente serían la base del cuestionario que había creado, y que en la actualidad ha sido utilizado en diversos países del mundo, de acuerdo a su cultura e idioma, como en América Latina se le denomina Inventario de Personalidad (16 PF):

Índice	Rasgo	Bajas puntuaciones	Altas puntuaciones
A	Afectividad Afectotimia	Sizotimia	Afectotimia
B	Inteligencia	Inteligencia baja	Inteligencia alta
C	Fuerza del yo	Poca fuerza del yo/inestabilidad emocional	Mucha fuerza del yo/estabilidad emocional
E	Dominancia	Sumisión	Dominancia
F	Impulsividad	Desurgencia	Surgencia
G	Fuerza del super-yo	Poca fuerza del super-yo	Mucha fuerza del super-yo
H	Atrevimiento	Trectia	Parmia
I	Sensibilidad emocional	Harria	Premsia
L	Susplicacia	Alaxia	Protensión
M	Imaginación	Praxernia	Autia
N	Astucia	Sencillez	Astucia

O	Culpabilidad	Adecuación imperturbable	Tendencia a la culpabilidad
Q1	Rebeldía	Conservadurismo	Radicalismo
Q2	Autosuficiencia	Adhesión al grupo	Autosuficiencia
Q3	Autocontrol	Baja integración de pensamientos propios	Alta integración de pensamientos propios
Q4	Tensión érgica	Poca tensión érgica	Alta tensión érgica

Con esto se da a entender cuáles son estos rasgos de personalidad en el individuo o el aficionado presenta, pero para ver cuánto se ha avanzado en cuanto a conceptos actuales daremos una definición actual de este autor:

3.9.4 Hacia una definición de la Personalidad, Chaler Christian (2011)

La personalidad es un constructo psicológico que tiene su inicio en la niñez con la construcción de la relación con uno mismo, el mundo y los demás. En esa construcción psicológica interna se adquieren imágenes, creencias y percepciones. Constitucionalmente tenemos deseos y tendencias instintivas propias de nuestro temperamento en donde intervienen factores biológicos y genéticos que nos marcan un cierto modo de actuar, pero también adquirimos creencias sobre nosotros, el mundo y los demás, todo ello converge en la personalidad y obviamente en nuestra conciencia de la realidad. Siendo esta construcción psicológica y su funcionalidad el nexo entre nuestro destino como seres humanos y el ambiente que nos rodea, se constituye en un aspecto fundamental del ser humano.

Que por lo visto la personalidad a través del ambiente va dando forma a su mundo interno, con el cual el individuo tiene una semblanza de su auto-concepto, que resalta otro punto importante como parte de su personalidad y se denomina:

3.10 LA AUTOESTIMA

No existe una definición compartida sobre su significado por lo que diferentes autores dan su aporte sobre el concepto como:

Válek (2007), hace mención de los siguientes autores y el correspondiente desarrollo de sus dimensiones:

3.10.1 Definición de autoestima

Coopersmith (1976). La conceptualiza como la evaluación que el individuo hace de sí mismo expresando una actitud de aprobación o desaprobación e indica la extensión en la cual el individuo se cree capaz, significativo y exitoso. En este caso la autoestima es igualmente subjetiva, agregando que el sujeto puede aprobar o no, el resultado de dicha percepción.

Reasoner, (1998) – define:”La autoestima como la apreciación del propio valor e importancia, caracterizada por la posibilidad de responsabilizarse de uno mismo y de actuar de manera responsable hacia los Demás.

Sheeman E. (2000) –Afirma, que un adecuado nivel de auto estima es la base de la salud mental y física del organismo. El concepto que tenemos de nuestras capacidades y nuestro potencial no se basa sólo en nuestra forma de ser, sino también en nuestras experiencias a lo largo de la vida, Lo que nos ha pasado, las relaciones que hemos tenido con los demás (familia, amigos, etc), las sensaciones que hemos experimentado, todo influye en nuestro carácter y por lo tanto en la imagen que tenemos de nosotros mismos.

Con estas definiciones la autoestima se considera la apreciación que uno tiene de sí mismo, aunque tienen en sí mismas niveles y formas de actuar como lo ha desarrollado Coopersmith:

3.10.2 Desarrollo de la autoestima

Cabe considerar el desarrollo de la autoestima como un proceso que se lleva a cabo mediante una serie de fases que permiten su desarrollo, según Coopersmith (1990), estas son:

1. El grado de trato respetuoso, de aceptación e interés que el individuo recibe de las personas significativas de su vida.
2. La historia de éxito, el status y la posición que el individuo tiene en el mundo.
3. Los valores y las aspiraciones por los cuáles estos últimos pueden ser modificados e interpretados.
4. La manera singular y personal de responder a los factores que disminuyen la autoestima, ya sea que el individuo minimice, distorsione o suprima las percepciones de las fallas propias y las de los demás.

3.10.3 Componentes de la autoestima

Según Cortés de Aragón (1999) – (Ibid), la autoestima tiene una serie de componentes de diversa índole, entre los cuales señala: el componente cognoscitivo, el componente emocional y componente conductual.

1. **Componente Cognoscitivo**, denominado autoconocimiento, autoconcepto, autocomprensión, autoimagen y autopercepción. Todos estos conceptos están referidos a la representación mental que cada uno elabora de sí mismo; a los conocimientos, percepciones, creencias y opiniones de los diversos aspectos que conforman la personalidad. De suerte que el conocimiento personal es absolutamente necesario para poder autorregularse y autodirigirse.
2. **Componente emocional- evaluativo**, no se puede separar los sentimientos y emociones de los deseos y las necesidades del ser humano. Todos los sentimientos referidos a sí mismo determinan la autoestima que es la base de la autorrealización que cada uno desea conseguir. Este componente como conjunto de sentimientos se denomina autoaceptación, autoevaluación, autovaloración y autoaprecio. En la medida que estos sentimientos sean asertivos, en esa medida puede una persona gestionar su propio crecimiento personal.
3. **Componente conductual**, partiendo de la premisa que la autoestima es conocerse, evaluarse y aceptarse, no es menos cierto que implica la acción hacia el exterior o actividad con el entorno, en otras palabras interacción y adaptación

al medio. La persona con una rica autoestima se manifiesta por medio de una actividad permanente, que puede definirse en términos como: conducta coherente, conducta congruente, conducta responsable, conducta auto-dirigida, autonomía, autodirección y muchas otras.

3.10.4 Niveles de autoestima

Entre los niveles de autoestima podemos mencionar el nivel de autoestima alto, nivel de autoestima bajo:

Autoestima Alta.- La autoestima alta es muy importante, a través de ella aprendemos a valorar nuestras vidas, en la adolescencia los mensajes se superponen y suele en ocasiones crearnos conflictos y hacer variar nuestra autoestima.

Se caracteriza a los individuos con alta autoestima como activos, con éxitos sociales y académicos, más seguros de sí mismos, comunicativos, creativos, originales, independientes, dirigen y participan en las discusiones antes de escuchar pasivamente, irradian confianza y optimismo y esperan obtener el éxito al esforzarse, confían en sus propias percepciones, hacen amistades con facilidad.

Autoestima Baja.- Los individuos con baja autoestima tienden a ser dependientes, valoran más las ideas de los otros. Se caracterizan por el desánimo y la depresión, se sienten aislados, sin atractivos, incapaces de expresarse y demasiado débiles para hacer frente o vencer sus deficiencias, así como para asumir sus circunstancias. En los grupos sociales tienden más a escuchar que a participar, son muy sensibles a la crítica, pues se juzgan de manera negativa y sienten miedo a provocar el enfado de los demás.

Ahora bien después de haber visto este aspecto, la autoestima está ligada netamente a la afectividad, puesto que el afecto es aquello que uno siente por uno mismo o por los demás, es evidente que la autoestima depende del afecto propio, lo cual nos engancha a estimar todo lo que se refiere a afectividad.

3.11 DESARROLLO AFECTIVO-EMOCIONAL

3.11.1 Afectividad

Según Egen Blener (1857-1939) citado por (Davis A. 2012), la afectividad es aquel conjunto del acontecer emocional que ocurre en la mente del hombre y se expresa a través del comportamiento emocional, los sentimientos y las pasiones. La afectividad es el conjunto de sentimientos inferiores y superiores, positivos y negativos, fugaces y permanentes que sitúan la totalidad de la persona ante el mundo exterior.

3.11.2 Características de la Afectividad

1. **Polaridad:** Consiste en la contraposición de direcciones que pueden seguir de lo positivo a lo negativo, del agrado al desagrado, de lo justo a lo injusto, de la atracción a la repulsión.
2. **La Inestabilidad y Fluctuación:** Es la posibilidad de variación constante que tenemos las personas frente a aquello con que se puede cambiar la dirección, además varían de significación en el mundo interior del sujeto debido a la relatividad de la mayor parte de ellos. Es decir es la facilidad con que las personas pasan de la exaltación por una causa que estima valiosa a su apagamiento, que se expresa como decepción ante la misma por algún rasgo que no estima satisfactorio para su expectativa.
3. **Intensidad:** Es la fuerza con que nos impactan las experiencias afectivas, varían según los sujetos, según los tiempos, según los factores externos influyentes y también la capacidad de autocontrol de los individuos.
4. **Repercusión Conductual y Organizada de los Afectos:** Es la incidencia corporal que se manifiesta en cambios observables en el organismo que experimenta los afectos como por ejemplo cuando una emoción produce aceleración en el corazón, sudor en las manos, etc.

Es así como la afectividad está presente en todo proceso emocional, que en especial se desarrollan en el joven como se ha descrito en el artículo. (Desarrollo afectivo – Emocional, 2010) que describe a continuación:

3.11.3 Desarrollo Afectivo

Hay factores que intervienen en el desarrollo afectivo. La forma que interactúan y el grado en que interviene en cada persona.

Los principales conceptos básicos son:

- Necesidad: es la carencia de aspectos fisiológicos y psicológicos.
- Interés: cuando un individuo concentra su atención en un objetivo.
- Emoción: esto engloba el aspecto neurológico, síquicos, heredados y adquiridos, estables y mudables y colectivos e individuales de dicha reacción.
- Sentimiento: resultados de una reacción emocional, que se forma a partir de experiencias emocionales.

El desarrollo afectivo de los jóvenes, parte de sus emociones y sentimientos dependen de la satisfacción de las necesidades, estas varían dependiendo de la situación o de la experiencia.

Y retomando a **(Davis A., 2012)**. Amplia la afectividad con:

3.11.4 Las Emociones

Las emociones son agitaciones del ánimo producidas por ideas, recuerdos, apetitos, deseos, sentimientos o pasiones. Son estados afectivos de mayor o menor intensidad y de corta duración.

Las emociones son procesos psicológicos extremadamente complejos, formados por componentes innatos, subjetivos, fisiológicos y conductuales muy importantes para la evolución y la adaptación del individuo.

Se trata de fuerzas poderosas que ejercen una gran influencia sobre el comportamiento de las personas. Sin embargo, a pesar de la importancia de la emoción, todavía no existe consenso unánime entre los científicos sobre qué es la emoción y cuál es su lugar dentro de la ciencia psicológica.

Los psicólogos suelen distinguir tres componentes en cada emoción:

- Un sentimiento característico o experiencia subjetiva.
- Un esquema de estimulación fisiológica.
- Un esquema de expresión abierta.

La naturaleza de la emoción, así como de su intensidad, depende de los estímulos, del estado de ánimo del individuo, del estado de su organismo y de su personalidad.

Para **Linda Davinoff** (Moore y otros., 2012, p.74), emoción es “Un estado interno caracterizado por cogniciones y sensaciones específicas, reacciones fisiológicas y conducta expresiva que aparecen de manera repentina y que son difíciles de controlar”.

Las emociones provocan modificaciones psíquicas que pueden ser de exaltación y de inhibición:

- **De exaltación:** se llama de exaltación cuando la reacción emocional provoca un inusitado aumento de actividad mental. El pensar transcurre con extraordinaria rapidez y surgen velozmente imágenes, ideas, pensamientos, etc. Se producen generalmente en emociones intensas de alegría o de miedo.
- **De inhibición:** se llama de inhibición cuando se paraliza el curso del pensamiento y la capacidad de discernir, del habla y hasta aun el no actuar. Ej.: estar caminando y de pronto aparece un auto a toda velocidad, puede uno quedarse quieto sin poder reaccionar.

3.11.4.1 Emociones Primarias. (Moore y otros., 2012, p.75), Dentro de las emociones primarias se consideran:

- **La ira:** La ira se asocia con la furia, el ultraje, resentimiento, cólera, indignación, fastidio, hostilidad y en extremo, con la violencia y el odio patológicos.
- **El miedo:** El cuerpo está en un estado de máxima alerta. El miedo se asocia con ansiedad, nerviosismo, preocupación, inquietud, cautela y en un nivel profundo, con fobia y pánico.
- **La alegría:** Se inhiben sensaciones negativas o de intranquilidad. Se experimenta una sensación de paz y calma corporal. Se asocia con placer, deleite, diversión, placer sensual, gratificación, euforia, éxtasis y en extremo, con la manía.
- **El amor:** los sentimientos de ternura y la satisfacción sexual dan lugar a un conjunto de reacciones en todo el organismo que generan un estado general de calma y satisfacción, facilitando la cooperación. Se asocia con la aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, adoración y en casos patológicos puede conducir a la extrema dependencia.
- **La sorpresa:** el levantar las cejas en expresión de novedad o sorpresa permite ampliar el campo visual y que llegue más luz a la retina; esto ofrece más información sobre el hecho inesperado, facilitando cualquier análisis e ideando el mejor plan de acción.
- **El disgusto:** El gesto facial de disgusto aparece como un intento por bloquear las fosas nasales en caso de probar una sustancia desagradable o de que exista necesidad de escupirla.
- **La tristeza:** La tristeza desencadena una caída de la energía y el entusiasmo por las actividades de la vida, sobre todo las diversiones y los placeres; frena el metabolismo del organismo e induce al aislamiento y recogimiento. En casos muy profundos, la tristeza puede desembocar en depresión.
- **Interés:** tiene como función ayudarnos a centrar nuestra atención en un estímulo proveniente del medio al que bajo ciertas circunstancias, le asignamos un valor de pertinencia.

Las emociones primarias son automáticas y cumplen una función adaptativa y saludable dentro del organismo al ayudarnos a reaccionar inmediatamente frente a un estímulo.

3.11.5 Sentimientos. (Moore y otros, 2012, p.76):

Son procesos afectivos más o menos duraderos, que no conmocionan a nuestro ser psico-biológico con la intensidad con que lo sienten las emociones. Se forman en el individuo a través de su experiencia social, se caracterizan por ser prolongadas.

Los sentimientos positivos impulsan de un modo más constante y persistente al acercamiento, la búsqueda, la conservación y el disfrute de las personas. En tanto los sentimientos desagradables o negativos impulsan a comportarse en sentido contrario.

Características de los sentimientos

- Son subjetivos.
- Surgen poco a poco.
- Promueven conductas éticas elevadas.
- Fomentan el desarrollo del bien del otro.
- Son de menor intensidad y de mayor duración
- Se desarrollan y enriquecen en cantidad y variedad.
- Depende más de la actividad cortical

Todo este marco de sentimientos y emociones nos impulsan a considerar que el joven aficionado ha pasado o está atravesando todos estos procesos, que ayudan a otros procesos en su personalidad, en su auto concepto y un aspecto muy importante vinculado a la afectividad es lo siguiente:

3.12 HABILIDADES SOCIALES

A lo largo de los años el estudio las “Habilidades Sociales” se ha convertido en un campo de investigación en la psicología cada vez más fecundo. Sus orígenes se remontan al año 1949 en la obra de Salter: Que es considerado uno de los padres de

la terapia de conducta, Nacieron así diversos estudios basados en los inicios de la denominada terapia de conducta, con claras influencias Pavlovianas, citado por (Eceiza Maite, Arrieta Modesto, Coñi Alfredo, 2008).

En nuestros días, por el contrario, tiende a defenderse la especificidad situacional de las habilidades sociales según la cual éstas se manifiestan o no en una situación dada en función de variables personales, de factores del ambiente y/o de su interacción. (Bellack y Morrison, 1982)

Por lo que las habilidades sociales varían de acuerdo a teorías o conceptos que algunos autores definirán a continuación:

Anaya (1991) citada por Umbert Marsellach Gloria (2005): La habilidad social es la capacidad de actuar coherentemente con el rol que los demás esperan de uno. La autora enfatiza al rol en sus dimensiones de conciencia y asunción del papel y a la habilidad para percibir, aceptar y anticipar el rol de los demás interlocutores.(Ibid)

Caballo (1989, 1993) citado por (Bellack y Morrison, 1982). Define las habilidades sociales como un conjunto de conductas emitidas por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente, resuelven los problemas inmediatos de la situación mientras minimizan la probabilidad de futuros problemas.

Pero también estas habilidades sociales tienen un papel importante como:

3.12.1 La funcionalidad de las Habilidades Sociales: (Jeraldiny Beatriz, 2013): aquí es donde Monjas (1993) cita las siguientes funciones que cumplen las Habilidades Sociales:

- ✓ **Aprendizaje de la Reciprocidad:** en la interacción con los pares es relevante la reciprocidad entre lo que se da y se recibe.

- ✓ **Adopción de Roles:** se aprende a asumir el rol que corresponde en la interacción, la empatía, el ponerse en el lugar del otro, etc.
- ✓ **Control de Situaciones:** que se da tanto en la posición de líder como en el seguimiento de instrucciones.
- ✓ **Comportamientos de Cooperación:** la interacción en grupo fomenta el aprendizaje de destrezas de colaboración, trabajo en equipo, establecimiento de reglas, expresión de opiniones, etc.
- ✓ **Apoyo Emocional de los Iguales:** permite la expresión de afectos, ayuda, apoyo, aumento de valor, alianza, etc.

Para Gimeno (1999) (Ibid), la función socializadora es: *“Un proceso a través del cual el individuo interioriza las pautas de su entorno socio-cultural, se integra, se adapta a la sociedad convirtiéndose en un miembro de la misma y es capaz de desempeñar unas funciones que satisfacen sus expectativas”*

Más esencialmente tanto Gismero como otros autores han aportado con instrumentos de medición acordes a las habilidades sociales del individuo en sociedad, como lo ha hecho este autor:

3.12.2 Arnold Goldstein y colaboradores en el año (1978) – Nueva York citado por (Lescano López G. S., Tomás Rojas A. y Vara Horna A. A., 2003), han desarrollado una clasificación de las habilidades sociales en adolescentes, las cuales son difundidas a través del Programa de Aprendizaje Estructurado. La clasificación es la siguiente:

Grupo I. Primeras habilidades sociales	Grupo II. Habilidades sociales avanzadas
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar. • Iniciar una conversación. • Mantener una conversación. • Formular una pregunta. • Dar las «gracias». • Presentarse. • Presentar a otras personas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir ayuda. • Participar. • Dar instrucciones. • Seguir instrucciones. • Disculparse. • Convencer a los demás.

<ul style="list-style-type: none"> • Hacer un cumplido. 	
<p>Grupo III. Habilidades relacionadas con los sentimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer los propios sentimientos. • Expresar los sentimientos. • Comprender los sentimientos de los demás. • Enfrentarse con el enfado de otro. • Expresar afecto. • Resolver el miedo. • Autorrecompensarse. 	<p>Grupo IV. Habilidades alternativas a la agresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir permiso. • Compartir algo. • Ayudar a los demás. • Negociar. • Empezar el autocontrol. • Defender los propios derechos. • Responder a las bromas. • Evitar los problemas con los demás. • No entrar en peleas.
<p>Grupo V. Habilidades para hacer frente al estrés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formular una queja. • Responder a una queja. • Demostrar deportividad después de un juego. • Resolver la vergüenza. • Arreglárselas cuando le dejan de lado. • Defender a un amigo. • Responder a la persuasión. • Responder al fracaso. • Enfrentarse a los mensajes contradictorios. • Responder a una acusación. • Prepararse para una conversación difícil. • Hacer frente a las presiones del grupo. 	<p>Grupo VI. Habilidades de planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tomar decisiones. • Discernir sobre la causa de un problema. • Establecer un objetivo. • Determinar las propias habilidades. • Recoger información. • Resolver los problemas según su importancia. • Tomar una decisión. • Concentrarse en una tarea.

Cada grupo contiene indicadores que señalan como es que se debe actuar en diferentes situaciones y contextos, con la utilización de las habilidades que cada individuo posee. Entonces se mide la capacidad del individuo para conversar, para dirigirse a la otra persona, para resolver situaciones estresantes y muchas otras como se observa en el cuadro

que marca sus divisiones. Con esto se puede evaluar a cada individuo en el marco de su capacidad de utilizar estas habilidades.

Es así como el campo de las habilidades sociales, se abre a nuevos estudios en Latinoamérica como en nuestra región donde también se da lo siguiente:

3.12.3 Proceso de Socialización de las Habilidades Sociales.

El proceso de socialización se va dando a través de un complejo proceso de interacciones de variables personales, ambientales y culturales. La familia es el grupo social básico donde se producen los primeros intercambios de conductas sociales y afectivas, valores y creencias, que tienen una influencia muy decisiva en el comportamiento social. Los padres son los primeros modelos significativos de conducta social afectiva y los hermanos constituyen un sistema primario para aprender las relaciones con sus pares. Por otro lado los padres transmiten ciertas normas y valores respecto a la conducta social, ya sea a través de información, refuerzo, castigo o sanciones, comportamiento y modelaje de conductas interpersonales; por eso la familia es el primer eslabón para el aprendizaje de las habilidades sociales.

En esta última parte otra variable consistente, nos aporta elementos que gradúa, mide y permite los diversos procesos de asimilación de todos los contenidos sociales, afectivos y cognoscitivos en el joven aficionado, como ser:

3.13 LA INTELIGENCIA

3.13.1 Concepto

Ante un concepto tan amplio y tan estudiado por todo el mundo, no nos debería extrañar que no haya una sola definición de inteligencia, de la misma manera que tampoco existe consenso acerca de su naturaleza y su forma de medirla.

Ahora bien básicamente han sido dos los enfoques adoptados a la hora de medir y por tanto de entender cómo es la inteligencia:

Por un lado tenemos un enfoque psicométrico, que en el ámbito educativo, centra el interés en la utilización del test de inteligencia como instrumento de predicción del rendimiento académico. Este enfoque a su vez establece dos formas distintas de explicar las diferencias en el rendimiento: Están quienes piensan que el rendimiento en inteligencia se debe a un único factor general (factor G). Por otro, quienes creen que esas diferencias se deben a un gran número de procesos básicos (inteligencia como conjunto de aptitudes diferenciadas).

Mientras que para el enfoque de la psicología experimental, que ha surgido desde la perspectiva del procesamiento humano de la información y en pleno apogeo de la psicología cognitiva. Ahora el interés no está tanto en las diferencias individuales como en el análisis de los procesos cognitivos que explican esas diferencias entre alumnos. Es decir, lo que interesa no es cuánto han aprendido, sino cómo aprenden a desarrollar los diferentes tipos de tareas que demandan los test de inteligencia: vocabulario, series de letras, series de números, analogías, etc.

Estas dos formas de medir y por tanto de entender cómo es la inteligencia no son excluyentes entre sí, sino que incluso pueden ser complementarias.

A continuación daremos algunas definiciones sobre la Inteligencia:

Sternberg y Salter: (1982) citado en el (Dpto. de Psicología de la Salud, 2009). La Inteligencia es la capacidad de adaptar el comportamiento a la consecución de un objetivo. Incluye las capacidades para beneficiarse de la experiencia, resolver problemas y razonar de modo efectivo.

Gadner (1995. p. 10) citado por (Ponce Orellana V. J. Y Sanmartín Espinoza E. E., 2010) define una inteligencia como “La capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que sean valiosos en uno o más ambientes culturales”

Esto también nos da a pensar que el joven aficionado crea productos a partir de la influencia cultural que le remite su afición, pero más cerca de tener un potencial que lo adecue a cualquier situación, o persecución de objetivos, esta la teoría de un autor

como uno de los principales creadores de conceptos básicos de la inteligencia como sus instrumentos, los mismos que han sido requeridos para esta investigación:

Spearman: En (1904) citado por (Pei-Chun Shih y Estrada E., 2011), expuso la teoría bi-factorial de la inteligencia en su artículo “*General Intelligence, Objectively Determined And Measured*”, según la cual el funcionamiento intelectual requiere la capacitación de una capacidad mental general “G” que está disponible para el mismo individuo en la misma medida para todos los actos intelectuales y de un conjunto de capacidades específicas, “S” que son específicas de la tarea y por tanto su participación varía en función de un acto intelectual a otro.

Es por este factor “General” que el individuo es capaz de adecuarse a cualquier forma de percibir y manejar situaciones, actuar en base a sus percepciones y adecuación hacia los mismos, para desglosar sus capacidades en su vida diaria

IV. METODOLOGÍA

4.1 Tipificación de la investigación

La presente investigación pertenece al área de psicología clínica, campo de estudio que nos remite la siguiente definición:

La Psicología Clínica es una especialidad de la Psicología que se ocupa del comportamiento y los fenómenos psicológicos y relacionales implicados en los procesos de salud enfermedad de los seres humanos. Su objetivo es el desarrollo y la aplicación de principios teóricos, métodos, procedimientos e instrumentos para observar, comprender, predecir, explicar, prevenir y tratar trastornos mentales, alteraciones y trastornos cognitivos, emocionales y comportamentales, malestar y enfermedades en todos los aspectos de la vida humana, así como la promoción de la salud y el bienestar personales y de la sociedad. (Hernanz Ruiz M., 2012, pg.2)

Por lo tanto esta definición del objeto de estudio en la presente investigación buscó explicar cuáles son las características psicológicas de los jóvenes aficionados a las Series Anime en la ciudad de Tarija, bajo la perspectiva científica que realizó una evaluación del nivel de coeficiente intelectual, autoestima, afectividad, rasgos de personalidad, habilidades sociales, y características de la afición hacia las series Anime.

La investigación se tipifica como **descriptiva**, porque tiene como objetivo el descubrimiento y descripción de las cualidades del fenómeno a investigar, en este caso las características psicológicas en jóvenes aficionados a las Series Anime.

Así también es considerada **exploratoria**, puesto que el fenómeno investigado no posee estudios previos en nuestro medio, correspondientes a la población planteada en la Ciudad de Tarija - Bolivia, teniendo como carácter original ser una temática nueva, como lo plantean los autores: *“Los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado del cual*

se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes” (Hernández, Fernández, Baptista, 2010, Pg. 79)

Desde el plano cuantitativo se hizo una distribución de porcentajes a través de las medidas de tendencia central, con la utilización de programas estadísticos que la investigación requería, que se llevo a cabo con el SSPS 17.0, dando secuencia grafica de los resultados, como también el cruce de variables, análisis triangular que corresponde al método cualitativo, que representó las tendencias concluyentes de la investigación, dando contextualización a los objetivos planteados del estudio de este fenómeno.

4.2 Población

Para determinar la población a tomar en cuenta en la presente investigación se abordó a los jóvenes aficionados a las series anime, participes en eventos de exposición de las mismas y consecuente asistencia a puestos de comercialización del material, conformada por aproximadamente **400 personas**, que sin embargo no son datos exactos con respecto al total, puesto que es una estimación de la concurrencia a 2 eventos como las **EXPO-ANIMES**, las cuales se realizan 2 o 3 veces al año, espacio donde se juntan todos los jóvenes aficionados a las series anime, para compartir, adquirir y disfrutar de la reproducción de estas series, y la realización de diversos concursos.

A los cuales se tuvo acceso en La Escuela de Bellas Artes y la Universidad Católica San Pablo, con la organización correspondiente de un grupo de aficionados al anime llamado **NANASHI**.

Sin embargo la mayor afluencia de esta población se ubicó en dos puestos de **comercialización de Series Anime**, a los cuales asisten cada fin de semana para adquirir sus nuevas colecciones de series, puestos que se ubican en la **Feria Argentina Bloque 1 y Bloque 5 Final**, y son los mismos que asisten a las EXPO-ANIMES como expositores.

4.3 Muestra

Para la selección de la muestra se seleccionó al 25% del total de la población lo cual significa que se realizó la investigación con una muestra compuesta por 100 jóvenes. El tipo de muestreo que se utilizó fue el muestreo No Probabilístico - Intencional, lo cual indica que el total de la población (aficionados al anime) presenta características que no dependerán de la probabilidad, sino de las características de la población como lo menciona el autor: “El investigador decide qué individuos de la población pasan a formar parte de la muestra en función de la disponibilidad de los mismos” (Canal D. 2006, p. 126). Citado por (Rodríguez Gómez D., 2009)

Las variables de selección son:

- **Aficionado a las series Anime:**
Personas con tendencia de apego a un pasatiempo o hobby, actividad cuyo valor reside en el entretenimiento que no busca una finalidad productiva concreta y se realiza en forma habitual.
- **Tiempo:** Afición establecida de 2 años a más años.
- **Edad: Jóvenes entre 18 a 25 años:** Estudiantes tanto de colegio como universitarios.

A continuación se presenta la muestra seleccionada:

Tabla N° 1: Jóvenes de 18 a 25 años Aficionados a las Series Anime

Genero	Frecuencia	Porcentaje
Mujeres	46	46%
Varones	54	54%
Total	100	100%

4.4 Métodos, Técnicas e Instrumentos

4.4.1 Métodos:

En esta fase de la investigación se eligió un método de estudio Teórico y Empírico para fines procedimentales científicos que definen cada postulado de la siguiente manera:

- **Teórico** nos permite desarrollar una teoría sobre el objeto de estudio. Dentro de este, se encuentran los métodos lógicos que son todos aquellos que se basan en la utilización del pensamiento en sus funciones de deducción, análisis y síntesis, elementos que participaron en todo el trabajo, que recae en la exploración, descripción de las características psicológicas de los Jóvenes Aficionados a las series Anime.
- **Empírico:** Incluyen una serie de procedimientos prácticos sobre el objeto de estudio, que como ya se mencionó estudia las características psicológicas que permitió la recopilación de la información del fenómeno estudiado.

4.4.2 Técnicas

Las técnicas que se utilizaron fueron de tipo psicométricos - proyectivos, y para el mejor entendimiento de las mismas presentamos las pruebas de evaluación y sus características:

1.4.3 Instrumentos

Los instrumentos para la recolección de información son los siguientes:

- ✓ **Cuestionario Semi-Estructurado.- (Elaboración propia).** Se elaboró un cuestionario dirigido a los jóvenes aficionados a las series anime, en el que se considera doce categorías que evaluaron lo siguiente:

Dimensiones: 1) La frecuencia de uso de videos, 2) Pertenencia a un Grupo , 3) Asistencia a las EXPO-ANIMES, 4) Realización de Cosplay, 5) Sensaciones y Emociones, 7) Características de las series Anime, 8) El Género de series Anime, 9) Clasificación de las Series Anime de Mayor Preferencia, 10) Identificación, 11) Valores Aprendidos , 12) Estilos De Vida.

Los cuales fueron evaluados a través de este instrumento que fue construido bajo la supervisión de los docentes del área clínica **Lic. Verónica Gonzales, Lic. Susana Schmiedl H.**, con su respectiva valoración, de acuerdo a las variables que miden las distintas características de la afición hacia las series anime, y la particularidad de las mismas como referente de conocimiento que el aficionado posee y revela del mismo, para lo cual se tomo como punto central las palabras clave “**AFICIÓN**” y “**ANIME**”, que es en realidad la validez de contenido.

El mismo que para establecerse como contenido válido requirió en el transcurso de la construcción del instrumento, la realización de las pruebas piloto a 5 sujetos, resultados de los cuales se hicieron sus respectivas modificaciones hasta su conclusión.

Una vez habiendo concluido, fue aplicada a la población respectiva, con la evaluación de las variables.

Dentro de las cuales se encuentra la frecuencia de uso de videos, que se evalúa de acuerdo al grado de uso, la estimación se realiza con las siguientes escalas:

Tabla N° 2: Escalas de Frecuencia de Uso de Videos/Trasnoche

Frecuencia de Uso de Videos		Noches sin Dormir
a) 1 Dia a la semana	a) De 2 a 4 horas	a) Varias Veces
b) 2 Días a la semana	b) De 5 a 7 horas	b) Pocas Veces
c) 3 Días a la Semana	c) De 8 a 10 horas	c) Alguna Vez
d) Mas días.....	d) Mas horas.....	

También están incluidas las actividades individuales o grupales del aficionado, y el aspecto emocional y de sensaciones, que se evalúa en 4 grados con las siguientes escalas:

Tabla N° 3: Escalas de Pertenencia a un Grupo/Expo-Anime/Cosplay/Sensaciones y Emociones/ Características de las Series/ Géneros Anime

Pertenencia a un Grupo	Expo-Anime - Cosplay	Sensaciones - Emociones	Características de las Series Anime – Géneros
a) Si pertenezco b) No pertenezco c) No pertenezco pero compartí con un grupo	a) SI b) NO c) Tengo en mente hacerlo d) No pienso hacerlo	(1) = No siento nada (2) = Siento algo (3) = Siento bastante (4) = Siento mucho	(1) = No me gusta nada (2) = Me gusta algo (3) = Me gusta bastante (4) = Me gusta mucho

Y en este sentido referente a estos aspectos el instrumento contiene una pregunta semi-abierta y otro ítem abierto, que responde a la variable Identificación, y tenemos a la variable de los valores, el estilo de vida con las siguientes escalas:

Tabla N° 4: Escalas: Identificación- Personaje/ Valores/ Estilo de Vida

Identificación con algún Personaje	Valores Aprendidos	Estilo de Vida
a) SI b) NO c) A Veces	(1) = No me ha enseñado nada (2) = Algo me ha enseñado (3) = Me ha enseñado bastante (4) = Me ha enseñado mucho	(1) = No ha influido nada (2) = Ha influido algo (3) = H influido bastante (4) = Ha influido mucho

- ✓ **Cuestionario de Autoestima 35-B.-** Es un instrumento que mide el nivel de autoestima. En lo que se refiere a la **Validez** del contenido, los ítems se han construido tomando en cuenta diversas esferas: cognitivas, características y motivacionales de la personalidad. El instrumento fue extraído del método para incrementar la autoestima (M.I.A), donde es empleado como test – retest.

Este cuestionario cuenta de cincuenta preposiciones que conforman una lista de diversos modos en que se puede sentir una persona ante ciertas situaciones, al lado izquierdo de cada preposición, existe un espacio indicado por una línea en la parte inferior, sobre esta se responde poniendo 0, 1, 2 y 3 donde:

0 = Es mentira

1 = Tiene algo de verdad

2 = Creo que es verdad

4 = Estoy convencido (a) que es verdad.

La escala de autoestima comprende 10 rangos: de 61 a 75, corresponde a un nivel óptimo de autoestima; de 46 a 60, excelente; de 31 a 45 muy bueno; de 16 a 30 bueno; de 0 a 15 regular; de -1 a -15 baja; de -16 a -30 deficiente; de -31 a -45 muy baja; de -46 a -60 extrema; de -61 a -75 un nivel de autoestima nulo.

Este instrumento, será el soporte evaluativo de los jóvenes aficionados a las series anime, que serán de utilidad en la correlación de otras variables como ser habilidades sociales, rasgos de personalidad.

- ✓ **Inventario de Personalidad para Adultos “16 P.F.”.- (Raymond B. Cattell y EEber)** Inventario que consta de 187 ítems, evalúa y describe los rasgos de personalidad mediante el inventario de los 16 factores bipolares de personalidad. Este test sirve para medir los rasgos de personalidad, su importancia es el diagnóstico y tratamiento de los problemas emocionales y de conducta, es obvia en una labor clínica.

Su administración es de manera individual, colectiva, durante 40 a 50 minutos, el mismo consta de 180 ítems que permite situarlo en 16 escalas que apuntan a dimensiones bipolares de la personalidad, es decir cada escala o factor contienen dos polos que hay que tomar en cuenta el alto y el bajo que son funcionalmente independientes, estos representan un constructo que ha demostrado tener valor general como una estructura psicológicamente significativa dentro de la personalidad que se encuentran representadas por los siguientes factores:

- ✓ Factor A: Sizotimia /Afectotimia
- ✓ Factor B: Inteligencia Baja /Alta
- ✓ Factor C: Poca Fuerza ego / Mucha Fuerza ego
- ✓ Factor E: Sumisión / Dominancia
- ✓ Factor F: Desurgencia / Surgencia
- ✓ Factor G: Poca fuerza del superyó / Mucha fuerza del superyo
- ✓ Factor H: Timidez /Audacia
- ✓ Factor I: Dureza / Ternura
- ✓ Factor L: Confiable / Suspica
- ✓ Factor M: Practicidad / Imaginatividad
- ✓ Factor N: Sencillez /Astucia
- ✓ Factor O: Seguridad / Inseguridad
- ✓ Factor Q1: Conservadurismo / Radicalismo
- ✓ Factor Q2: Adhesión al grupo / Autosuficiencia
- ✓ Factor Q3: Baja integración / Mucho control de su autoimagen
- ✓ Factor Q4: Poca tensión / Mucha tensión

Los rasgos se evalúan de acuerdo al factor que posee un puntaje parcial diferente que va desde el nivel bajo que puntúa con los rangos de: (1, 2 ,3), el nivel medio (4, 5, 6) y nivel alto (7, 8, 9), los cuales de acuerdo a la cuantificación y valoración mediante los baremos de los puntajes directos, nos dan una mirada completa de cada factor correspondiente que proporciona su propia interpretación.

✓ **Test de Matrices Progresivas Escala General**

El Test de Matrices Progresivas, Escala General, (Penrose & Raven, 1936; Raven, 1939); que mide la *capacidad intelectual*, para la comparación de formas y con el razonamiento analógico, con una total independencia respecto de los conocimientos adquiridos.

Está compuesta por series A, B, C, D, E con percentiles que oscilan entre:

- Intelectualmente superior (igual o sobrepasa el percentil 95).
- Superior al término medio (igual o supera el percentil 75).

- Término medio (entre los percentiles 25 y 75).
- Inferior al término medio (igual o menor al percentil 25).
- Intelectualmente deficiente (menor que el percentil 5)

Este instrumento sirvió para la evaluación del nivel de inteligencia de los jóvenes aficionados a las series Anime, como referente al objetivo planteado.

✓ **Test de dibujo de La Persona Bajo la Lluvia.- (E. Hammer, 1995), (versión 2007)**

Es un test de carácter proyectivo que explora aspectos psico-dinámicos de la personalidad del individuo.

En la interpretación del dibujo buscamos obtener la imagen corporal del individuo bajo condiciones ambientales desagradables, tensas, en los que la lluvia representa el elemento perturbador, estresante, esto nos permite comparar sus defensas frente a situaciones relajadas o de tensión.

El ambiente desagradable hace propicia la aparición de defensas que suelen no mostrarse en el test de la persona. En este último, existen defensas que se mantienen ocultas, a veces tan solo insinuadas, precisamente porque la persona no tiene que hacer frente a una situación desagradable.

En el presente estudio de investigación se aplicó este instrumento para explorar los aspectos afectivos/emocionales que se encuentran de manera manifiesta en los jóvenes aficionados a las series Anime de la ciudad de Tarija.

✓ **Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein**

La Lista de Chequeo de Habilidades Sociales fue construida por Goldstein en Nueva York el año 1978. Los ítems derivan de distintos estudios psicológicos que suministraron información acerca de cuáles son las conductas acertadas que hacen que los sujetos se desenvuelvan correctamente en la escuela, casa, con los compañeros, en la universidad, etc. Adaptación posterior realizada por Ambrosio Tomás entre (1994 –1997)

Los objetivos de la prueba son:

Determinar las deficiencias y competencias que tiene una persona en sus habilidades sociales, identificar el uso de la variedad de habilidades sociales, personales e interpersonales y evaluar en qué tipo de situaciones las personas son competentes o deficientes en el empleo de una habilidad social.

Su tiempo de aplicación es de aproximadamente 15 minutos y se puede aplicar de manera individual o colectiva a sujetos de 12 años en adelante.

La Lista de Chequeo de Habilidades Sociales permite obtener información precisa y específica sobre el nivel de habilidades sociales de un sujeto. Está compuesta por un total de 50 ítems, y se divide en 6 grupos o áreas, que son:

Grupo I. Primeras habilidades sociales

Grupo II. Habilidades sociales avanzadas

Grupo III. Habilidades relacionadas con los sentimientos

Grupo IV. Habilidades alternativas a la agresión

Grupo V. Habilidades para hacer frente al estrés

Grupo VI. Habilidades de planificación

Asignación de Puntajes.-

Cada ítem tiene 5 opciones de respuesta, que se miden en grados de la siguiente manera:

Nunca	= 1	Muy Pocas Veces	= 2
Alguna Vez	= 3	A Menudo	= 4
Siempre	= 5		

La calificación se realiza sumando todos los rangos que el sujeto ha respondido obtenidos en función del número de ítems, logrando el puntaje total, y respectivamente realizar la correlación de los niveles de habilidades sociales, este puntaje como mínimo es 50 y como máximo 250 puntos, los niveles son los siguientes:

Puntuación entre **50 – 117 = NIVEL BAJO**

Puntuación entre **118 – 187 = NIVEL MEDIO**

Puntuación entre **188 – 250 = NIVEL ALTO**

Validez Y Confiabilidad De La Lista De Chequeo De Habilidades Sociales De Goldstein

Se utilizó la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein, modificado y validado a la realidad de Lima - Perú por Mg. Cesar Vallejos Saldarriaga, mencionado por la autora Aída Aguirre Gonzales de la Tesis de Grado “Capacidad y Factores Asociados a la Resiliencia, del C.E. Mariscal Andrés Bello Cáceres del Sector IV de Pamplona Alta San Juan de Miraflores 2002”, en el universo poblacional de 376 Adolescentes.

Que habiendo sido adaptado en Lima – Perú, fue extraído puesto que se adecúa a la realidad boliviana, acorde a la similitud de la cultura, costumbres, situación social y étnica, que también es utilizado por los psicólogos de algunos países como Argentina y Chile.

El autor Mg. C. Vallejos citado por A. Aguirre G. hace referencia que los autores Magnunson (1976), Gilford (1984) y Alarcón (1991) señalan, la relación entre ítem y el test total, puede expresarse como un coeficiente de correlación:

Haciendo esencialmente referencia al autor Ambrocio T. (1997), que al realizar el análisis de ítems de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein halló correlaciones significativas ($p < .05$, $.01$ y $.001$), quedando el instrumento intacto, es decir, con todos sus ítems completos ya que no hubo necesidad de eliminar alguno. La prueba test-retest fue calculada mediante el Coeficiente de Correlación Producto-Momento de Pearson, obteniéndose una “ r ” = 0.6137 y una “ t ” = 3.011, la cual es muy significativa al $p < .01$. El tiempo entre test y el re – test fue de 4 meses. Con propósitos de aumentar la precisión de la confiabilidad,

se calculó el Coeficiente Alpha de Cronbach, de consistencia interna, obteniéndose Alpha Total “rtt” = **0,9244**. Todos estos valores demostraron la precisión y estabilidad de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein.

4.5 Procedimiento

- ✓ **Revisión bibliográfica:** En esta etapa se procedió al levantamiento bibliográfico, basándose principalmente en la obtención de información como ser: libros, datos de internet y toda la bibliografía.
- ✓ **Preparación de instrumentos:**
En esta fase de la investigación se prepararon todos los test psicológicos que fueron aplicados a toda la muestra de la población objeto de esta investigación. Dentro de la preparación de los Instrumentos se hizo la consecuente búsqueda de un instrumento requerido no contando con el mismo en nuestro medio.
- ✓ **Prueba Piloto:**
Se hizo la validación correspondiente del cuestionario semi - estructurado dirigido a jóvenes aficionados a las series anime, realizando pruebas piloto y revisiones.
- ✓ **Selección de la Muestra:**
Siguiendo el procedimiento correspondiente se realizó la selección de la muestra de la población que corresponde al muestreo no probabilístico, es decir que del total de la población (aficionados al anime) se seleccionaron a todos los jóvenes aficionados a las series anime de 18 a 25 años.
- ✓ **Aplicación de instrumentos:**
En esta etapa se realizó la aplicación de todos los instrumentos de primera instancia para la investigación, a todos los sujetos que formaron parte de la muestra, buscando obtener los datos que revelen la información requerida.
- ✓ **Tabulación de Datos y análisis:**
Correspondiente a esta secuencia se procedió al análisis tanto cuantitativo como cualitativo de todos los resultados obtenidos.

✓ **Elaboración del informe final**

Una vez finalizadas todas las anteriores etapas de investigación, se procedió a la elaboración del informe final en el cual están contenidos los datos, sus correspondientes interpretaciones y evidencias de índole investigativo del tema.

V. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente capítulo se procede a realizar un análisis de los resultados obtenidos una vez concluida la aplicación de los instrumentos propuestos para la investigación de **las características psicológicas de los jóvenes aficionados a las series anime**.

La presentación de los resultados sigue el orden lógico de los objetivos planteados en la investigación.

En primer lugar y para dar respuesta al **primer objetivo** que describe la frecuencia del uso de videos, el género de estas series, los estilos de vida y valores aprendidos, expone los resultados obtenidos del cuestionario semi-estructurado dirigido a jóvenes aficionados a las series Anime

Con respecto al **segundo objetivo**, se establecen los rasgos de personalidad de los jóvenes aficionados y mostrando el análisis de los resultados obtenidos a través del Inventario de Personalidad 16 PF.

En cuanto al **tercer objetivo** referido al nivel de autoestima de los aficionados del anime se describen e interpretan los resultados del cuestionario de autoestima 35B

Que posteriormente y para dar cumplimiento al **cuarto objetivo** se describen las características afectivo/emocionales de los aficionados, luego se procede a la interpretación del test de la persona bajo la lluvia.

Y seguidamente como **quinto objetivo** respecto al nivel de inteligencia de esta población, se realiza el análisis del Test de Raven General.

Finalmente en cuanto al **sexto objetivo** referido a las habilidades sociales se analizan los resultados a través de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Golstein.

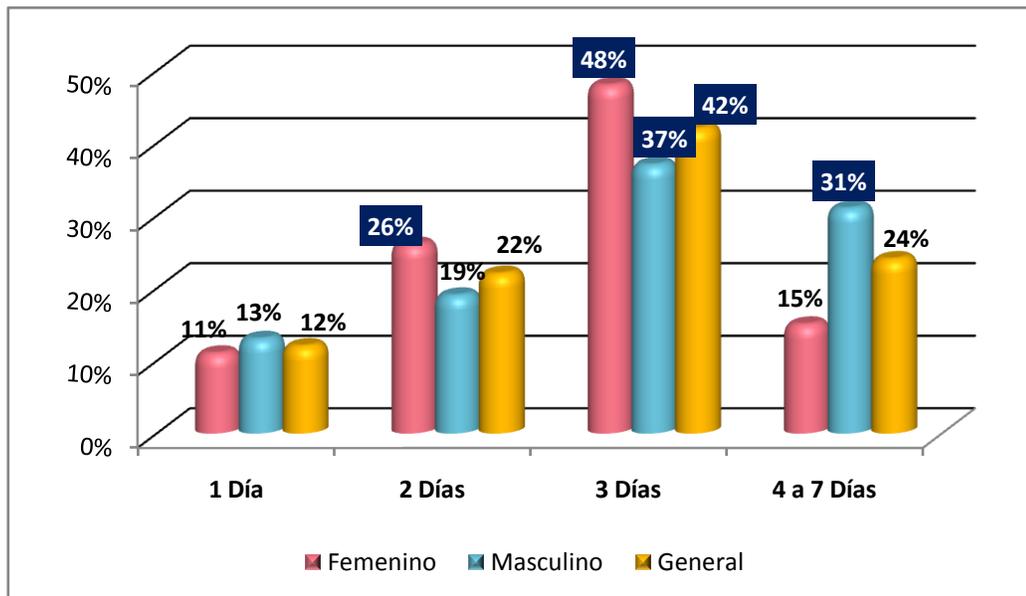
Además complementando este contenido, el lector podrá observar las frecuencias y porcentajes contenidos en los cuadros, que representan los resultados finales mas preponderantes que nos darán una comprensión más activa del fenómeno estudiado, que presentaremos a continuación:

5.1 Objetivo N° 1: Frecuencia de uso de videos, Géneros, y Estilos de Vida de los Jóvenes Aficionados a las Series Anime

Tabla N° 5: Frecuencia de uso de Videos a la Semana

Días	Femenino		Masculino		General	
1 Día	5	11%	7	13%	12	12%
2 Días	12	26%	10	19%	22	22%
3 Días	22	48%	20	37%	42	42%
4 a 7 Días	7	15%	17	31%	24	24%
Total	46	100%	54	100%	100	100%

Gráfica N° 1: Frecuencia de uso de Videos a la Semana



En el presente análisis pasaremos a mencionar aquellas respuestas con mayor relevancia de tendencia de uso de videos de las series anime, que expone tres cuadros, los que se establecen en 3 categorías de frecuencia de uso de videos, de los cuales presentaremos el primer cuadro:

Como se observa el primer cuadro representa a la primera categoría, en cuanto a **Días**, en el cual el **42%** de los aficionados en general señalan utilizar **3 días** de la semana, aspecto que nos muestra que hay bastante aproximación a una escala superior, aunque no lo es, porque se sitúa en un **término medio de frecuencias de**

uso, ya que la semana tienen 7 días, y 3 días es menor a la mitad de la semana, para dedicar esa cantidad de días a esta afición, donde el resto de la semana cada persona dedica su tiempo a actividades relacionadas con su trabajo, estudio, quehaceres del hogar y otros, así es como el aficionado distribuye su tiempo, y no está totalmente inmerso en el mundo imaginario que le da aquello que buscan, realidades más allá de sus sentidos, emociones que abordaremos más adelante.

En esta parte se encuentra otro dato importante que es la frecuencia de uso de **7 a 4 Días** con un **24%**, que es el **nivel superior** de **frecuencias de uso**, es decir que lo sorprendente es que hay una tendencia un tanto elevada por tratarse de 4 días o más de la semana entera, aunque se posiciona en segundo lugar de estimaciones, su porcentaje demuestra que esa porción de esta población le dedica mucho tiempo a este pasatiempo, deteriorando su sistema de vida, de acuerdo a las responsabilidades que tenga ya sea en el colegio, la universidad o el trabajo y también las relaciones familiares que a veces tienen como consecuencia contrariar ese equilibrio de relaciones, por sus pasatiempos, y por otro lado la relación de pareja que el joven tiene por la diferencia de gustos.

Relaciones contraproducentes que se pueden dar y tener este tipo de consecuencias ya sea en varones o mujeres, aspecto que todavía no se ha tratado con respecto a los sexos, es decir si la mujer o el varón son los más propensos a esa cantidad de días viendo series anime, es necesario hacer esta división.

De la cual en primera instancia el **48%** del **sexo femenino**, señala dedicar su tiempo **3 Días** a la semana y un **26%** **2 Días** de la semana a la reproducción y goce de las series anime, el mismo que no posee un nivel alto de frecuencia de uso, puesto que se encuentra en un término medio de frecuencias.

Razón por la cual, desde esta perspectiva es probable que el **sexo femenino**, prefiera tener un pasatiempo en casa, tratándose de estudiantes universitarias en sus inicios, como adolescentes seguidores de tendencias, han adquirido un tipo de pasatiempo, que algunos de sus compañeros o amigos están optando por experimentar, o

tratándose de gustos particulares, pueden encontrar series con temáticas que atañen a su situación emocional o vivencial, lo cual es preponderante en su asimilación y apego, pero se da más adhesión a este fenómeno en la mujer debido a la transición emocional que pueda estar atravesando de acuerdo a su edad, y presiones de su ambiente familiar o académico en años intermedios o finales, como también para desplazar estas presiones a un sector imaginario y des-estresante, lo cual indica que es un medio para descargar las tensiones en este pasatiempo.

En el caso del sexo **masculino** se ha observado con un **37%** que usa estos videos **3 Días** a la semana, que nos muestra que no solo las mujeres se encuentran en un parámetro normal de adhesión a este fenómeno, los varones tienen incluso un porcentaje un tanto menor de **término medio de frecuencia de uso**, que en este sector la adhesión a la frecuencia de uso puede ser múltiple, puesto que a veces pasan por las mismas situaciones de la mujer en el hogar, en la universidad o en un ambiente social de cualquier índole, como en un grupo de amigos, los que están siempre transitando por las nuevas tendencias, y con más determinación si se trata de entretenimiento.

Pero más alcance posee la sugestión de la gente más cercana, con la que el aficionado tiene más contacto, como ser el hermano, o cualquier otro familiar que ha estado infiltrado en este fenómeno desde un tiempo atrás, si es que no es ávido coleccionista, que en algunos casos de acuerdo al tipo de relación que tengan, influye e inserta al joven a su propio universo de distracciones con el que comparte diversas actividades o pasatiempos.

Pero también los jóvenes en sus inicios universitarios, y tal vez esta afición que han venido acarreado desde colegio, aun están en la transición de la adolescencia a la juventud donde sienten la necesidad de ser vistos como iguales entre sus pares, que estarán adoptando ciertos estilos de vestir, la música del momento, los juegos digitales en red, las redes sociales y muchos otros, que para el varón son más accesibles, puesto que tienen más libertad de experimentar nuevos acontecimientos, o

formas de ver la vida, que en el caso de universitarios, pasando por los 20 años y más, también puede tratarse de sujetos no adaptados a su ambiente, o áreas emocionales aun no superadas en su vida interior, como relaciones sentimentales, relación familiar inestable, falta de contacto social y otros, haciendo que sean más propensos al uso frecuente de las series anime como forma de desprenderse de la realidad, descargando toda la tensión acumulada.

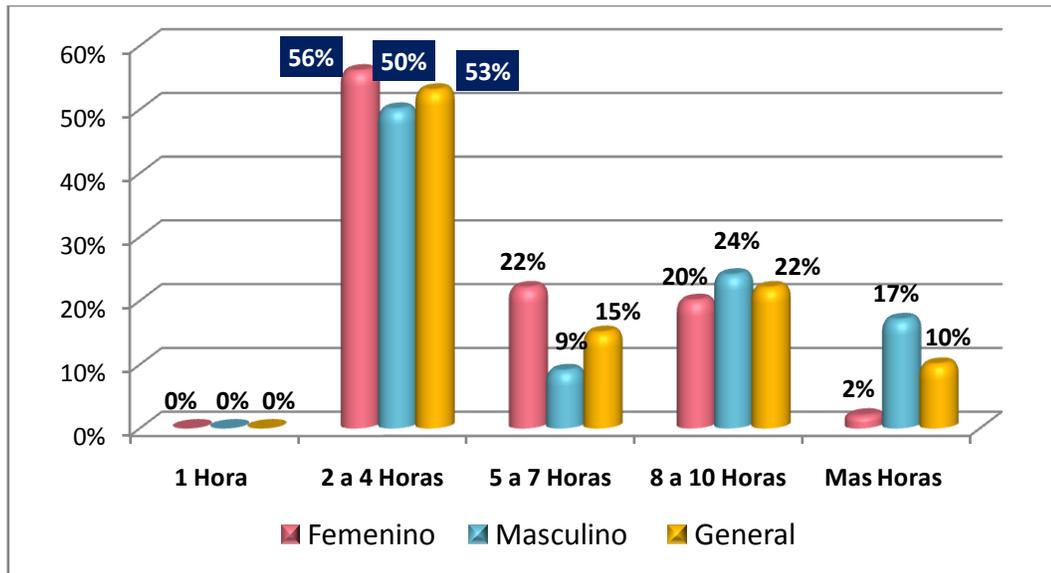
Que también con el exceso o frecuencia de uso, puede afectar la visión, o salud en algún aspecto físico del joven, pero que repercuten en este caso en el sexo **masculino** con un **31% de Más Días**, lo cual es significativo y coloca al varón entre el género más propenso a pasar por un continuo estacionamiento, que limita sus habilidades en sus estudios, en lo laboral, en la manera de manejarse en la vida, deplorando su vida personal que se traduce en una vida sedentaria, por falta de ejercicio físico, alimentación excesiva y poco aceptable para su salud, aspectos que se verán más adelante en cuanto a estilos de vida nos referimos..

Pero aun no habiendo estimado todas las frecuencias nos abocamos a esta categoría que nos muestra la frecuencia de uso por horas llegando al aspecto más contundente del uso del tiempo en el siguiente cuadro:

Tabla N°6: Frecuencia de Uso por Horas al Día

Horas	Femenino		Masculino		General	
1 Hora	0	0%	0	0%	0	0%
2 a 4 Horas	26	56%	27	50%	53	53%
5 a 7 Horas	10	22%	5	9%	15	15%
8 a 10 Horas	9	20%	13	24%	22	22%
Mas Horas	1	2%	9	17%	10	10%
Total	46	100%	54	100%	100	100%

Gráfica N° 2: Frecuencia de Uso por Horas al Día



Ahora bien en la semana la segunda categoría que se determina por **HORAS**, como segundo factor de frecuencias posee el **53%** de esta población, la misma que ve series anime de **2 a 4 horas**, que es uno de los horarios de menor estimación de uso, pero no es la que se recomienda para estar frente a la Tv, puesto que sus efectos deterioran la atención o mala distribución del tiempo en actividades deportivas, educativas y las necesarias dentro de la vida diaria, pero no dañan en si la visión como lo expresa el (Dr. Michael Thun), epidemiólogo sénior, citado por (Burgues Carlos, 2009): *"Nunca he oído nada que respalde que la TV pueda dañar físicamente a los niños"* y un portavoz de la Academia Americana de Oftalmología dice que no hay por qué preocuparse. *"No daña sus ojos," dice el portavoz Richard Bensinger, oftalmólogo privado en Seattle. "No producen [las televisiones] ningún tipo de daño físico al niño". A medida que los niños se hacen mayores demasiado tiempo delante de una pantalla puede interferir con actividades como actividades físicas, lectura, realizar las tareas de la escuela, jugar con amigos, y pasar tiempo con la familia."*

Entonces así como lo menciona el médico, los jóvenes hacen desgaste atencional, y desuso de sus capacidades físicas como mentales, y como lo determina el porcentaje de frecuencia de uso que se observe en el cuadro, puede afectar físicamente en caso de tener principios de alguna anomalía de la vista, aunque no hay estudios acerca del tema, es una posibilidad, el aficionado distorsiona la calidad de su tiempo, a pesar de estar experimentando sensaciones agradables a través de las historias de estas series, que proyectan visiones estimulantes de acción, de drama, comedia u otras las que analizaremos en las variables que hacen al aficionado ser parte de ellas e identificarse con sus personajes, lo cual tiene relación con la pulsión escópica como lo refiere (Lacan, 1964) citado por (Kozameh Bianco Guillermo, 2001): *“La mirada se convierte en el objeto de la pulsión escópica, por tanto la mirada ya no está del lado del sujeto, sino que está en el Otro”*

Pero aun queda el segundo dato de horario de **8 a 10 Horas** con un **22%**, que nos indica que siendo uno de los grados de mayor uso de horas, tiene una representación con tendencia elevada de frecuencia de uso, que puede estar afectando la vida diaria del joven aficionado, con demasiadas horas de atención a sus historias, pero desatención a sus actividades, o carga de tensión por la acumulación de tareas y su afición añadida, sin desatender esta última, entonces le generará mucho estrés.

Por otro lado los sexos femenino o masculino, marcan las diferencias en cuanto al uso del tiempo, que describiremos como se da este fenómeno.

En primer lugar abordamos al **sexo femenino** que posee un **56%**, del uso de **2 a 4 Horas**, lo cual indica que las jóvenes le dedican bastante tiempo a la visualización de estas series, término medio de frecuencia de uso, puesto que como lo habíamos descrito este rango es riesgoso para un buen funcionamiento de sus percepciones y activación de sus conocimientos, como actividades que requieren de su atención, donde la exposición de la vista en ese lapso de tiempo, no daña la visión, solo necesita descanso necesario sin consecuencias en el aspecto físico de la vista, pero si en ese aspecto atencional, que con el pasar del tiempo pueda irse agravando.

Ahora un nivel más elevado de uso del tiempo se observa en el porcentaje del **22%**, lo cual señala que posee una mayor tendencia que oscila entre **5 a 7 horas**, que está en un **alto nivel de frecuencia**, que eleva considerablemente el uso de la visión, en la que el riesgo es más elevado, como la atención, trabajo mental, y falta de trabajo físico para el cuerpo.

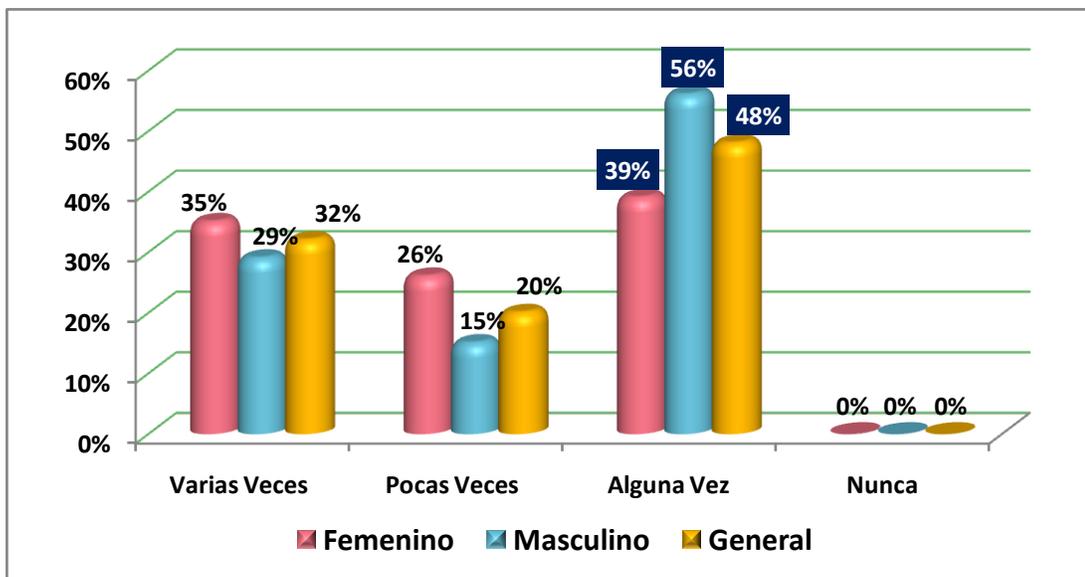
Y en los varones las horas son otro punto de mayor actividad con un **50%** de **2 a 4 horas**, tiempo estimado que como en el sexo opuesto se encuentra en un **término medio de frecuencia de uso**, que no dañara mucho la visión, u otro aspecto físico del joven, pero aun queda un dato que es el **24%** donde el varón ve series anime de **8 a 10 horas**, que es en sí una **frecuencia de uso superior** para este porcentaje de la **población masculina**, donde el uso excesivo de su tiempo, le causará problemas de concentración, si ha estado mucho tiempo frente a la TV, entretenimiento que también irá abarcando otros aspectos que pueden ser deteriorados en su vida diaria, como las tareas del hogar, en las que los padres se verán afectados por su desatención, y también su aislamiento afectivo, por tratarse de una relación emocional hacia aquello que se predispone a situarse en su imaginario. Quizás las razones de esta repetida fragmentación de su tiempo y su proyección imaginaria sean producto de negativas relaciones afectivas en su entorno familiar o adopción de tendencias a partir de personas cercanas que han influido en su afición, como los amigos.

Posteriormente también puede presentar dificultades cuando se trata de no haber conciliado el sueño después de un día laborioso en cualquier sentido y es así como se muestra en las frecuencias de uso de videos en esta categoría que mostraremos a continuación

Tabla N°7: Frecuencia de Uso de videos en Horario Nocturno (trasnoche)

Periodo	Femenino		Masculino		General	
Varias Veces	16	35%	16	29%	32	32%
Pocas Veces	12	26%	8	15%	20	20%
Alguna Vez	18	39%	30	56%	48%	48%
Nunca	0	0%	0	0%	0	0%
Total	46	100%	54	100%	100	100%

Gráfica N° 3: Frecuencia de Uso en Horario Nocturno (trasnoche)



Así también podemos observar que el quedarse **Sin Dormir toda una Noche, Alguna Vez** constituye una de las categorías más interesantes como particular característica del tiempo utilizado en este entretenimiento, que se encuentra en un **48%** de la muestra total.

Estimación que nos muestra que alguna vez esta población de jóvenes aficionados no ha detenido el transcurso de la emisión de la serie que ha estado viendo hasta quedarse sin la conciliación del sueño, el descanso adecuado para las actividades que vendrán después, en su rutina diaria, lo que demuestra que su afición se desborda cuando sus sentidos emocionales le retienen, o le someten a su estimulación que hace

que su voluntad se mantenga alerta ante la pantalla, y no solo es la pantalla son las historias vividas mediante su proyección imaginaria y su identificación, con la que disfrutan de aquello que les hace entrar en ese mundo de personajes, que están creando sus propias vivencias, en lugares imaginarios, de este modo el aficionado no concilia el sueño, cuando se ha enganchado a la historia.

Donde el aficionado vive estas historias, en un mundo de **sensaciones o emociones**, que es un punto que está íntimamente relacionado a su adaptación y dependencia de un estímulo no solo visual, sino de energías que harán más fuerte el vínculo con las frecuencias de uso, pero estas sensaciones y emociones van más de la mano con los géneros de las series anime, que veremos con más detalle más adelante, insertándonos de forma gradual a lo que son las series anime y sus historias.

No obstante queda un dato de alta graduación con un **32%** en la que el joven aficionado se ha quedado **Sin Dormir toda una Noche – Varias Veces**, lo que nos hace pensar y declarar que su tendencia y afición son elevadas, aunque se posiciona en segundo lugar, ya que hay una elevación de su forma de actuar en el joven aficionado, lo cual es evidentemente negativo, hace que sus sentidos desvaríen dependiendo de un factor, que es la consecución de días, es decir que si no duerme durante dos días es altamente riesgoso para sus procesos mentales y psíquicos, con posibles alucinaciones si no puede controlar este aspecto, pero para una estimación de esa envergadura no se ha hecho un sondeo más profundo, lo cual solo puede deducirse como una elevación regular de esta frecuencia.

Como otro punto de esta frecuencia de uso, tanto en el **sexo femenino y masculino** están expuestos a pasar por este uso del tiempo, entonces nos darán sus respectivas estimaciones donde uno de los primeros porcentajes nos sitúa en el **Sexo Masculino** con un **56%**, que nos dice que **no concilian el sueño Toda Una Noche Alguna vez**, es decir hay una **mayor tendencia**, pero también nos remite a decir que se ubica en un **nivel bajo de frecuencia de uso**, puesto que es el menor de los rangos en cuanto a frecuencias de esta categoría, por lo cual se estima que este sector concilia el sueño

de forma normal, que no repercutirá en consecuencias repetitivas, pero sí de manera sorpresiva, en caso de no poder concentrarse en la tarea que realice durante el día, y dependiendo del tipo de actividad, al mismo tiempo puede ocasionar interacciones interpersonales conflictivas, puesto que también afecta a las emociones como lo menciona el autor (Hauri, 1979), citado por (Chóliz M., 2005) cuando no se ha conciliado el sueño: *“Las quejas y malestar subjetivo se extienden al día siguiente a esferas como dificultad para mantener la concentración y atención, alteraciones en el estado de ánimo o cansancio”*

Sin embargo, hay un dato que representa al **29%** donde el sexo masculino no ha conciliado el sueño **Varias Veces**, es decir que va mas allá de las expectativas que generalmente se vinculan al varón con mayor tendencia a disfunciones comportamentales o consumistas de índole diverso, pero que hacen notar una tendencia con porcentajes altos con relación a los datos restantes no mencionados.

El varón es un sector de la población de aficionados que mas tiende a mantenerse constante en estas aficiones, u otras que se relacionan con el entretenimiento y la dispersión de las responsabilidades, por tal razón sus porcentajes se elevan en ciertos aspectos, pero la mujer en la actualidad no queda fuera de contexto en relación de sentir o vivir las nuevas formas de moda, recreación y otras nuevas tendencias.

Como se presenta en esta parte el **39%** del **sexo femenino**, no concilia el sueño **alguna vez**, ubicándolo en un **nivel bajo de frecuencias de uso** de esta categoría, haciendo notar la distancia de frecuencia con el sexo masculino, que es la manera de decir que la mujer no tiende, en su total dimensión a estar propensa a este tiempo de aficiones al grado de no conciliar el sueño, pero siempre hay porciones que si lo hacen, aunque es un dato de nivel bajo, siempre queda resaltar que la mujer, participa mas en las tareas del hogar, y en compañía de los padres, con responsabilidades múltiples, incluyendo sus estudios y trabajo, por lo cual siempre ha estado distribuyendo su tiempo de manera adecuada, como se observa en esta categoría.

Y eso no es todo, se ha visto también que este sector **femenino** se ha quedado sin dormir **Varias Veces con un 35%**, por lo cual hay una inclinación hacia esta forma de vincularse con estas historias animadas, que están casi al mismo nivel del menor rango, haciendo más latente la propensión a este fenómeno, que sin duda puede traer consecuencias, aunque ya habíamos hecho referencia al dato anterior, es probable que haya una inclinación de tendencias.

Las consecuencias pueden llegar a proporciones graves, tanto para el varón como para la mujer, puesto que las personas que no duermen, en este caso constantemente pierden la concentración en tareas comunes, o complejas en el área del trabajo, en el estudio o tareas cotidianas diarias, que también afectan al estado emocional, con irritabilidad, impaciencia, episodios de olvido, y la más letal que sería quedarse dormido al volante, lo cual puede producir un accidente de tránsito mortal. Como lo menciona el autor (Chóliz M., 2005). *“Después de 24 horas de privación del sueño aparece una necesidad imperiosa de dormir, al cabo de 3 a 5 días sin dormir aparecen alteraciones en la visión, sueños en vigilia, imágenes hipnagógicas, escritura ilegible y lectura difusa.”*, lo que nos ha instado a decir que la falta de sueño hace que todo nuestro organismo se encuentre en un estado hipnótico, con desgano y disfunción atencional.

Por tanto el estado hipnótico y su disfunción atencional, es consecuencia del mal uso del tiempo, que el joven aficionado está experimentando, que sin embargo habiendo determinado los resultados totales de toda la población estas posibles consecuencias están en segundo orden, puesto que la falta de conciliación de sueño Alguna Vez es de nivel medio, en la que experimentan esta afición 3 días a la semana, de 2 a 4 horas, lo cual despeja un preocupante panorama, que sería catastrófico si se da en niveles altos, pero la tendencia de frecuencia de uso de videos de nivel medio o regular en esta población, puede incrementarse o mantenerse en su estado, solo con estudios posteriores sería factible observar sus cambios.

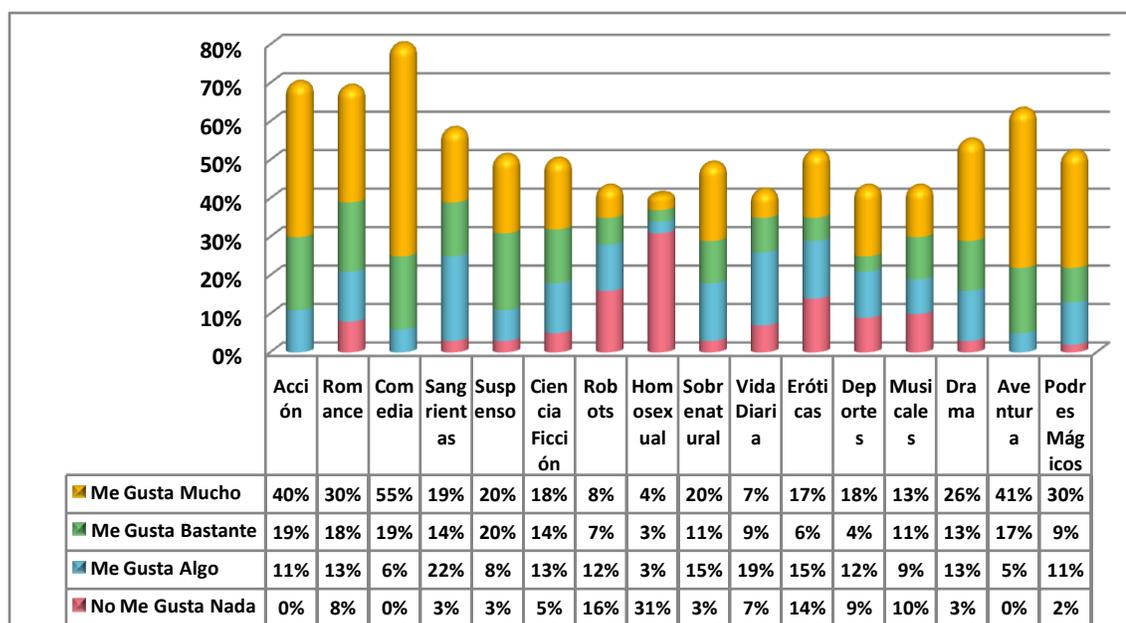
Lo cual se ha establecido como una característica de apego hacia algo que se activa reiteradamente (afición), como lo ha descrito el autor (Fernández Francisco Alonso, 2003): *“Así surgen en el mundo interior de cada quien brotes de deseos e ideas no controlados, a espaldas de la voluntad. La limitación de la libertad interior se mantienen en u grado habitual, con el abanico de objetos que constituyen para una persona una Afición.”*, como es el caso del uso o proyección de videos pertenecientes a las series Anime, forma de entretenimiento de la animación japonesa dirigido a todo público transmitida por canales locales o tv. cable.

Afición que también ha sido descrita por el profesor de psiquiatría de Paris Yves Pélicier (1987) citado por (Fernández Francisco Alonso, 2003), lo expresaba con nitidez: *“Cuando un sistema incluye un objeto totalitario, el hombre deja de estar en situación para convertirse en el servidor del objeto. El consumidor es consumido”*

Tabla N°8: Género de las Series Anime más vistos

GENERO	NIVELES										TOTAL	
	Sin Elección		No Me Gusta Nada		Me Gusta Algo		Me Gusta Bastante		Me Gusta Mucho			
Acción	30	30%	0	0%	11	11%	19	19%	40	40%	100	100%
Romance	31	31%	8	8%	13	13%	18	18%	30	30%	100	100%
Comedia	20	20%	0	0%	6	6%	19	19%	55	55%	100	100%
Sangrientas	42	42%	3	3%	22	22%	14	14%	19	19%	100	100%
Suspense	49	49%	3	3%	8	8%	20	20%	20	20%	100	100%
Ciencia Ficción	50	50%	5	5%	13	13%	14	14%	18	18%	100	100%
Robots	57	57%	16	16%	12	12%	7	7%	8	8%	100	100%
Homosexual	59	59%	31	31%	3	3%	3	3%	4	4%	100	100%
Sobrenatural	51	51%	3	3%	15	15%	11	11%	20	20%	100	100%
Vida Diaria	58	58%	7	7%	19	19%	9	9%	7	7%	100	100%
Eróticas	48	48%	14	14%	15	15%	6	6%	17	17%	100	100%
Deportes	57	57%	9	9%	12	12%	4	4%	18	18%	100	100%
Musicales	57	57%	10	10%	9	9%	11	11%	13	13%	100	100%
Drama	45	45%	3	3%	13	13%	13	13%	26	26%	100	100%
Aventura	37	37%	0	0%	5	5%	17	17%	41	41%	100	100%
Poderes Mágicos	48	48%	2	2%	11	11%	9	9%	30	30%	100	100%
Religiosas	59	59%	12	12%	19	19%	6	6%	4	4%	100	100%

Gráfica N° 4: Géneros de las Series Anime



Una vez habiendo descrito las frecuencias de uso de videos nos remitimos a esta parte del objetivo, que habiéndonos referido en el anterior análisis a las historias que hacen posible la afición hacia este fenómeno, destacamos que por sí solas son temáticas que contienen conceptos y estructuras variables, acordes al contexto donde se desenrollan, como lo define con claridad el autor (Kitses Jim, 1969) citado por (Altman, 2000) “*El Género es una estructura vital por la que fluye una mirada de temas y conceptos*” .

Las mismas que se presentan con 17 categorías que se observan en el cuadro, donde el género más representativo se ubica en **LA COMEDIA**, con un **55%** lo cual nos transporta al sentido de la emoción de risas y finales felices que nos proporciona este género, que es uno de los más aceptados en el entorno familiar, o individual como es el caso de los jóvenes aficionados de la ciudad de Tarija, que han adoptado esta temática como su preferida porque muestra exageradamente nuestros vicios y defectos, con una intención moralizante y educativa, y también una parte esencial de su juventud, es porque es característico de su crecimiento y desarrollo, como lo menciona el autor: (Canet V. J.L., 2005) “*El grupo de comedias urbanas se caracterizan por una estructura que enlaza, al menos temáticamente con la tradición escolar y universitaria, espacio donde se desarrolla la acción con personajes eminentemente ciudadanos, rufianes o bravucones*”, este género en la comedia japonesa se desarrolla generalmente en la ciudad donde todos los personajes son estudiantes de colegio o universitarios, por tal razón hay similitud de estatus juvenil, y sus relaciones interpersonales como también sus mismas vivencias en torno a sus compañeros, amigos, y otros ámbitos con los que se relacionan y en los que se identifican, pero también se encuentran en espacios ficticios de fantasía, de época antigua, donde hacen alarde de sus tradiciones y costumbres exageradas y ridiculizadas por el personaje que los encarna.

Lo cual se ha hecho evidente en las características de las series anime, que muestran que el **40%** afirma que el anime es un lugar donde se pueden hacer cosas que en el mundo real no se pueden hacer (Ver Anexo J – Características de las Series Anime), lo cual nos dice que proyectan imaginaria y emocionalmente a otra realidad, que se

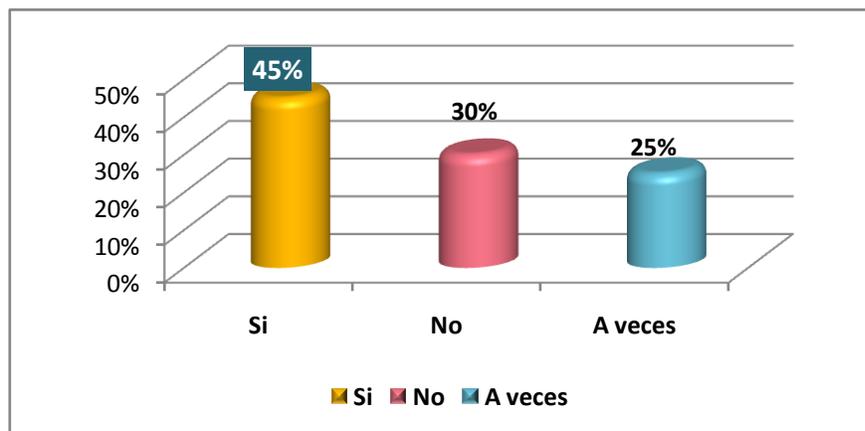
acomode a sus deseos, fantasías, y realidades alternas que le aporten el gozo a través de sus pulsiones.

Retomando lo referente a encarnación, que nos enlaza a una representación se relaciona con la identificación, que es uno de los puntos más importantes de esta población cuando hablamos de identificación, como se da en el siguiente cuadro:

Tabla N° 9 Identificación

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Si	45	45%
No	30	30%
A veces	25	25%
Total	100	100%

Gráfica N° 5: Identificación con un Personaje Anime



En este cuadro se observa que los jóvenes en un **45%** se identifican con un personaje de sus series favoritas como es el caso de la **Serie Naruto** con un **15%** como **primer rango** sumada a un **13%** como **segundo rango** y un **11%** como **tercer rango**, ponderando un **39% total** de toda la población que ha elegido a esta serie como su favorita (ver anexo H- Series Anime Favoritas), a la misma que se suma una de las identificaciones con **11** valoraciones de alto rango, que es el mayor número de jóvenes con esta identificación, el cual representa al **personaje principal “Naruto”**

(ver Anexo I – Identificación con un Personaje), donde este personaje se caracteriza por ser *“un niño y adolescente capaz de cambiar la visión del mundo de todas las personas que conoce, e inspira valor para el futuro, es un firme creyente de la Voluntad de Fuego, mostrando en todo momento su generosidad, justicia, humanidad, carisma y su gran valor de nunca rendirse que lo han caracterizado, por haber reconocido, elogiado y admirado por muchos.”* como lo han descrito los fans de esta serie, porque desean ser como él, se convierte en un ideal imaginario.

Y como también se ha visto hay un **25%** de la población que se identifica **A Veces** con un personaje, es decir que se retractan en algunas ocasiones, y en otras se identifican, lo cual se transfiere con la identificación en sí, que llegaría a ser como un **70%** que admite identificarse con estos personajes, que es una clara evidencia de que sus videncias y fantasías se desplazan a estos mundos imaginarios, donde viven sus anhelos y experiencias sin resolver de su pasado, o de su infancia, como también la resolución de los conflictos internos en lo emocional, que no pueden resolver en su vida diaria, como ha sido descrito por la autora Fuentes Martínez Pst. Ma., (2006):

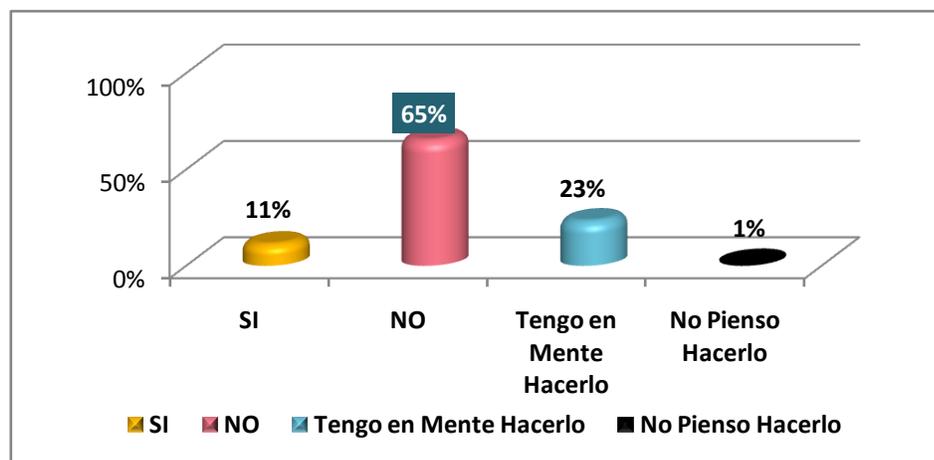
*“Cuando la función materna de “yo auxiliar” resulta insuficiente, el niño puede recurrir a la construcción de un “yo auxiliar” falso del que él mismo se hace cargo, un “falso self”, se puede acudir a la **identificación proyectiva**, que es resultado de la proyección original del instinto de muerte, escindiéndose partes del yo y de los objetos internos que se proyectan en el objeto externo, que queda entonces poseído y controlado por las partes proyectadas, e identificado con ellas”.*

Imaginario que repercute en los aficionados en otras formas de identificación, como el **Cosplay**, que es una de las características que representa a su afición, como se muestra en este cuadro:

Tabla N° 10: Realización de Cosplay

Nivel	Frecuencia	%
SI	11	11%
NO	65	65%
Tengo en Mente Hacerlo	23	23%
No Pienso Hacerlo	1	1%
TOTAL	100	100%

Gráfica N° 6: Realización de Cosplay



En el presente cuadro un **65%** no ha realizado su cosplay, aunque los datos son contradictorios a la identificación, no quiere decir que no piensen realizarlo como se muestra en el **23%**, en el que tienen en mente representar a algún personaje de su preferencia aunque aún no está hecho, solo el **11%** realizó su cosplay, con un nivel bajo en esta población, demostrando tener una baja tendencia a realizar un cosplay, que en sí para el anterior dato representa una identificación, puesto que el cosplay es vestirse como el personaje que se desea representar, con sus posturas, su forma de actuar, mostrar su carácter o escenificar lo que más le caracteriza, por lo tanto es una identificación, donde incluso esta transformación es transitoria, pero hay generación de identidad como ha sido descrito por: Fuentes Martínez Pst. Ma. Elena. (2006) *“La representación del self es el conjunto de representaciones tanto conscientes como inconscientes de nuestra imagen corporal, nuestros instintos, representados en forma*

de deseos, nuestra imagen y autoconcepto; la valoración que tenemos de nosotros (autoestima), nuestras expectativas (ideal del yo) y nuestras limitaciones. Se constituye en lo que comúnmente llamamos “identidad” y tiene como características la permanencia temporal (uno siempre es el mismo a pesar del paso del tiempo), la cohesividad (uno tiende a ser el mismo aún bajo condiciones de presión) y un matiz afectivo estable (uno se siente bien o mal con uno mismo)”.

Pero retomando lo referente a géneros, en esta serie hay combinación de géneros, entre los que se encuentra la comedia, aunque no es una de las más llamativas de la serie, pero contiene temáticas referentes a este género.

La comedia entonces, pone en ridículo los vicios o malas costumbres para corregirlos mediante la risa. Sin embargo, no trata de corregirlos en quienes los practican, sino que los representa como un método preventivo para evitar que lo adquiramos los demás, donde el personaje principal representa al individuo despreocupado, con baja calidad moral, que posee algún vicio o defecto de los seres humanos como la avaricia, el atrevimiento o rebeldía y otros, que son sumamente complejos.

Es complejo por poseer divisiones como los subgéneros del anime, que en el caso de la Parodia: animación con un gran sentido de la comedia, en la que se representan escenas o situaciones similares a las de otras animaciones, se usan nombres similares, hacen cosas similares, etc. Ejemplos: (Gintama, Hayate no Gotoku!, Seitokai no Ichizon, Baka to Test to Shōkanjū, Sket Dance), series que se traducen en comedia total, es decir todos sus pasajes y transcurso de su trama está basado en la comedia como es el caso de One Piece, que ha marcado una gran influencia, que se posiciona en un tercer rango de las series favoritas y otras series con bastante comedia, las mismas que aficionado describe con su propio punto de vista (Ver Anexo J – Características de las Series Favoritas), pero también están series que transmite su humor a través de imágenes, generalmente sin el uso de palabras. Ejemplo: (Nichijou)

Continuando con los demás géneros presentamos al segundo genero **AVENTURA** al que se han inclinado con un **41%**, que nos hace combinar esta categoría con la comedia, puesto que en las historias cómicas también se entremezclan acontecimientos que el personaje ha de experimentar tratándose de diversas situaciones graciosas que lo vinculan al objetivo deseado, más en si las aventuras de una historia tienen como cualidad fundamental el sentido épico de su relato. Dicho de otro modo, toda película de estas características se fundamenta en sucesos protagonizados por un héroe o conjunto de héroes (Inuyasha como segundo rango de serie favorita) (Ver Anexo H – Series Anime Favoritas), conviene aclarar que el género de aventuras puede generar argumentos de inspiración policíaca, histórica o bélica, que por lo visto toda esta variedad engloba subgéneros de espías, aventuras selváticas, artes marciales, peleas de capa y espada, puesto que las tramas suelen reproducir un modelo de orden legendario, nacido en las antiguas sagas mitológicas, reforzado por la novela que sitúan la historia en la época antigua, y, finalmente, actualizado a través de la literatura, que en el anime se remonta al Manga (comic japonés), así también con novelas de fantasía donde los personajes viajan a mundos paralelos, fuera de su tiempo o espacio, con poderes sobrenaturales y evolución mística, que se ha visto en series donde los protagonistas están dentro de un videojuego online y siguen una historia que puede ir variando. Ejemplos: (Hack, Accel World, Sword Art Online, este último se posiciona como segundo rango de series favoritas con menor porcentaje al de Inuyasha). En las que también existen identificaciones. (Ver Anexo I – Personaje con el que se Identifican)

En lo que concierne a sus estrategias narrativas, el género de aventuras suele buscar la máxima atención por parte de los espectadores, y para ello prolonga situaciones peligrosas, poniendo en suspenso su desenlace. Con ese fin, cada episodio concluye con el mayor de los riesgos para el personaje, resolviéndolo en el siguiente episodio o temporada, que no es otra cosa que sentir esa energía que fluye a través de las historias en las que el aficionado se proyecta, y se identifica con algunas situaciones y personajes que son una ilusión de sus ensoñaciones mas allá de la realidad, vertiendo

en él diversas sensaciones y emociones, como lo menciona el autor (Urrero G., 2006) *“Al fin y al cabo, lo que se encuentra en ellas de lucidez y coraje las convierte en experiencias muy liberadoras, que nos hacen sentir nostalgia de unos tiempos que fueron terribles y también grandiosos”*

Aspectos que el aficionado ha considerado como los más representativos de las serie anime en sus características con un **36%** , donde los actos heroicos son los que más se han disfrutado en estas series, donde el personaje principal es valiente, y desea llegar más allá de sus límites, para proteger a sus seres queridos, o lograr aquello que aspira realizar, como también han apuntado a que las series anime son algo mejor y más atrayente que el mundo real con un **62%**, que significaría que quisieran ser parte de estas aventuras, que en la realidad no se distinguen, y son más emocionantes que la realidad donde viven. (Ver Anexo J – Características de las Series Anime).

Lo mismo que se traduce en dosis de adrenalina, cuando el aficionado se ha enlazado a una parte de la historia en la que se generan movimientos de **ACCIÓN** de los personajes que es el tercer genero mas visto con un **40%** que esta población a estimado como uno de los más importantes entre sus preferencias en el que prima la espectacularidad de las imágenes en movimiento dejando al margen cualquier otra consideración. Se caracteriza por personajes arquetípicos y por la abundancia de secuencias donde prima el dinamismo (persecuciones, huidas, carreras y combates de enfrentamiento llenos de fuerza a través de luchas cuerpo a cuerpo y con máquinas, tiroteos, explosiones, incendios, etc.)

Que hacen vibrar la retina del espectador, o mejor dicho la conexión de los impulsos hormonales que se manifiestan cuando la atención e interés se centran en estos puntos unidos a la trama y a los personajes que van en pos de un ideal como se ha mencionado en aventura, que de hecho están vinculados a la acción. Como se puede ver en series que exponen con mayor relevancia géneros como la aventura, comedia y acción, pero que no se enfrasan en solo 3 géneros también están compuestos por otros géneros como el romance, lo sobrenatural, drama y suspenso, que es un claro

ejemplo de (Saint Seiya, InuYasha, Dragon Ball, One Piece, Bleach, Naruto y Fairy Tail).

Series anime donde también se hallan esas características que el aficionado ha calificado como lo más atractivas de esta serie, por tratarse de peleas o venganza con un 37%, que son temas que se tocan en estas series (Ver Anexo J – Características de las Series Anime).

Y una vez habiendo reportado estas tendencias, también hacemos referencia al género considerado no apto o no agradable a la vista de un porcentaje de esta población que es el **Romance Homosexual** con un **31%** también llamado (**Yahoi**) termino japonés que remarca la relación sentimental entre hombres, puesto que como es sabido en nuestra cultura aun permanecen los prejuicios, estereotipos y discriminación hacia este tipo de relación, que no es bien visto por la sociedad de costumbres convencionales, aunque en el mundo se han dado transformaciones de leyes en algunos países que declaran estar de acuerdo con matrimonios entre personas del mismo sexo, pero que dentro de estas narraciones existen los géneros que muestran una parte de este tipo de relación en su cultura, que también concierne al sexo femenino como ser el género (Yuri), pues es así como los aficionados tienden a escoger sus series más significativas dentro de los géneros ya mencionados.

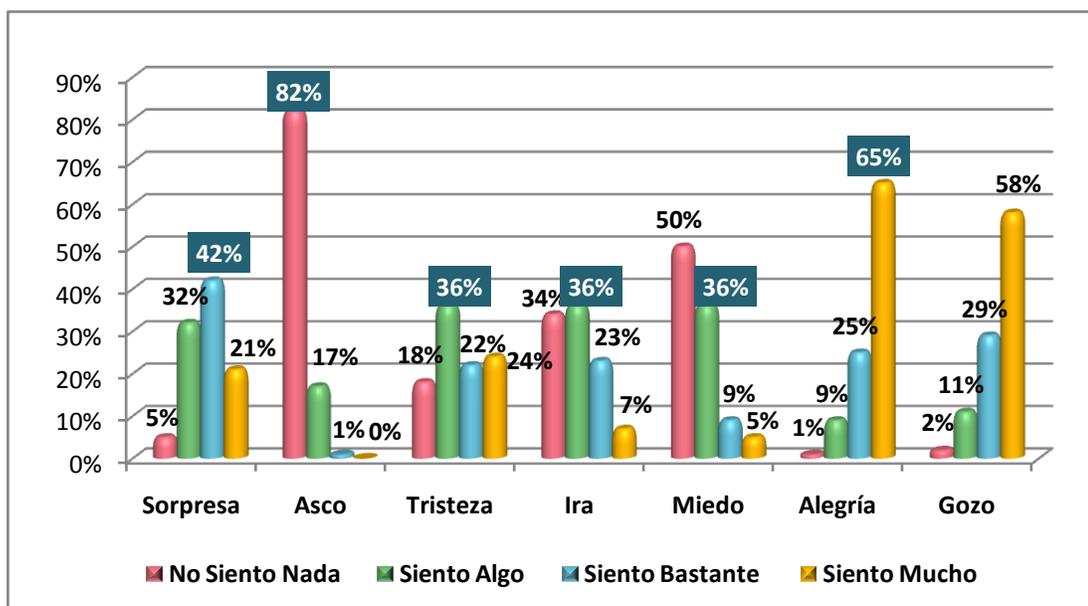
Lo cual nos da como perspectiva que los géneros son una parte importante de las características de estas series puesto que son el núcleo de la adhesión a las mismas, con temas diversos que proyectan imágenes que transmiten conceptos que tienen un fuerte vínculo con las emociones y sensaciones que mueven pensamientos y sentimientos hacia este fenómeno del ANIME.

Lo cual se verá a continuación con respecto a sensaciones y emociones para discernir y ampliar el porqué y como esta población ha estimado ciertos géneros como sus preferidos y el grado de los mismos que repercuten en el joven aficionado durante la emisión de las series anime:

Tabla N° 11: Emociones Vivenciadas

Nivel de Intensidades	Sorpresa	Asco	Tristeza	Ira	Miedo	Alegría	Gozo
No Siento Nada	5 5%	82 82%	18 18%	34 34%	50 50%	1 1%	2 2%
Siento Algo	32 32%	17 17%	36 36%	36 36%	36 36%	9 9%	11 11%
Siento Bastante	42 42%	1 1%	22 22%	23 23%	9 9%	25 25%	29 29%
Siento Mucho	21 21%	0 0%	24 24%	7 7%	5 5%	65 65%	58 58%
Totales	100 100%	100 100%	100 100%	100 100%	100 100%	100 100%	100 100%

Gráfico N° 7: Emociones Vivenciadas



Volviendo a lo anterior después de haber visto todo lo referente a los géneros y un repaso de las series más significativas en ese sentido nos referiremos a la magnitud de estas emociones y sensaciones que el aficionado experimenta al estar presente durante la proyección de estas historias que cambian su modo de ver su realidad y también el placer o displacer que sienten al final de cada una de ellas.

Entonces en este sentido se puede observar en este cuadro que el **65%** ha experimentado emociones de **Mucha Alegría**, mediante estas series, que sin duda refuerzan todo lo referente a lo que se denomina afición, que al mismo tiempo como nivel alto de esta categoría demuestra tener un buen sentido de asimilación y una positiva adopción de visiones que tracen sus cualidades conductuales como lo refiere el autor: (Delgado, 1992) citado por (Chóliz M.M, 2005),”*La felicidad favorece la recepción e interpretación positiva de los diversos estímulos ambientales. No es fugaz, como el placer, sino que pretende una estabilidad emocional duradera*”

Siendo de este modo una emoción adaptativa importante puesto que nos da una visión de que las series anime proporcionan una experiencia favorable que conduce a la activación de energías que promueven las conductas acertadas como el buen rendimiento académico, laboral o de cualquier otro índole, mencionado por el autor: (Isen y Daubman, 1984) citado por (2 Ibid.) “*Favorece el rendimiento cognitivo, solución de problemas y creatividad*”

Por lo que hasta el momento se ha ido perfilando como buena estimulación para las emociones que también nos presenta al **42%** que se sitúa en las emociones de **Bastante Sorpresa**, que es un punto fugaz de repentina aparición de aquello que no se esperaba, y con más intensidad si se trata de algo perturbador que puede oscilar entre lo positivo y lo negativo con las series anime puesto que conllevan diversas temáticas como la acción, aventura, romance, drama o sangrientas, las mismas que poseen temáticas que pueden ejercer cierto tipo de sorpresas que se vinculan con otras emociones como ser la alegría que ya habíamos mencionado, frustración o tristeza y miedo, pero que pasan como un rayo de luz transitorio que va y viene, a partir del cual se irán estructurando los procesos cognitivos que determinen el siguiente estado anímico. Como lo señala el autor (Reeve, 1994) citado por (2 Ibid.) “*Dirige los procesos cognitivos a la situación que se ha presentado*”

Ahora seguidamente nos remitimos a las siguientes emociones que comparten los mismos criterios de estimación del **36%** referidos a la **Tristeza, Ira y Miedo** que son

asimilados por el aficionado como **Algo que Sienten** cuando ven estas series anime, es decir que no están muy enlazados a estas emociones, pero si se vinculan a todas ellas puesto que les otorgan cierta motivación con tendencia a estas emociones, que no es más que un roce de palpitaciones que les hacen sentir ser parte de estas historias como lo menciona el autor (Seligman, 1975) citado por (2 Ibid.) *“La tristeza aparece después de una experiencia en la que se genera miedo debido a que la tristeza es el proceso oponente al pánico y actividad frenética”*. Que por su parte tanto el miedo como la tristeza tienen estrecha relación con la **Ira** que puede provocarse después de haber sentido miedo, cuando la situación se torna peligrosa disponiendo a la persona en un estado de ansiedad, o tristeza cuando ha sucedido algún acontecimiento que ha sido frustrado, lo cual incentiva a la aparición de esta emoción como lo menciona el autor: (Izard, 1991) citado por (Chóliz M.M, 2005), *“La ira se produce por la interrupción de una conducta motivada, situaciones injustas”*

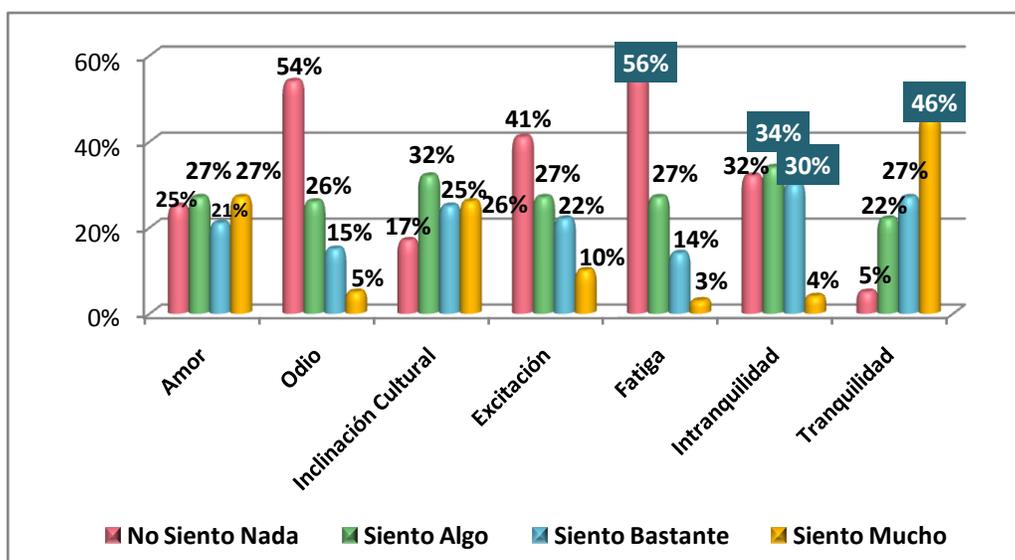
Por lo tanto estas emociones tienen una finalidad o función como lo señala el autor (2 Ibid.) *“Todas las emociones tienen alguna función que les confiere utilidad y permite que el sujeto ejecute con eficacia las reacciones conductuales apropiadas y ello con independencia de la cualidad hedónica que generen. Incluso las emociones más desagradables tienen funciones importantes en la adaptación social y el ajuste personal”*

Posteriormente a todas estas emociones, también las sensaciones tienen un importante punto de vista en cuanto a la afición que se genera a partir de las mismas que señalaremos a continuación:

Tabla N° 12: Sensaciones Vivenciadas

Nivel	Amor	Odio	Inclinación Cultural	Excitación	Fatiga	Intranquilidad	Tranquilidad
No Siento Nada	25 25%	54 54%	17 17%	41 41%	56 56%	32 32%	5 5%
Siento Algo	27 27%	26 26%	32 32%	27 27%	27 27%	34 34%	22 22%
Siento Bastante	21 21%	15 15%	25 25%	22 22%	14 14%	30 30%	27 27%
Siento Mucho	27 27%	5 5%	26 26%	10 10%	3 3%	4 4%	46 46%
Totales	100 100%	100 100%	100 100%	100 100%	100 100%	100 100%	100 100%

Gráfico N° 8: Sensaciones Vivenciadas



Como otro punto de estos sentimientos, las sensaciones son similares y se vinculan con las emociones, puesto que la sensación es la emoción que se da en el estado de ánimo frente a un acontecimiento, una experiencia, una novedad o una noticia significativa en su ambiente. Por lo que se puede decir que en un **46%** el aficionado **siente mucha Tranquilidad** que es una de las más representativas en cuanto a la formación subjetiva de experiencias duraderas, pues es así como se distinguen de las emociones, aunque las sensaciones son impresiones que tienen más profundidad con

respecto a las emociones que son parte de los sentimientos que tienen que ver con el sentir como lo menciona el autor (Bergson,1998) citado por (Cortez Ortega H. , 2010) *“El sentimiento no puede reducirse de ninguna forma a la sensación. Son modos específicos de sentir, pero están referidos a la unidad del yo o persona como un núcleo centralizado, brotan, en su mayoría, de lo más hondo del ser personal”*

Es así como esta sensación se sitúa entre las más importante como una característica de estas series que hacen que el aficionado pueda vivir momentos placenteros, con diversos matices emocionales.

Pero aun queda otro dato en un **30%** con respecto al **Sentir Bastante Intranquilidad**, sensación opuesta a la tranquilidad, que es sinónimo de preocupación, lo cual denota la impaciencia que puede atravesar el aficionado, si la serie o trama de la historia que le ha fascinado en gran manera, se ha tornado inconclusa o con un final inesperado, que crea en él un sentimiento de intranquilidad, que se da cuando algo no ha salido bien, o algo no ha terminado, algo esta perturbando las futuras perspectivas en cualquier sentido, lo que significa que a través de estas series esta sensación incómoda también les hace estar atentos a ese algo que no se resuelve. Que es una de las características de estas series con finales abiertos, inconclusos o tristes. Ejemplos más resaltantes: (Candy Candy, School Rumble, Full Metal Panic, Saikano, Elfen Lied, Neo Génesis Evangelion)

Otro claro ejemplo que puede producir esta sensación son las series que continúan en emisión, que rebasan los 300 capítulos, como ser **Naruto**, que es una de las series más requeridas por los aficionados, actualmente en la trama no llega al desenlace, cuando está por llegar a lo más importante los productores, alargan la trama con pasajes donde cada personaje recuerda cosas de su pasado interrumpiendo lo presente, que ha sido realizado constantemente, lo cual es muy reprochado por los fans, también está la serie de los **Súper Campeones**, que tuvo un final triste donde supuestamente el personaje tuvo el sueño de ser el mejor jugador de fútbol que se vio

frustrado cuando al final despertó de un sueño después de haberle amputado las piernas.

Historias muy conmovedoras con desenlaces tristes o amenos dependiendo de cada autor, que nos permite ver que con un **34% la Intranquilidad** se refuerza con esa ansiedad repetitiva, aunque de manera leve puesto que en este porcentaje **Sienten Algo** de esta **sensación**, lo cual nos dice que las series anime, sus tramas atraen con intensidad al aficionado por esos sentimientos latentes, que no le abandonan instantáneamente como sucede con las emociones, que también juegan un importante papel en este sentido, por estas razones la afición a estas serie se establece, si la persona ha experimentado y ha asimilado todo este proceso.

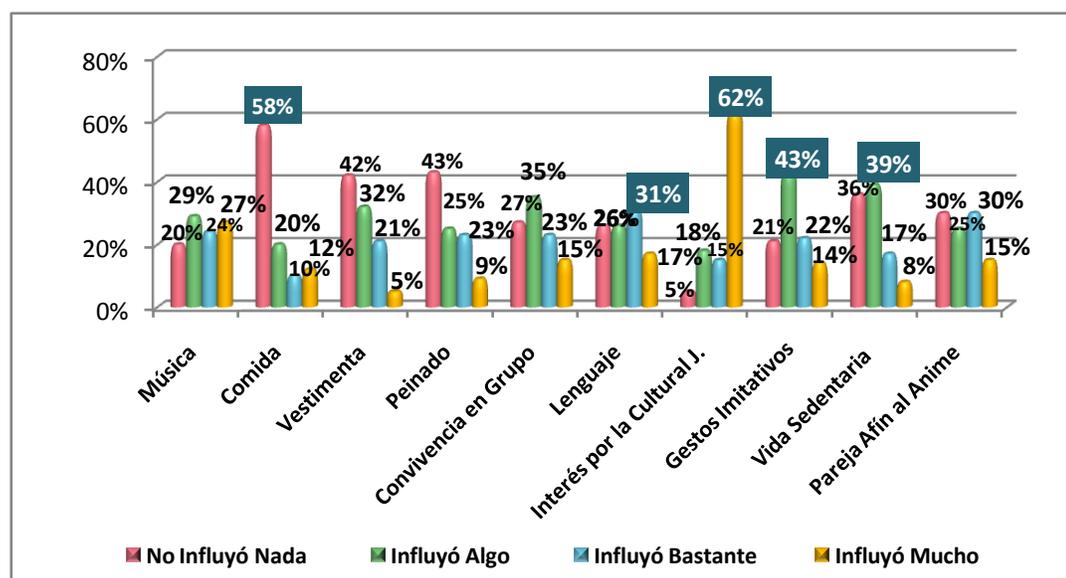
Y finalmente no podemos dejar pasar la sensación por la que no **Sienten Nada** que se trata de la **Fatiga**, con un **56%** que nos dice que estos sentimientos de la intranquilidad o la tranquilidad no producen cansancio, no se vinculan con la fatiga en el espectador, puesto que ambas tienen un componente de paz o interés elevado cuando han apreciado estas historias interesantes.

Por lo visto las sensaciones que experimenta el aficionado con más intensidad son la tranquilidad en su punto más alto, y la intranquilidad (suspenso), que hace su lucha y hace latente el interés y apego por estas series.

Tabla N°13: Influencia de las Series Anime en el Estilo de Vida

Estilo de Vida	NIVELES								TOTAL	
	No Influyó Nada		Influyó Algo		Influyó Bastante		Influyó Mucho			
Música	20	20%	29	29%	24	24%	27	27%	100	100%
Comida	58	58%	20	20%	10	10%	12	12%	100	100%
Vestimenta	42	42%	32	32%	21	21%	5	5%	100	100%
Peinado	43	43%	25	25%	23	23%	9	9%	100	100%
Convivencia en Grupo	27	27%	35	35%	23	23%	15	15%	100	100%
Lenguaje	26	26%	26	26%	31	31%	17	17%	100	100%
Interés por la Cultural J.	5	5%	18	18%	15	15%	62	62%	100	100%
Gestos Imitativos	21	21%	43	43%	22	22%	14	14%	100	100%
Vida Sedentaria	36	36%	39	39%	17	17%	8	8%	100	100%
Pareja Afín al Anime	30	30%	25	25%	30	30%	15	15%	100	100%

Gráfico N° 9: Influencia de las Series Anime en el Estilo de Vida



Bien ahora en esta parte del primer objetivo, que representa los estilos de vida del aficionado, es evidente que toda variable tiene su efecto, como ya lo hemos visto en cuanto a frecuencia de uso, los géneros más representativos, las emociones y sensaciones vividas, los estilos de vida, son formas de vivir de acuerdo a las expectativas, intereses o ideología de la persona. Que ha sido más claramente

definido por (Featherstone, M., 1991, citado en Bocoock, R., 1993): *“Refiriéndose al estilo de vida que distingue a un grupo de estatus social específico, en la cultura del consumidor contemporáneo connota individualismo, personalidad y conciencia del propio estilo. El propio cuerpo, la indumentaria, la forma de hablar, las actividades de ocio, las preferencias en comida, bebida, casa, coche, elección de vacaciones, etc. deben verse como signos de individualismo en el gusto y sentido del estilo de propietario/consumidor”*

Y como se puede observar en el cuadro de Estilo de Vida el **62%** de esta población, refiere tener mucho **Interés por la Cultura Japonesa**, lo cual indica que ha **influido mucho** la visión de una nueva experiencia, interés que expresa adentrarse a un mundo muy distinto al ambiente en el que han crecido, con importantes diferencias en sus tradiciones, su medio tecnológico, su forma de expresión afectiva, sus reglas familiares o sociales, su ideología de la vida, sus normas de conducta, la música y las tendencias de moda, son distintas por tratarse de una de las civilizaciones más antiguas y modernas en la actualidad, la que ha ido formando su propia historia, aislada del mundo como lo menciona el presentador (Richard Chamberlain, 2009 , documental Japón Memorias de un Imperio Secreto) *“Para evitar que haya mayor disensión debido a la influencia extranjera Iemitsu cierra Japón al mundo occidental. Pasarán más de 200 años antes de que la nación vuelva a abrir sus puertas”* de esta forma frenando la intrusión e influencia de otras culturas, pero que con el pasar del tiempo ha cambiado a su propio modo con toques de influencia global.

Por la que han pasado muchas generación en la historia de la humanidad, donde muchas culturas han cambiado o se han alienado a las costumbres que rigen como la cultura básica mundial, pero es más interesante cuando un grupo reducido de personas que comparten intereses, actividades o gustos determinados, se adhieran a otra cultura distinta a la suya que hacen que se coloquen ante la mirada de la sociedad en la que viven, donde la población no comparte esta inclinación.

Pero al joven aficionado no le impide ser parte de esta cultura con la que comparte este entretenimiento del que es originario como son las series anime, por la que ha desarrollado una progresiva inclinación.

La misma que tiene un rasgo particular como es su idioma, que en esta investigación se ha optado por utilizar la palabra lenguaje para reforzar la adopción del aficionado por los gestos imitativos, que veremos más adelante pero que en esta parte se observa que el **Lenguaje ha influido bastante** con un **31%** en el aficionado, que nos muestra que las series anime han influido bastante en el aprendizaje de este idioma, pero que solo se concentra en ciertas palabras o frases puesto que no hay datos exactos de la adquisición de este idioma en su expresión vocal o escrita, como dominio total, pero si se da el interés por querer aprender este idioma, con el que los personajes de las series se expresan, puesto que casi en su totalidad están habladas en japonés, deben solo mostrar los subtítulos en cada episodio, lo cual habitúa al espectador a estar centrado en las frases más repetitivas, como las expresiones más resaltantes, pero también están las series dobladas al español que son muy pocas para la demanda del aficionado.

Que siempre está al tanto de todas las nuevas proyecciones, que hacen más propenso este interés por tratar de entender con más claridad lo que se expresa en cada fascinante escena, que no es bien comprendida si no se habla o se entiende el japonés, pero que sin duda ha marcado a muchos jóvenes como es el caso de Marc Bernabé que desde su adolescencia temprana, que como traductor e intérprete se interesó por el anime y la cultura japonesa. Gracias a esa experiencia ha creado un método de estudio del japonés que utiliza el Manga como refuerzo. Ese método ha sido traducido a siete idiomas y hoy es leído en todo el mundo, que asegura que el Manga es una herramienta efectiva para aprender este idioma asiático porque ayuda a aprender a escribir, leer, pronunciar correctamente y enriquecer el vocabulario.

El mismo que forma parte de lo que se llama lenguaje, que es un término muy amplio, porque apunta tanto a la comunicación verbal como no verbal a la que nos

referimos cuando hablamos de **Gestos Imitativos**, que han tenido **algo de influencia** en un **43%**, lo que nos señala que la cultura japonesa posee matices que hacen más interesante su adhesión a ella, que por la influencia de un entretenimiento que adopta posturas y saca a relucir sentimientos, induce a observar e imitar cualquier postura corporal, facial o de actitud que es en sí una forma de ser parte de su cultura.

La misma que por ser japonesa, posee modos de conducirse ante otro paisano o extranjero con respeto, puesto que una de sus posturas más representativas es el saludo con reverencia e inclinación y voz humilde, lo cual se ha visto esencialmente en series que se desarrollan en la época de sus ancestros, como se ve en la figura del personaje femenino “Shurei”, con el que se han identificado y pertenece a la serie (Saiunkoku Monogatari), que representa la educación y costumbres de su cultura, en la que este personaje debe educar al que será representante del trono real, un joven Emperador. En estas series en cualquier contexto de época actual o antigua, aun muestran cómo se comportan de forma prudente y cultivada en todos los aspectos.

Entonces una de las formas de adopción de estilos son los gestos imitativos, aunque en este caso no del todo gestos japoneses reales, puesto que hablamos de series animadas, dibujos en movimiento, que no representan en un 100% los gestos del japonés, pero estos gestos imitativos son no verbales, son patrones de conducta, expresión facial o movimientos específicos, como lo menciona la autora: (Soler Espiauba, 2006) *“La enseñanza de una lengua extranjera no se hace exclusivamente a través de los contenidos léxicos, fonéticos y gramaticales, sino también a través de todo un sistema de descodificación del comportamiento corporal, único en cada cultura”*

Y haciendo referencia a estos gestos un claro ejemplo de estos se encuentra en un pasaje de la serie anime Naruto que enseña un tipo de gesto como lo menciona el autor (Vidal Perez, 2010) *“A lo largo de toda la serie se presentan algunas señas o expresiones no verbales propias de la cultura popular japonesa como la utilizada por Konohamaru (personaje de la serie Naruto) para decir que Sakura era novia de*

Naruto al preguntarle si lo era mostrándole su dedo meñique (el dedo meñique equivale a novio/a)”. Como se puede ver las expresiones denotan comunicación en la forma cultural a la que correspondan, que en este caso es la japonesa.

Por la misma que se han dado muchas formas de adopciones culturales, pero que pueden tener consecuencias, con cierto índice de tendencia, o **algo de influencia** como la **vida sedentaria**, con un **39%** que es indicio de malos hábitos, por falta de actividad física, consumo de comida rápida, falta de sueño, falta de higiene, actividades de ocio, aficiones, relaciones interpersonales y otras variables que median en su aproximación a una vida sedentaria, ocasionando falencias en la salud física, con sobrepeso, por el consumo excesivo de calorías a la hora de estar prendidos a la tv, o estar siempre encerrados en su espacio habitacional, para ser el espectador al que no le agrada ser molestado, o censurado con tendencia al aislamiento. Como se declara en (*Diccionario Mosby - Medicina, Enfermería y Ciencias de la Salud, Ediciones Hancourt, S.A. 1999.*)“*Modelo de hábitos de vida que requieren la mínima cantidad de esfuerzo físico. El sedentarismo es más habitual en las ciudades, donde la tecnología está orientada a evitar los grandes esfuerzos físicos. Estar muchas horas al día viendo televisión o sentado frente a la computadora, es una muestra de sedentarismo, que fomenta la **obesidad**, debilita los huesos y aumenta el riesgo de las enfermedades cardíacas.*”

Pero este estilo de vida sedentario también se observa en algunas series anime, que describen su mismo estado de experimentación de las series como el caso de series que tratan sobre su propia afición, en series como (Genshiken, Bakuman) y otras parodias de su propia naturaleza, aunque las series anime no dictan por sí mismas la adopción de este estilo, sino que se ajusta a través de su influencia en su afición, que es la repetición y establecimiento de sus pulsiones hacia el objeto deseado, las series Anime.

Es por eso que en este tipo de vida, el Otaku (aficionado), es criticado y estereotipado como un joven sin cuidado personal, inadaptado a cualquier situación social (con

excepción de los grupos de aficionados), con poca actividad deportiva, cultural de acuerdo a las costumbres de su medio ambiente, y laboral si se trata de un joven que aun depende de sus padres, en cuanto a estudios y protección, descripción que también refiere el autor: (Quintana, 2011). Citado por (Soliz Cruz S., 2012) *“La imagen del otaku es pues, la de un joven desaliñado con problemas de comunicación y resignado a estar solo, porque se percibe como nada atractivo al sexo opuesto; además, carente de talento para aventurarse a realizar cambios en su persona”*, lo mismo que también se vincula a la imagen de un Nerd, con predominio en sus estudios, dedicado y sobresaliente, pero que solo se ha dedicado a este aspecto y para complementarlo adquiere pasatiempos que le otorguen placer.

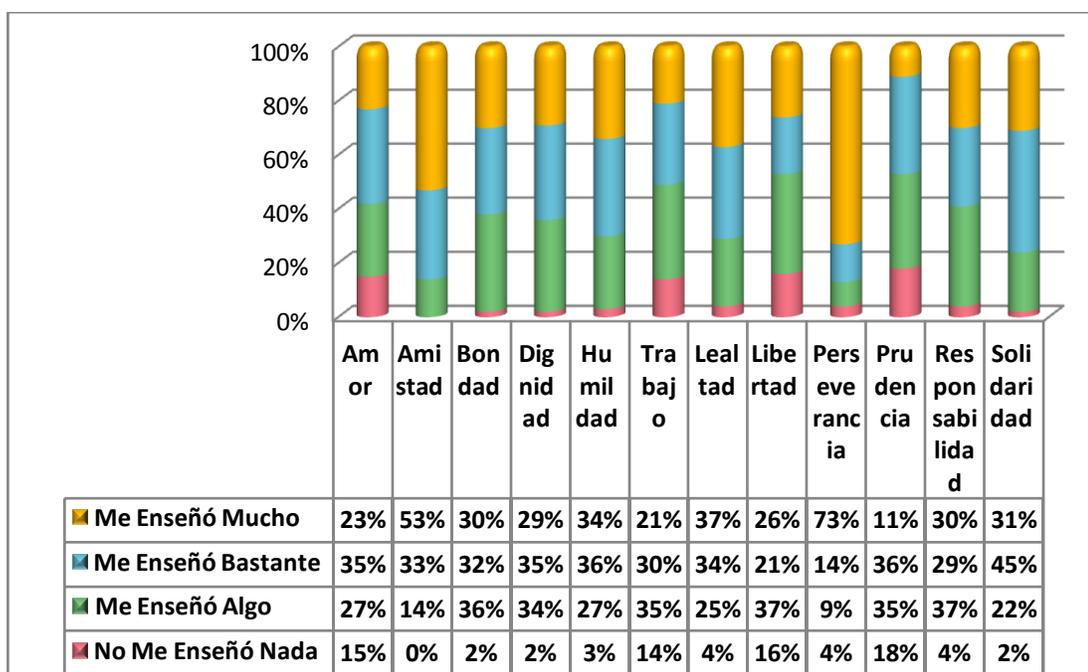
Los cuales **no han influido nada** en un estilo de vida que contenga esta particularidad como ser la **Comida** de la cultura japonesa con un **58%** que demuestra no tener todas estas características muy adheridas a su afición, que en cierto grado pueden degustar, pero no con tanto entusiasmo como su proximidad hacia las series anime.

Las que han hecho que los estilos de vida sean formas que encarnan su modo de vivir, que han tenido en el aficionado un alto grado de adquisición de su modalidad cultural y sentido de dependencia en su mundo solitario o restringido como lo menciona el autor: (Featherstone, M., 1991), citado en (Bocock, R., 1993) *“Estilo de vida que distingue a un grupo de estatus social específico, en la cultura del consumidor contemporáneo connota individualismo, personalidad y conciencia del propio estilo. El propio cuerpo, la indumentaria, la forma de hablar, las actividades de ocio, las preferencias en comida, bebida, casa, coche, elección de vacaciones, etc. deben verse como signos de individualismo en el gusto y sentido del estilo de propietario/consumidor”*

Tabla N°14: Valores aprendidos

VALORES	NIVELES								TOTAL	
	No Me Enseñó Nada		Me Enseñó Algo		Me Enseñó Bastante		Me Enseñó Mucho			
Amor	15	15%	27	27%	35	35%	23	23%	100	100%
Amistad	0	0%	14	14%	33	33%	53	53%	100	100%
Bondad	2	2%	36	36%	32	32%	30	30%	100	100%
Dignidad	2	2%	34	34%	35	35%	29	29%	100	100%
Humildad	3	3%	27	27%	36	36%	34	34%	100	100%
Trabajo	14	14%	35	35%	30	30%	21	21%	100	100%
Lealtad	4	4%	25	25%	34	34%	37	37%	100	100%
Libertad	16	16%	37	37%	21	21%	26	26%	100	100%
Perseverancia	4	4%	9	9%	14	14%	73	73%	100	100%
Prudencia	18	18%	35	35%	36	36%	11	11%	100	100%
Responsabilidad	4	4%	37	37%	29	29%	30	30%	100	100%
Solidaridad	2	2%	22	22%	45	45%	31	31%	100	100%

Gráfico N° 10: Valores Aprendidos



Después de ser parte de los característicos estilos de vida del aficionado, uno de los principales factores para llevar un estilo de vida prometedor son los valores, como lo

señala (Petit Robert) citado por (Olivier Garrigue, 2009) *“El Valor es aquello que en una persona es digno de estima con respecto a las cualidades que se desea de la persona en el dominio moral, intelectual y profesional”*.

Valores con los cuales nos adentramos en uno de los más importantes que como se observa en el cuadro, el **73%** de los jóvenes aficionados dicen que la **Perseverancia** es el valor que **más les ha enseñado** a través de las Series Anime, un valor con mayor tendencia, sinónimo de paciencia, que la cultura japonesa tiene como principal característica en la conciencia colectiva de su sociedad, como también la paciencia y la templanza ayudan en mejor medida a la perseverancia, que es uno de los principales aspectos que se pueden observar en las diversas temáticas que se plasman en las series anime, como la serie de **Naruto** en la que el personaje usa una de las frases más reconocidas, “No me Rendiré y seré Hokage de la Aldea de la Hoja”, y su templanza con fuerte voluntad, que hace que sea alegre aun cuando lo han traicionado, abandonado y rechazado, con una visión positiva de la vida, que ha sido tomada en cuenta por una buena parte de la población en su identificación como personaje ideal (ver anexo matriz de datos)

Lo cual nos hace entrever que el aficionado ha tomado como buen punto de aprendizaje una virtud que se persigue en la vida por mas difícil que sea la situación, hasta llegar a consolidar el camino recorrido, sea que se ha logrado el fin buscado o no ha sido posible, que es sin duda el deseo de todo ser humano. Como lo menciona: (Martí Ballester P.J., 2010) en el discurso de Santo Tomás: *“Perseverancia: Su función es soportar la duración en los actos de virtud y en todos los demás, practicando la firmeza en la dificultad procedente de la duración. Modera el temor a la fatiga o al desfallecimiento por la larga duración y proporciona fortaleza de ánimo.”*

De aquí en mas el joven aficionado, tendrá presente este valor como motivación a sus metas más difíciles, que quizás mejoren los aspectos más negativos de su persona, de su ambiente o de cualquier circunstancia en la que esté a punto de abandonar lo que

había comenzado como un ideal de logro, por lo que es de gran merito el que estas series anime, contengan conceptos educativos y motivacionales transmitidos desde una cultura que lleva mucho tiempo formada en estos ideales.

Y una vez que la persona ha logrado estos ideales, ha atravesado muchas dificultades para lograrlo, pero en cualquier caso siempre se necesita de la ayuda de alguien, que a veces puede ser a través de la familia, personas particulares o un amigo que nos hace tener en cuenta otro gran valor como la **Amistad**, que cuenta con un **53%** que les **ha enseñado mucho**, que es una de las mejores formas de relaciones que hay en el mundo, con la que se puede alcanzar un clima positivo en la vida de cualquier persona, puesto que un amigo es un apoyo que puede mejorar las circunstancias de vida, en la comprensión afectiva, en los logros futuros, en la competitividad como impulso de progreso y relación fraternal, que es el motor para otras relaciones circundantes dentro de la sociedad.

Que el aficionado ha visto como muy positivo para su desarrollo personal que también relaciona a su serie favorita Naruto donde se trata uno de los temas más centrales que es la amistad, puesto que este personaje lucha por el bien de todos sus amigos, arriesgando su vida y cambiando la vida de muchos de ellos, ensartándolos en el camino de la verdadera felicidad, haciendo amigos a cada paso de la travesía para alcanzar sus metas. Por lo que este valor tiene el componente de cooperación entre individuos con afinidad afectiva y vínculos duraderos, que se construyen por medio de la socialización, la cultura, situación socioeconómica y generacional que ha sido descrito en el acto amistoso en la visión de: (Laín Entralgo, 1972) citado por (Selles Juan F., 2008), *“Comunión interpersonal y amorosa mía “con” otro hombre, nacida “desde” nuestra común situación y nuestro común fundamento, realizada tanto “para” y “hacia” nosotros mismos como “para” y “hacia” todos y constituida “en” lo mismo”*

Por lo tanto se ha atribuido a este valor un importante lugar de concepción de relaciones que serán recíprocas de acuerdo a un mutuo afecto y pensamiento, que si

hay conflictos con respecto a este aspecto, la persona que ha formado esquemas positivos de relaciones interpersonales, podrá llegar a un punto de solución aceptable, tanto para sí misma como para la otra persona, construyendo lazos muy fuertes convirtiéndose en amistad duradera, como de compañerismo.

Que al mismo tiempo tratándose de compañerismo, de afiliación afectiva hacia otra persona también se observa con **bastante influencia** en este sentido a la **Solidaridad**, con un **45%** que se vincula a la amistad que se tiene con otra persona, u otros individuos con necesidades infortunadas de acuerdo a la situación, puesto que cuando se está presente ante momentos difíciles de otras personas, se hace presente el sentimiento de bondad, de humildad, de altruismo, de entrega sin condiciones, en el que el individuo se presta a la atención de esas necesidades, para mitigar el sufrimiento del otro, para mejorar esa condición, que es tan positiva como también contraproducente de acuerdo al tipo de situación, o personas implicadas que traten de sacar provecho sin fines concretos o sin relación con el problema.

Pero que en realidad la solidaridad de una persona ayuda a otra persona a mejorar sus condiciones como lo ha remarcado el autor: (Mascareño, 2006) citado por (Madero Cabib y Castillo Juan Carlos, 2011), *”La solidaridad no se constituye simplemente desde la acción de un sujeto que posee la expectativa de colaboración, sino además desde la experiencia de la persona destinataria de esa ayuda quien debe utilizarla para lograr inclusión en cualquier sistema social. Este concepto significa entonces una forma condensada de comunicación en la que un individuo aporta libertad de inclusión a otra persona, la cual experimenta tal expectativa del mismo modo y utiliza esa oportunidad para integrarse a un espacio social del cual ha sido excluido/a”*

Haciendo de este modo que el aficionado inserte en su esquema de pensamiento y sentimiento este valor que se proponga realizar en un futuro o situación donde otra persona requiera de su apoyo, pero que no es del todo absoluta, puesto que también dependerá de la situación del otro, o cuanto ha influido este valor en esta persona,

pero que sin duda si este marco de la población lo ha valorado como positivo y que se le está promoviendo en este sentido de la vida, es aceptable y con tendencia a ser realidad este accionar.

Así también otro valor, la **Responsabilidad**, que de acuerdo al joven aficionado posee el mismo grado de tendencia con la **Libertad** que de cierta forma en **algo les ha enseñado** las series anime con un **37%**, las que están muy relacionadas con todos los anteriores valores expuestos, puesto que hacen posible y son el motor de las acciones de una persona, que tiene como deber alcanzar las metas propuestas, y responder a los compromisos con las personas y situaciones con las que se relaciona de manera segura y positiva, que se vincula con lo expuesto por: (Escámes Sánchez J., 2001) citado por (López Lorca H., 2006), *“La responsabilidad de una persona sobre algo implica la conciencia de la acción, la libertad y el control sobre la misma y la evaluación de tal acción como portadora de beneficios y prejuicios”*.

Valores que inciden en el joven aficionado a pensar de cuán importante es ser responsable en tareas adquiridas o asumidas desde el plano personal o social, haciendo ver que son pautas que pueden mejorar sus relaciones interpersonales, laborales y familiares, puesto que en las temáticas de estas series existe un sin número de situaciones de respeto familiar, de asunción de roles importantes como líder de grupo de hazañas espectaculares, como persona respetada en su comunidad, en su grupo de amigos, en el colegio y muchos otros ámbitos donde se exhibe su accionar y autonomía para tomar decisiones que llegan a un punto de logros y liberación de conflictos, rehenes, sentimientos, y otros

Que en este sentido la libertad posee el deseo de ser independiente, de poder caminar con paso seguro y firme aunque siempre se tropiece con barreras que imposibiliten el avance hacia un buen futuro, luchar por la libertad de las ideas o fuerza de trabajo, es ser una persona con fuerte voluntad que puede hacer posible sus metas.

Y por tanto estos valores contribuyen a un modo de actuar, pensar, sentir y ser personas que puedan utilizar los conceptos que estimen con afecto y conocimiento

para interrelacionarse en su ambiente de forma adecuada a las expectativas de un colectivo social, sin aspectos negativos como la impaciencia, la antipatía, la traición, la indolencia, la arrogancia, la imprudencia, el sometimiento, la irresponsabilidad y la maldad, que son los anti-valores que traen consecuencias negativas en el proceder de las personas en la sociedad, como las malas relaciones, actitudes que desestabilizan la armonía en familia, entre amigos, en pareja y otros.

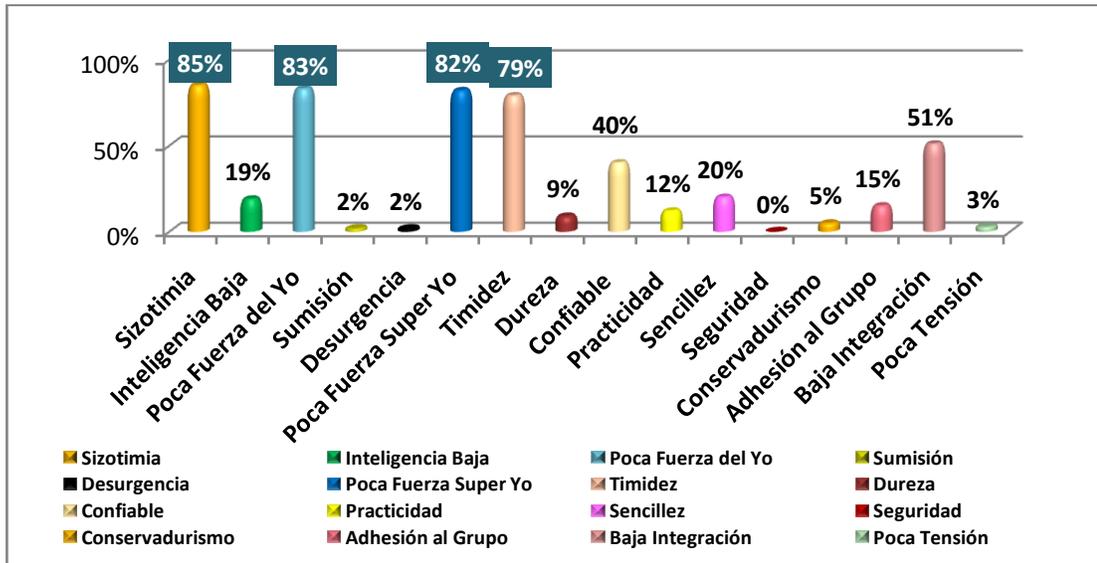
Que con la influencia de las temáticas tratadas en estas series anime, se pondrán en relieve aspectos de la vida y formas de hacer las cosas como modelos positivos para el aficionado, aunque tenga nociones equivocadas de su realidad circundante, pero siempre que estén presentes en sus memorias podrán ser tomadas en cuenta cuando sean necesarias.

5.2 Objetivo N° 2: Rasgos de Personalidad en Jóvenes Aficionados a las Series Anime

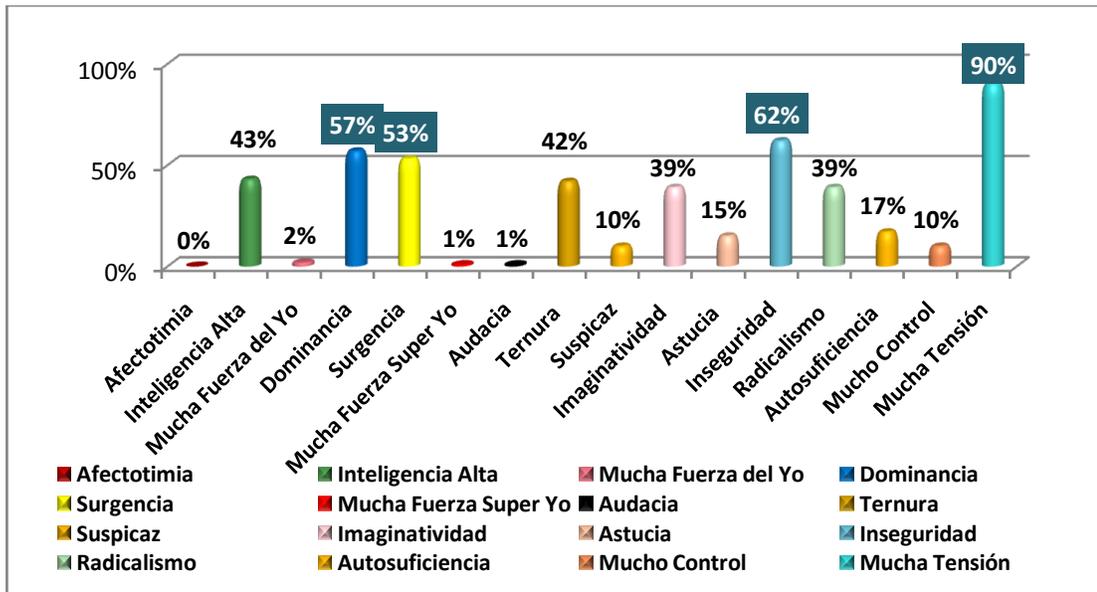
Tabla N° 15: Rasgos de Personalidad

	FACTORES	NIVELES			FACTORES	
		BAJOS	MEDIOS	ALTOS		
A	Sizotimia	85 85%	15 15%	0 0%	Afectotimia	A
B	Inteligencia Baja	19 19%	38 38%	43 43%	Inteligencia Alta	B
C	Poca Fuerza del Yo	83 83%	15 15%	2 2%	Mucha Fuerza del Yo	C
E	Sumisión	2 2%	41 41%	57 57%	Dominancia	E
F	Desurgencia	2 2%	45 45%	53 53%	Surgencia	F
G	Poca Fuerza Super Yo	82 82%	17 17%	1 1%	Mucha Fuerza Super Yo	G
H	Timidez	79 79%	20 20%	1 1%	Audacia	H
I	Dureza	9 9%	49 49%	42 42%	Ternura	I
L	Confiable	40 40%	50 50%	10 10%	Suspicaaz	L
M	Practicidad	12 12%	49 49%	39 39%	Imaginatividad	M
N	Sencillez	20 20%	65 65%	15 15%	Astucia	N
O	Seguridad	0 0%	38 38%	62 62%	Inseguridad	O
Q1	Conservadurismo	5 5%	56 56%	39 39%	Radicalismo	Q1
Q2	Adhesión al Grupo	15 15%	68 68%	17 17%	Autosuficiencia	Q2
Q3	Baja Integración	51 51%	39 39%	10 10%	Mucho Control	Q3
Q4	Poca Tensión	3 3%	7 7%	90 90%	Mucha Tensión	Q4

Gráfica N° 11: Rasgos de Personalidad – Factores Bajos



Gráfica N° 12: Rasgos de Personalidad – Factores Altos



Después de haber presentado todo lo referente acerca de las series Anime, este objetivo nos dará una clara visión de una parte importante del joven aficionado, que son rasgos de personalidad con los que se presenta ante el mundo como persona que tiene sus matices y formas de ser, lo cual también hace que adopte posturas,

pensamientos, gustos y sentimientos por la influencia de cualquier aspecto de la vida o de la gente que le rodea, puesto que hay diversidad de fenómenos que hacen del mundo un amplio y vertiginoso descubrimiento de características, en tendencias entre las que se encuentran la afición hacia las series Anime.

Ahora veremos los rasgos más relevantes de esta población que un **90%** se encuentra entre los **niveles altos** con **Mucha Tensión, Factor Q4** que como el Test lo plantea los que obtienen esta alta puntuación son personas que tienden a ser excitables, preocupadas, irritables, impacientes, son incapaces de mantenerse inactivos, y tampoco son capaces de tener una buena visión de grupo, es evidente que su tolerancia hacia cosas desagradables, fracasos, sociabilidad, son bajos quizás por su grado de responsabilidad en cuanto a trabajo, educación académica, o tareas cotidianas, hacen que se sientan siempre inestables, fuera del ambiente pasivo, o normal sin presión alguna, quizá todo esta tensión la están viviendo recientemente, o es un aspecto de su vida que han ido arrastrando desde su niñez, lo que hace posible que sea parte de su personalidad actual, que les encamina a ser de este modo, lo que es un aspecto que les impulsa a adoptar ciertas tendencias acordes a este rasgo, como entretenimientos de esta índole, en el que puede experimentar ciertas emociones o revivir aspectos de su vida.

En la que también pueden conjugarse otros rasgos que se fusionan en una sola estructura como ser el **Factor A** de **Nivel Bajo** con un **85%**, que corresponde al rasgo de **Sizotimia**, que es un factor que determina la ausencia de afectividad y sociabilidad, puesto que son “personas frías reservadas, a las que les gusta trabajar solos, o en compañía de personas intelectuales, son personas precisas y rígidas en la manera de hacer las cosas, algunas veces pueden criticar, obstruir, acaparar y excluir”(Reynoso D. H., 1984)

Y no solo este autor nos remite esta descripción, también hay otras similitudes que caracterizan a este rasgo de personalidad, refiriéndonos en este caso a un trastorno de

personalidad esquizoide, que no es un rasgo pero si un indicio de déficit en el desarrollo personal, que ha sido planteado y el que se distingue:

*Por ser un patrón general de distanciamiento de las relaciones sociales y de restricción de la expresión emocional en el plano interpersonal. Prefieren emplear el tiempo en sí mismos, más que estar con otras personas. Suelen estar socialmente aislados o ser “solitarios” y así siempre escogen actividades solitarias o **aficiones** que no requieren interacciones con otras personas. (DSM-IV-TR, Pg.776)*

Por lo cual pueden ser criticados, discriminados excluidos de actividades sociales, por este motivo y por tratarse de su personalidad que lo lleva a optar por otras actividades propias, y para su entretenimiento una **Afición** se convierte en su mundo, que le permite gozar de lo que para esta persona es valioso, satisfactorio, que como una batería enciende sus emociones solo para su deleite, que no experimenta con otras personas, es decir su aislamiento social, que quizás sea o en sí es, lo que más les conflictua en su trato continuo, por lo que la **Amistad** es uno de los Valores que más añoran, y consideran como uno de las virtudes que estas series anime más les ha enseñado, mostrando cómo podrían actuar ante circunstancias adversas de cooperación, de acogimiento con ese alguien llamado amigo, o persona cercana y valiosa para ellos, son temas que pueden influenciar positivamente esa falta de integración que sienten y desean alcanzar o cambiar. Entonces es ahí cuando se empieza a sentir más y más apego y a alejarse de su entorno, que para reforzar sus debilidades tiene **Poca Fuerza del Yo - Factor C** con un **83%** y **Poca Fuerza del Súper Yo – Factor G** con un **82%**, casi al mismo nivel estructuras que van juntas, que hacen el trabajo de equilibrar su estado mental, deben tener la capacidad de controlar sus propios impulsos y emociones para ubicarse en el plano real, por lo tanto si la persona tienen **Poca Fuerza del Yo** se ubica en este **Nivel Bajo**, tiende a ser emocionalmente inmaduro e impulsivo, débil para tolerar frustraciones, evasivo, se aparta en el momento de realizar la toma de decisiones, siempre nervioso, se enoja con facilidad de cualquier cosa o personas que le desagraden, generalmente se siente

insatisfecho y poseedor de varios síntomas neuróticos, tales como fobias, perturbaciones del sueño o problemas psicosomáticos. Y de igual manera en cuanto a la **Poca Fuerza del Súper Yo**, tienen la tendencia de ser caprichosos, irresolutos, inconstantes, aprensivos, volubles y frívolos, a veces es indolente, falto de normas de conducta, negligente en el deber social, inmaduro y relajado.

Lo cual hace que en general esta población sea más propensa a estar desestabilizada para cualquier tarea que se les asigne, o deba realizar, ya sea por obligación, deber, o por su propio bien, entonces los resultados remarcan ese aspecto por el que siempre se les cataloga como personas desaliñadas, retraídas, poco sociables, raras, fuera del orden normal, puesto que son rasgos de la personalidad muy importantes que determinan cómo comportarse y guiar sus pensamientos en el mundo real.

Del que no están exentos, tal vez crean sus propios mundos de fantasía, con su afición pero hay que analizar cuantos factores más se perfilan en este sentido, como ser la **Timidez – Factor H** que se ubica en el **Nivel Bajo** con un **79%**, puesto que la timidez hace que estas personas estén siempre susceptibles, cautelosos de lo que les pueda suceder si hacen esto o aquello, y más aun en presencia de otros que en vista de ellos son sus jueces, sus verdugos, que han de calificarlos de maneras que no quieren experimentar, le temen al fracaso, tienen complejo de inferioridad, y si se encuentran en situaciones apremiantes o de mucha presión, responden con lentitud, o con respuestas torpes, por lo que siempre desean estar acompañados de algún amigo, cuando se trata de presentarse en algún acontecimiento, de cualquier índole y después se aíslan.

Otro factor es la **Inseguridad – Factor O** que con un **62%** está dentro de los factores de **Nivel Alto**, que se plasma en poseer la tendencia a padecer depresiones, a estar preocupado, a evitar a la gente fuera de su círculo de confianza, solo se aferra a personas con vínculos afectivos más profundos, como: *“El rasgo más característico de una personalidad insegura es la falta de capacidad para tomar decisiones, la dificultad para escoger entre diferentes opciones, la duda constante ante si lo que*

hemos hecho o dicho, nosotros u otras personas, es cierto o no. Son personas que buscan el apoyo de los demás, con los que mantienen lazos afectivos de excesiva dependencia” (Vega Carolina., 2013)

Es decir que son personas que se aíslan, por no tener la capacidad de afrontar riesgos, están constantemente preocupados, por lo que les pueda suceder, si algo pasa a su alrededor, en circunstancias comunes y peor aun cuando se presentan problemas reales, por lo que sienten siempre ansiedad, estrés, disminución de contacto con las personas, objetos, lugares o eventos que les susciten emociones desagradables.

Así también el **Factor E – Dominancia** en **Nivel Alto**, se encuentra en un **57%** de esta población que lo posee, que es un factor que contrasta con el **Factor O**, en el que demuestran ser personas que avanzan con impulsos más enérgicos, con voz de mando que hace preponderante su presencia, polémicos, y aventurados a ser capaces de realizar lo que sea necesario para alcanzar su meta, en cualquier circunstancia, y no solo la forma de expresión hacia el grupo, sino las ideas, que generen triunfos y progreso, aunque no todos los líderes aportan en este sentido, pero su posición en actitud y comportamiento es suficiente. como lo ha descrito el autor (Roncancio H.D., 2012): *“La personalidad dominante tiene como meta, tomar el control sobre las situaciones y lograr resultados al superar los diferentes obstáculos. Le gusta asumir retos y vencer. La persona dominante se siente retada positivamente, cuando hay que superar oposición y competencia, pues su temor es que otros le superen, por lo cual busca ser exitoso en todo y ser independiente”*

El **Factor F – Surgencia**, con un **53%**, nos muestra que, son personas alegres, , sinceras, animosas, enérgicas, expansivas, no inhibidas y entusiastas y como polo opuesto a la conducta sombría, seria y taciturna, por lo que con frecuencia estas personas alegres son elegidas como líderes, con todas estas cualidades a su favor.

Lo que indica que el aficionado se comporta de manera alegre, y despreocupada, son muy sensibles, excitables y entusiastas respecto a cualquier tipo de experiencia, se convierten en realizadores instruidos y en individuos con aptitudes y conocimientos

variados que hacen bien muchas cosas distintas. Poseen una gran cantidad de talentos y están dotados con capacidades virtuosas así como destrezas prodigiosas. Son prácticos, productivos, prolíficos, versátiles y abarcan numerosas áreas de interés

Con el **Factor Q3 de Baja Integración, el 51%** no se encuentra muy por encima del resto de la población en este sentido, pero se puede complementar los primeros rasgos ya descritos, que no poseen un control adecuado de sus emociones, se desestabilizan constantemente, no respetan mucho las reglas, o a las personas, en este caso este Factor, que no se inserta dentro del círculo de las relaciones bajo reglas de educación, reglas sociales y personales que manifiestan su propia identidad, o mejor dicho su esencia en parámetros de lo más aceptable, que como su nombre lo indica no se integran de buen modo.

Lo cual nos da una mirada de cómo se describe el carácter personal de toda esta población que se vinculan a sus experiencias o influencias de factores diversos, como la familia, el ambiente y muchos otros, que han forjado sus rasgos de personalidad, que en el plano de niveles bajos son personas reservadas, poco afectivas, solitarias, inmaduros, impulsivos, con bajo control de sus emociones, que no pueden resolver su situaciones conflictivas, con falta de normas de conducta adecuadas. Que al mismo tiempo en los niveles altos, tienden a dudar de sus propias capacidades, por temor a fracasar en el intento o ser recriminados, como también tienen un lado positivo por ser personas con bastante control de sus decisiones, de manejo de situaciones con fuerte convicción, y mucha tensión por ser responsables de todo tipo de situaciones a los que se enfrentan en su diario vivir, a lo que se suma que también son relajados, sin preocupaciones aunque a veces no sean muy productivos en este sentido, pero animan su entorno y se abren a nuevas posibilidades.

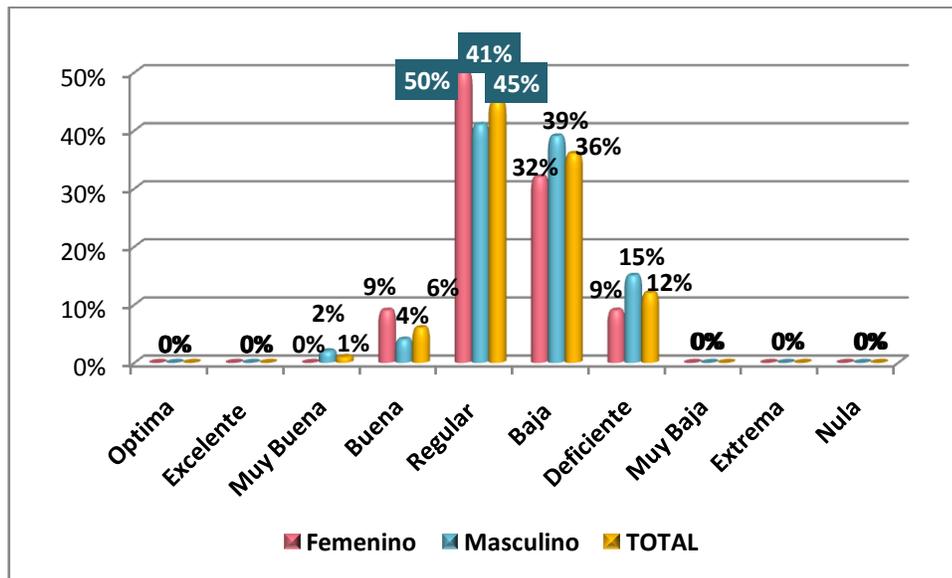
Quizás por todo esto tengan ciertas aficiones a través de las que se proyectan en una visión imaginaria, donde lo que sucede en estas historias son parte de lo que no pueden realizar en su vida presente, por el límite de sus rasgos de personalidad, descargando así sus tensiones y preocupaciones más latentes.

5.3 Objetivo N° 3: Nivel de Autoestima en Jóvenes Aficionados a las Series Anime

Tabla N° 16: La Autoestima

Niveles	SEXO				Frecuencia Total	
	Femenino		Masculino			
Optima	0	0%	0	0%	0	0%
Excelente	0	0%	0	0%	0	0%
Muy Buena	0	0%	1	2%	1	1%
Buena	4	9%	2	4%	6	6%
Regular	23	50%	22	41%	45	45%
Baja	15	32%	21	39%	36	36%
Deficiente	4	9%	8	15%	12	12%
Muy Baja	0	0%	0	0%	0	0%
Extrema	0	0%	0	0%	0	0%
Nula	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	46	100%	54	100%	100	100%

Gráfica N° 13: Nivel de Autoestima



La autoestima es una parte importante de la personalidad, es una de las características principales que la persona posee en su auto concepto, haciendo que su valor subjetivo

sea el estímulo que tenga trascendencia en su continuo trato con las personas de su entorno, y su continuo proceso de desarrollo en todos los sentidos, en especial este desarrollo se da en la juventud que pasa por continuos cambios de maduración y aprendizaje, por lo que esta investigación hace hincapié en este aspecto del joven aficionado, que sin duda pone en evidencia el pensamiento que tienen de sí mismos como un factor determinante para su afición.

Que a partir de estos determinantes les presentamos en el cuadro el primer porcentaje y más alto del **45%** de los jóvenes que presentan una **Autoestima Regular**, que nos dice que esta población se percibe a sí misma con una estima un tanto baja, pero no negativa, porque en su desarrollo personal, no ha avanzado lo suficiente con respecto a asimilar cuanto sabe de sí misma, cuando se trata de cualquier tipo de habilidad, de su aspecto físico, del grado en el que se arriesga a resolver problemas, y su propio conocimiento de experiencias vividas o aprendidas mediante la escuela o los padres, que hacen de su persona y valía alguien bastante admirable y útil, aunque no sea percibido por otros, pero si por sí mismo.

En sí, su autoestima regular está influida por los estados de transición por los que está atravesando en su vida, en distintos ámbitos como el colegio o la universidad donde la competitividad entre compañeros es latente, y las exigencias académicas son muy valoradas y esperadas por los maestros, docentes, y los padres de familia, que no habiendo logrado estas expectativas meritorias, traen como consecuencia las críticas devaluativas, que hacen que el joven se sienta incapaz de responder a las expectativas, sin tomar en cuenta otros factores que disminuyen el rendimiento, como ser: problemas de aprendizaje que le dificultan y no han sido previstos desde la niñez, lo cual hace tener en cuenta cuanto se puede avanzar en este sentido desde el nacimiento.

Donde los padres son los principales actores de su desarrollo así como la escuela, que probablemente no fueron las instancias que favorecieron la autoestima del joven,

como lo mencionan (Craighead, McHeal y Pope, 2001), citado por (Daniela Steiner Benaim, 2005):

Destacando la acción de los padres y de las escuelas como elementos fundamentales. Explican que los padres son quienes refuerzan las características esenciales en los primeros años de vida y ofrecen las oportunidades a los individuos de aprender positivamente de su experiencia, reforzando en forma verbal y gestual todas las acciones que apoyan una autoestima positiva o negativa.

Del mismo modo, la escuela es fundamental, por lo cual los sistemas educativos también se han visto envueltos en este importante rol y han comenzado a asumir la responsabilidad de enseñarles a los individuos que ellos son valiosos, para aumentar sus sentimientos de utilidad. (Daniela Steiner Benaim, 2005, pg. 36-37)

Por lo tanto de acuerdo al vínculo de los padres con el niño, también es importante tener en cuenta cuanto aporta la familia en este sentido, desde el momento del nacimiento como su crecimiento, que hace posible el desarrollo positivo de su autoestima, donde el contacto interactivo y afectivo son importantes, puesto que si la familia donde ha crecido tiene un nivel de educación óptimo, se rodea de personas equilibradas constructivas, honestas y constantes, es más probable que desarrolle una personalidad sana, de actitudes positivas que permitan desarrollarse con mayores posibilidades de éxito, aumentando la autoestima.

En este sentido el joven aficionado ha desarrollado una autoestima frágil, que está en proceso de posibles mejoras, pero el joven no se siente seguro de sí mismo para avanzar, haciendo un leve esfuerzo, por esta razón su **autoestima es regular**.

Pero avanzando en los niveles de autoestima el **36%** presenta una **Autoestima Baja**, la misma que se suma al **12%** con **Autoestima Deficiente**, que resulta ser un **48%** en **niveles bajos de autoestima**, presentando de esta manera un mayor grado de hundimiento de la autoestima de los jóvenes, lo que demuestra que no han logrado superar, la continua exposición a fracasos o estimulación negativa, que consiguen reforzar la áreas de su personalidad más deficientes, que les cuesta superar como la **Inseguridad** que se ha visto que en los rasgos de personalidad se posicionan con

mayor magnitud, que se complementa con la baja autoestima, como un factor negativo de sus características de personalidad y afectividad.

Por lo visto es evidente que esta población puede atravesar por muchos factores que disminuyan su autoestima, como su desarrollo en ambientes poco aceptables, o con dificultades de diverso índole como económicos donde no hace falta mucho respaldo, pero si es restringido en otros aspectos donde se requiere en gran manera de este factor, como la educación superior, donde en cierta medida los estudiantes trabajan y estudian a la vez, para mantener sus estudios o estándares de vida, mas aun tratándose de jóvenes provenientes de otros departamentos, los mismos que son apoyados por sus padres de acuerdo a sus posibilidades, que no siempre son suficientes lo cual hace que deban tener otro respaldo económico, que también eleva el estrés de responsabilidades en ambas situaciones, que les impulsa a tener un bajo perfil de sí mismo.

Pero esto no solo atañe a los jóvenes de otros departamentos, también están los jóvenes o adolescentes de nuestro medio provenientes de familias con pocos recursos económicos e inestabilidad familiar, en un ambiente conflictivo, que repercute en sus tareas diarias y educativas, que se desestabilizan y minimizan la imagen que tiene de sí mismos, disminuyendo su sentido de maduración y afectividad, como también identidad.

Aunque los bajos recursos económicos no son del todo los que predominan como factor que refuerza la baja autoestima, sino la educación de los padres y familia que, si no se encuentra en un nivel aceptable para guiar al joven hacia una mejor preparación como persona, hace que se vea disminuido y confundido por falta de estos elementos, que disminuyen su autoestima.

Pero también hay un sector que a pesar de verse en condiciones de bajos recursos, si poseen una buena educación, un buen relacionamiento afectivo, interpersonal y optimas habilidades sociales como un factor que se adhiere a la autoestima positiva,

que se verá mas adelante con sus respectivas valoraciones, aumentan su autoestima y refuerzan su proceso de desarrollo positivo.

No obstante no hay que dejar de destacar que en la medida que su autoestima baje de nivel, se irán incrementando otras formas de re-direccionar sus deficiencias, a un mundo donde muestren otro aspecto de su persona, llegando a un punto donde el joven quiera ser parte de ese mundo alterno, en el que la imaginación y la proyección descarguen e identifiquen sus aspectos personales no realizados, que se ven plasmados en las historias a través de la Tv en forma de imágenes y relatos. Por esta razón el joven se ha hecho aficionado a este entretenimiento que especialmente es de procedencia japonesa, donde ellos han vertido todo el sufrimiento y sueños que han vivido desde años ancestrales, como las guerras que se desencadenaron en su historia y su misma cultura, llena de normas y estándares, que ha sido percibida por el joven, donde se identifica, también como una puerta de salida o entrada a un nuevo pensamiento, y nuevas formas de tener sensaciones agradables que lo desvinculan de su realidad.

Pero al mismo tiempo los aficionados por estar inclinados por este entretenimiento, sienten criticas constantes ante su persona, sintiendo que son mirados como deficientes, faltos de voluntad o desempeño en cualquier tarea o aspecto de su vida, y aspecto físico, que también les incita a tener una vida más restringida, que ellos mismos se imponen por verse disminuidos a sí mismos, que también hace que no le den atención adecuada a su propio cuerpo y es así como son estereotipados por su falta de cuidado personal, que disminuye su autoestima, lo cual sería como infringirse un auto castigo o autodestrucción, que no tienen la energía suficiente para mejorar o reparar esa parte de su vida.

Por otro lado también está el aspecto en cuanto a los sexos, puesto que el **sexo femenino** se ubica en un **50%**, con un **nivel de autoestima regular**, que es una clara evidencia del concepto que tienen de sí mismas que se regula de acuerdo a las situaciones que experimentan, puesto que si se trata de exposición hacia presiones

que califican su desenvolvimiento, frente a otras personas lo hace de forma insegura con respuestas lentas y poco creativas, por sentirse no muy apropiada para determinada tarea o demostración personal, pero que tienden a esforzarse para poder realizarlo, tomando cierto impulso y así concretarlo, ya sea por obligación o interés, es así que ponen precariamente su autoconfianza en juego, por eso se encuentran en un **Nivel Regular**.

Este aspecto se da en este mismo sector con más intensidad de **autoestima baja** con un **32%**, reduciendo así el auto concepto de sí mismas a un nivel más preocupante, donde las relaciones interpersonales que se susciten serán pocas e inestables, las respuesta a condiciones exigentes serán deficientes, por su auto-regulación minimizada que las lleva a un estado de disminución de su valía que limita sus logros en cualquier ámbito, y esto se hace más difícil de manejar para la mujer por ser mujer, que ha sido y es blanco de críticas y reducción de condiciones laborales, productivas en sectores donde hay más roce con el sexo masculino y otras condiciones similares.

De este modo se ha ido viendo la autoestima que repercute también en el joven aficionado, del **sexo masculino** con un **41%** de **Autoestima Regular**, que como se ha visto el sexo femenino tiene más inclinación a este nivel, que es un indicio de que el sector masculino no alcanza este rango con mejores perspectivas, es decir que los factores que influyen en su autoestima regular se deben asociar a situaciones laborales, socioeconómicas, educativas y familiares, donde los lazos a todos estos factores se vinculan con fracasos obtenidos o aprendizajes mal adquiridos, influencia del medio ambiente de crecimiento, como otros que han sido puestos en tela de juicio, así mismo, esta lo referente a la masculinidad, donde se espera que el varón responda más eficazmente que la mujer, en condiciones de mucha tensión, de presión ya sea laboral o familiar, incluso cuando se trata de personas que llevan sustento al hogar, que en este caso puede tratarse de estudiante universitarios, con familia, o de sustento propio, que por no lograr estas expectativas, se desvalorizan, creando susceptibilidad,

inseguridad y menosprecio de su persona, aun siendo que vengan de distintos estratos sociales, como socioeconómicos, también en los estudios o cualquier otra actividad.

Y aun así esta otro nivel con un **39%** de **autoestima baja**, en el **sexo masculino** que demuestra inclinar su autoestima hacia el lado negativo, lo cual quiere decir también que el sector femenino se encuentra en porcentajes más aceptables pero no se distancia con gran magnitud, que es sin duda algo que ha de repercutir en su vida diaria, en su trabajo, en aspectos personales, sentimentales y familiares, en los que está siempre rodeado de personas, de todos los ámbitos posibles por las que el aficionado se siente mas y mas amenazado en su proyección como persona de malos hábitos, cuando es criticado por su afición y otros aspectos similares, malas relaciones, y en especial mala visión de sí mismos cuando sienten no ser bien vistos dentro del plano normal, y se distancian pensando que son incapaces.

Pero no existe diferencias relevantes en cuanto a sexos, puesto que **ambos** se ubican en niveles de **autoestima regular y baja autoestima**, sin embargo existe una tendencia de las mujeres hacia una buena autoestima, de manera sutil puesto que no alcanza ese nivel, por lo que su autoestima se mantiene en el nivel regular.

Por lo tanto el nivel de autoestima regular del joven, introduce así esta proyección de sí mismos hacia un mundo más imaginario representado por las series anime, que le dan un aspecto ideal al identificarse con los personajes, que en su mundo imaginario desearían ser, los que se exponen como héroes que se valen de su fuerza y sus poderes mágicos para lograr lo que desean, es en esos momentos cuando el aficionado se representa así mismo en una dimensión distinta, llegando a sentir emociones que le den ese desahogo que no siente cuando se enfrenta al mundo con su forma real.

Aspectos que se han visto en el cuestionario dirigido para jóvenes aficionados, donde ha habido un porcentaje de esta población bastante significativo, aunque no muy alto pero que si demuestra que un cierto racimo de la población, se identifica o desea identificarse con estos personajes, adquiriendo para sí mismos formas de recrear en sí

mismos actitudes, gestos, y pensamientos de otros ideales, que son reales ante la imagen que proyectan y de este modo transferir su deseo al otro imaginario, para sentir que a través del otro son mejores, o pueden serlo.

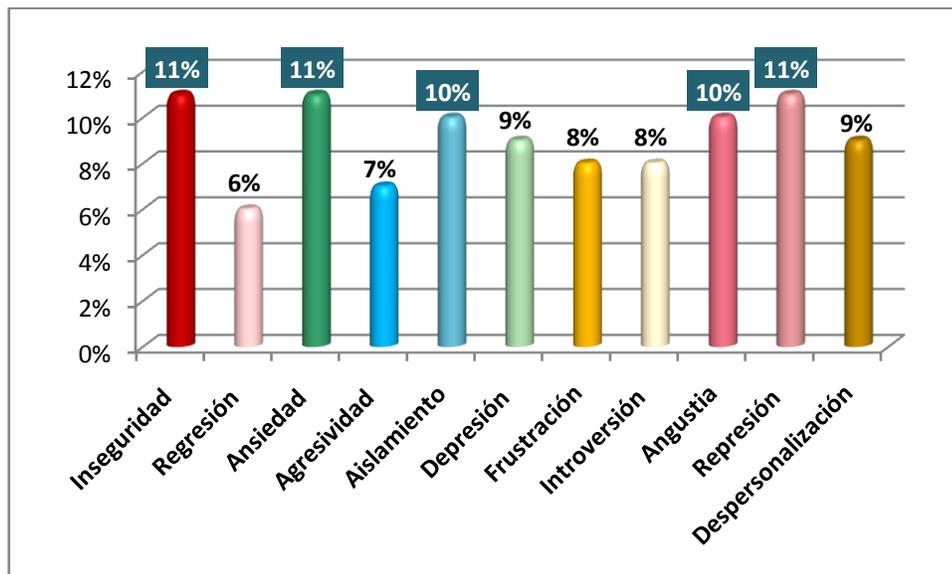
Por estas razones el aficionado ha optado por tener un pasatiempo que lo aleja de las malas percepciones que él cree tienen de él, así también percepciones que el mismo ha ido formando en su propio inconsciente sobre sí mismo.

5.4 Objetivo N° 4: Características Afectivo/Emocionales de los Jóvenes Aficionados a las Series Anime

Tabla N°17: Afectividad

Dimensiones	Elementos	Frecuencia Total
Inseguridad	98	11%
Regresión	55	6%
Ansiedad	100	11%
Agresividad	61	7%
Aislamiento	92	10%
Depresión	85	9%
Frustración	79	8%
Introversión	78	8%
Angustia	97	10%
Represión	98	11%
Despersonalización	90	9%
TOTAL	933	100%

Gráfica N° 14: Afectividad



Para dar respuesta a este **cuarto objetivo**, que plantea que los jóvenes aficionados atraviesan diversos estados afectivo/emocionales, pueden resultar en ser posibles

patologías que se arraigan a su personalidad, por experiencias pasadas de su infancia o su vivencia actual, que justamente se acomodan a su etapa en transición, como ser su adolescencia o juventud, que pueden ser perjudiciales convirtiéndose en un daño latente a sus defensas internas, porque reprimen y distorsionan una vida afectiva y mental equilibrada.

La misma que se hace evidente en el cuadro de estas dimensiones afectivas que se han ido estudiando, como ser la **Inseguridad** que se encuentra con un **11%**, que demuestra que esta población tiene más tendencia a sentir la sensación de malestar y temor, lo cual se ha observado en los gráficos de los jóvenes aficionados, donde el dibujo es pequeño, con líneas entrecortadas y ojos como puntos, que denota las emociones que el sujeto proyecta, que en si explica que la inseguridad en el sujeto puede ser desencadenada por la falta de confianza en uno mismo, no se tiene confianza en la propia valía, ni en otras personas. Otras veces, la inseguridad procede de sentimientos o complejos de inferioridad, como también es la incapacidad para tomar decisiones, les hace sufrir a la hora de resolver la situación, ya que por ese sentimiento de insuficiencia y dudas, se les caracteriza como personas de carácter retraído o inhibido que crean en sí mismas una sensación de culpa que lleva a la dejadez, falta de toma de iniciativas o alejamiento total, y suelen rechazar todas las tareas que poseen algún componente de responsabilidad y riesgo. Lo cual también ha sido descrito como un trastorno de personalidad por evitación en (DSM-IV, 2002, Pg. 803-804): *“Es un patrón general de inhibición social, con sentimientos de inadecuación y una hipersensibilidad a la evaluación negativa. Tienden a ser tímidos, callados, inhibidos e “Invisibles” por temor a que la atención vaya a comportar la humillación o el rechazo”*

Que al mismo tiempo esta inseguridad también se ha resaltado en los rasgos de personalidad que se han observado anteriormente, como un rasgo de personalidad que los caracteriza en su forma de ser, aspecto que se ve reforzado por los estados emocionales.

Los mismos que se hacen presentes con el **Estado de Ansiedad** en estos jóvenes, puesto que es otra dimensión afectiva con un **11%**, que establece que el joven aficionado se siente agobiado por la activación de preocupaciones difusas que se diferencian del miedo, porque el miedo es el temor a algo presente, en cambio la angustia se puede dar en cualquier situación que no es precisamente algo que esté sucediendo en el momento, o algo material, es algo que el sujeto sospecha ha de suceder y empieza por evocar algo de una vivencia pasada, una mala experiencia sentimental, laboral, económica o de pérdida de familiares, y otros en los que también la ansiedad y el miedo comparten la impresión interior de temor.

Temor por el que también activan los centros neuronales y hormonales preparando al sujeto para la acción, con descargas de adrenalina, que pueden acelerar las palpitaciones, sensación de ahogo respiratorio y otros de esta índole, que son llamados ataques de pánico, es así como la ansiedad se pronuncia en el individuo tal como lo refiere (Rojas E., 1998): *“La ansiedad es aquella experiencia interior en la que todo es inquietud, desasosiego, estar en guardia y como al acecho esperando lo peor”*.

Y de igual manera se da otro factor emocional importante como la **Represión**, con un **11%** en la que también se hace notar cómo estos sujetos sienten mucha represión de sentimientos y acciones, que también se vinculan a la inseguridad y la ansiedad, porque el sujeto inhibe todo contacto o cercanía con alguien o algo que le suscite emociones que no desea experimentar, por miedo al rechazo, por activación excesiva hormonal, afectiva y muchas otras facetas que desestabilicen o provoquen una elevada excitación, que siente que no es capaz de controlar o manejar, la cual se ha dado por estas razones o quizás porque evoquen recuerdos de experiencias desagradables a las cuales ha aislado y así evitar afrontar al elemento que lo desestabiliza.

La **Angustia** con un **10%**, también forma parte de estas marcadas emociones afectivas, que es una de las aéreas de aflicción por las que atraviesa el aficionado,

mostrándonos que estos jóvenes están sometidos a una presión que sufre cada uno de ellos, puesto que es uno de los factores afectivos que circundan a esta población.

Determinando que la angustia es el síntoma neurótico por excelencia, por tratarse de desordenes nerviosos que impiden el acceso de la formación de Gestalts, que son el completamiento de procesos mentales, somáticos, de relación con su ambiente, y otros, que dan paso a la angustia para anticipar la llegada del objeto deseado, a lo que se llama fantasía catastrófica, o cuando está presente, son señales que advierten el peligro, de un posible contacto con el objeto y entonces se suscita el bloqueo de la excitación, convirtiéndose en neurosis, donde el sujeto no ha recibido del ambiente lo que el ambiente deseaba de él, o viceversa, creando un estado de insatisfacción continuo, que puede causarle muchos trastornos en la conducta, en el equilibrio mental, en la salud orgánica, evitando cualquier cosa que tenga relación con aquello que reprime, tanto como llegar al aislamiento.

El **Aislamiento** como otro aspecto emocional con un **10%**, nos muestra que esta población está atravesando por un proceso difícil de acomodar en su vida particular, sin la ayuda pertinente de otra persona, que si no se realiza a través de los familiares u otros, se hace más profunda, cuando la persona se encierra en su mundo, en su ambiente solitario, sin contacto físico con el mundo o sin contacto afectivo con las personas que le rodean, como lo plantea la Psiquiatra (Ennis María A., 1981): *“El individuo reduce su grado de compromiso emocional en las situaciones que puedan ser o sean de hecho desilusionantes o hirientes. Proporciona un armazón protector que impide la repetición de sufrimientos anteriores, pero que disminuye la participación saludable y vigorosa en la vida”*

Este mismo aspecto se ha hecho evidente en los rasgos de personalidad, donde tres de estos rasgos como Sizotimia, Timidez e Inseguridad, que comparten el mismo criterio de aislamiento, debido a sus temores, privación de estímulos que les incomodan como la desvalorización que les genera las críticas de los demás, sin que sea visible, su

visión en este sentido es subjetiva, desconfianza que les genera ansiedad y así otras similitudes.

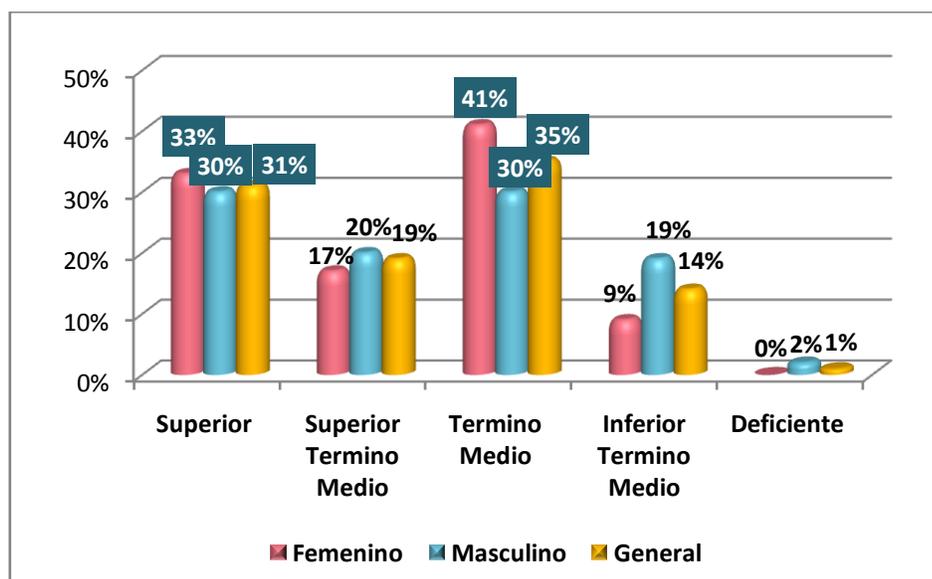
Y en este sentido, se puede aseverar que los jóvenes aficionados a las series anime, tienen componentes afectivos que los desestabilizan, con marcadas señales de no poder tener las suficientes defensas para enfrentar sus condiciones ambientales, en su entorno familiar, personal. Que si no es adecuadamente afrontado o estructurado en sus esquemas mentales y afectivos, las consecuencias pueden ser detonantes de estados muy graves, que tienen como resultado los suicidios, pérdida de la realidad, aislamiento, aplanamiento afectivo, descontrol comportamental en el plano antisocial, interpersonal y otros que atañen sus emociones más deterioradas, que a veces por la falta de defensas, una gran parte de esta población no pueden regular sus funciones psíquicas de manera adecuada que dan paso a los estados de angustia, ansiedad, bloqueos, aislamiento, fobias y otros como lo hemos analizado son los más relevantes en esta población, llegando a aclarar cómo y porque se manejan de ese modo en su vida diaria.

5.5 Objetivo N° 5: Nivel de Inteligencia en Jóvenes aficionados a las series anime

Tabla N° 18: Inteligencia

Niveles	SEXO				General	
	Femenino	%	Masculino	%	Frecuencia	%
Superior	15	33%	16	30%	31	31%
Superior Termino Medio	8	17%	11	20%	19	19%
Termino Medio	19	41%	16	30%	35	35%
Inferior Termino Medio	4	9%	10	19%	14	14%
Deficiente	0	0%	1	2%	1	1%
TOTAL	46	100%	54	100%	100	100%

Gráfico N° 15: Nivel de Inteligencia



Ante todos los resultados anteriores de las distintas variables, también se ha visto necesario dar un enfoque al nivel de inteligencia que el joven aficionado posee, puesto que la inteligencia tiene la función de ser la base de todo proceso perceptivo, cognitivo y de procedimientos que se pongan en marcha de manera eficiente, aunque las emociones sean más fuertes, el ejecutar maniobras que reafirmen y acomoden sus

modos de actuar ante cualquier circunstancia hace viable el manejo de situaciones, objetos, personas o relaciones, por las que el individuo ha de atravesar en su vida cotidiana.

Pero a la vista no es certeramente preciso decir que una persona con un nivel de inteligencia superior sea portadora de soluciones a cualquier situación, puesto que para desarrollar vías de resolución de situaciones, manejo de objetos o percepciones, es necesario tener ciertas habilidades emocionales como cognitivas, pero si solo actuaran las emociones no sería factible que den resultados positivos, pues se desatarían explosiones del comportamiento fuera de lo normal, y tratándose de habilidades cognitivas como manejo de materiales para creaciones artísticas, o dibujos casi reales en el caso de pintores, escultores u otros, también la inteligencia aporta conocimientos y articulación de complejos conceptos y lineamientos artísticos que hagan posible una obra de arte.

Precisamente por eso es que se ha tomado esta variable como un aspecto importante en el desarrollo cognitivo y perceptual del joven aficionado, que como objetivo busca conocer su nivel de inteligencia donde se puede observar lo siguiente:

Si bien en el cuadro se observa que la mayor parte de los jóvenes presenta un **nivel de inteligencia** dentro de lo que es considerado **Término Medio**, con un **35%**, lo cual los pondría dentro de una media esperable, dentro del contexto poblacional, no se debe dejar de resaltar los resultados restantes que son interesantes, porque un **31%** se presenta como **Superior**, además de un **19%** como **Superior al Término Medio**, lo cual nos muestra una cierta tendencia que en su gran mayoría, estos jóvenes presentan rasgos de inteligencia por encima del **Término Medio**, teniendo en cuenta por supuesto la suma de los resultados del **31% y 19%**, que llega a ser un **50%**, lo cual nos da un claro panorama de que los jóvenes aficionados son capaces de percibir, conceptualizar, organizar y resolver cualquier aspecto en cuanto a resolución de problemas, también poseen habilidades cognitivas de abstracción , configuración

analítica de objetos y figuras complejas, que se establecen como características positivas.

Porque no se debe olvidar que presentan rasgos de inteligencia superiores, pero que desde el plano social o afectivo no siempre indica que sean sujetos que puedan emplear su inteligencia para desenvolverse mejor dentro del contexto social, como se ha mencionado, probablemente sean sujetos calculadores, fríos, carentes de inteligencia emocional, como se ha resaltado en afectividad, donde se resaltan los estados emocionales más elevados como son el aislamiento, represión de emociones, e inseguridad, al igual que en los rasgos de personalidad, en el que se hace más notorio el rasgo de sizotimia, en el que se describe que son personas carentes de afectividad, sociabilidad, son reservado y en especial les gusta estar solo en compañía de personas intelectuales, así también la inseguridad se hace presente en estos rasgos de personalidad con el 16 PF.

Lo cual explica el porqué estos jóvenes poseen habilidades para el dibujo, mismo aspecto que se evidencia en las características de las series anime, donde el aficionado ha estimado con un **60%** que la estética de sus dibujos, es lo que más les gusta de las series anime (Ver Anexo J – Características de las Series Anime), lo cual les incentiva a crear personajes idénticos o similares con su habilidad; pero también es el dibujo que ha sido y es una de las actividades que se realizan en las Expo-Animes como lo menciona (Arciniegas Gómez S.A. y Mora León S.F., 2010): *“Es uno de los concursos de gran interés para las convenciones como una expresión artística, donde los aficionados exponen personajes creados por ellos mismos, que representan la similitud a personajes auténticos del anime, pero esencialmente representan su capacidad creativa, sus habilidades para el dibujo y la emoción que ponen en ello”*.

Que como una habilidad la utilizan para la creación de maquetas casi realistas de sus personajes favoritos, pero lo más resaltante de esta habilidad se ha visto en el Test de la Persona Bajo la lluvia, donde algunos de los dibujos están realizados de manera

artística, puesto que se parecen a sus personajes, y son estéticamente bien trabajados, claro está dejando de lado la parte evaluativa, donde se rigen con más precisión los trazos, las dimensiones, ubicación, presión y acompañamiento de otros elementos o desintegración, lo cual significa que la estética no desvanece su profundidad emocional proyectada en el dibujo.

También poseen otra habilidad donde manejan muy bien los programas informáticos, que circulan en la red, para edición de videos y para los sistemas operativos de la PC., que utilizan especialmente para la creación de AMVS (Anime Música Videos), que es la combinación de temas musicales contemporáneos, de distintos estilos, con las imágenes de las escenas más llamativas de cualquier serie anime, edición de escenas acordes a la melodía o tema musical, también son capaces de manejar códigos para subir y decodificar sus series en la Red Online.

Todo este trabajo creativo lleva a pensar la cantidad de conocimientos que pueden adquirir y desarrollar en otras áreas de su contexto, que al mismo tiempo les ayuden en sus actividades laborales y educativas, son fenómenos motivacionales suficientes, como se ha visto en el cuestionario dirigido a jóvenes aficionados al anime, que una de las características más resaltantes de estas series son la estética de los dibujos, que es lo que más les ha sugestionado para realizar estos dibujos (Ver Anexo E – Emociones, Sensaciones y Características de las Series Anime), que se caracterizan por ser minuciosamente dibujadas, a veces a mano y en otros estilos de forma computarizada con creación de efectos especiales, que dan realce a movimientos especialmente en los rasgos faciales, que dan la sensación de ser más realistas, con creación de personajes que emulan realismo en sus acciones en movimiento o sin movimiento, como en sus parlamentos contextualizados de acuerdo a los escenarios como situaciones temáticas acordes a la historia, lo cual hace resaltar que las series anime tienen una influencia importante como medio de abstracción, manejo y adquisición de conocimientos que dan paso y evolución de habilidades.

Que en este sentido es cuando se debe aclarar el porqué el aficionado ha sido estereotipado como Friki o Nerd en otros países (Arciniegas Gómez S.A. y Mora León S.F., 2010), es decir alguien dedicado a sus estudios, y a nivel local como alumno destacado con buenas calificaciones, y habilidades para el dibujo.

Y aun más destacado es mencionar cuanta tendencia se da en el sector femenino o masculino, que como se presenta en el cuadro el **41%** del **sexo femenino** demuestra poseer un **Nivel de Inteligencia Medio**, que es mas resaltante en comparación al **sexo masculino con un 30%**, pero que están dentro de los estándares aceptables, sin embargo aun se mantiene expectativas con respecto a los resultados superiores como se ve en un porcentaje paralelo tanto el sexo masculino como femenino marcan **niveles de inteligencia superior** que sumados el **17% de nivel de inteligencia superior al término medio con el 33% del nivel superior** resultan un **50%** en el **sexo femenino**, como también se manifiesta en el **sexo masculino** de la suma del **20% de nivel de inteligencia superior al término medio con el 30% de nivel superior** que dan como resultado un **50%**.

Por lo cual es evidente la igualdad de las tendencias al nivel superior en ambos sexos, tanto los varones como las mujeres están en niveles similares de Inteligencia, que hacen notar que sus conocimientos y su razonamiento son óptimos para un mejor desarrollo de habilidades, rendimiento en sus estudios y otros aspectos de su vida diaria.

Pero destacando algo singular es que, aparte del puntaje de nivel medio de inteligencia que poseen, se da una ligera tendencia a que las mujeres puntúan mejores niveles de inteligencia que los varones, lo cual realza la figura de la mujer en un marco de capacidades.

Por lo tanto estos porcentajes nos muestran que hay un mayor nivel de resultados esperados, con niveles normales y altos, esto distingue la fortaleza que puede significar poseer una herramienta vital para el entorno del aficionado que resalta el porqué y como ha optado por esta tendencia o inclinación hacia este entretenimiento

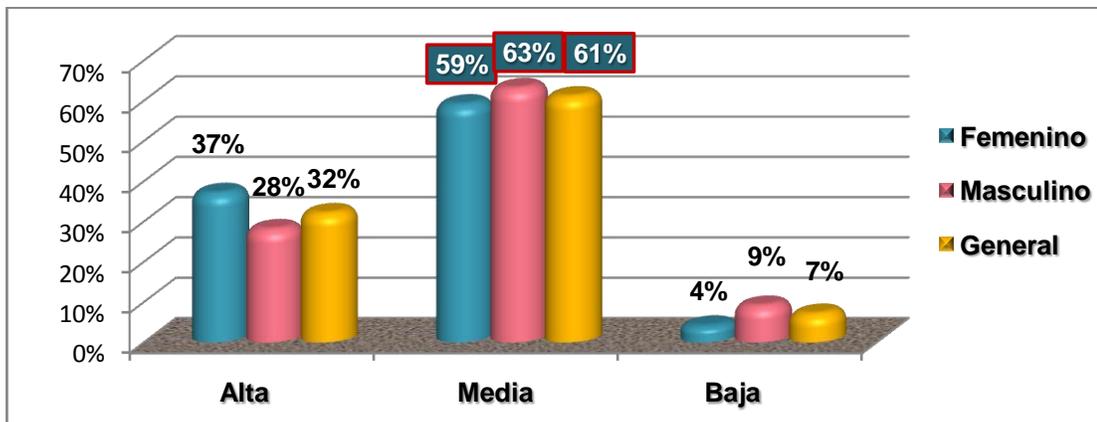
de las series anime como se ha mencionado, impulsan al conocimiento y manejo de habilidades que para el joven aficionado puedan ser útiles en cualquier aspecto de su vida.

5.6 Objetivo N° 6: Nivel de Habilidades Sociales en Jóvenes Aficionados a las Series Anime

Tabla N° 19: Habilidades Sociales

Niveles	SEXO				Total	
	Femenino	%	Masculino	%	Frecuencia	%
Alta	17	37%	15	28%	32	32%
Media	27	59%	34	63%	61	61%
Baja	2	4%	5	9%	7	7%
TOTAL	46	100%	54	100%	100	100%

Gráfica N° 16: Nivel de Habilidades Sociales



Como hemos podido analizar y presentar los anteriores objetivos, el presente objetivo es de gran importancia, que incide en gran medida en las relaciones interpersonales, mediante una buena impresión hacia los demás o un adecuado manejo de situaciones, dentro de un marco de socialización, como lo menciona: Caballo (1989, 1993) citado por (Bellack y Morrison, 1982). Define las habilidades sociales como *“Un conjunto de conductas emitidas por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente, resuelve los*

problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas”

Entonces es así como estos jóvenes deben poseer formas de dirigirse a los demás y entablar conversaciones, hacer prevalecer sus derechos, negociar, convencer a los demás, pedir ayuda, ayudar a los demás, expresar sus sentimientos y comprender la de los demás, prepararse para una conversación difícil, hacer frente a las presiones del grupo, tomar decisiones, discernir la causa de un problema, establecer objetivos, y muchas otras habilidades sociales.

Que se hacen presentes en el primer cuadro de esta sección, donde el **61%** de la población posee un **Nivel de Habilidades Sociales Medio**, con tendencia a un alto nivel con un **32%**, lo que hace denotar que su sistema de comunicación interpersonal esta dentro del promedio de lo normal, puesto que no requiere de mucho esfuerzo o falta de habilidad para cualquier situación, entonces regula adecuadamente su comportamiento.

Y aun después de haber visto solo una parte de estos porcentajes nos enfocamos en los sexos, de los cuales el **sexo masculino**, presenta un **63%** de **habilidades sociales de nivel medio** en contraste con el **sexo femenino** con un **59% de nivel medio**, en el que la diferencia entre ambos no es muy elevada, pero que si muestra que los varones son mas provistos de conocimientos y autocontrol en el manejo de situaciones, que en el caso del sexo femenino, se desarrollan de un modo adecuado aunque no muy determinante, haciendo notar una disminución leve de formas de conducirse ante circunstancias conflictivas o normales.

Esta visión de diferencias nos dice que, dentro de nuestro contexto cultural y social, aun se hacen evidentes, los rasgos de un género humano subordinado ante el sexo opuesto y la sociedad, como ha sucedido con más peso en periodos de la historia de la humanidad y diferentes culturas, aunque en algunas de ellas todavía se mantienen estos estatus de poder y sometimiento.

Ahora bien el porqué se aborda estas diferencias, es porque las habilidades sociales son interrelaciones entre pares y opuestos, sea una relación de altos mandos o por debajo de ellos y la relación de géneros, que se da en distintos contextos, que en la mayoría de los casos afecta a la mujer. Como ha sido descrito por (Ávila Laura, 2012) *“Cualquier forma de discriminación hacia la mujer es, en sí misma, un hecho violento que las mujeres no percibimos porque hemos incorporado estereotipos y roles sexuales sobre la superioridad del sexo masculino y no como construcciones socioculturales e históricas que se dan en la socialización familiar, en la educación formal, en los medios de comunicación, en el campo laboral, profesional y en todos los órdenes institucionales.”*

Es por todo este tránsito de la mujer y sus dificultades que, le es difícil utilizar sus habilidades sociales, con las que al momento de ponerlas en práctica, se inhibe y se reprime por ser mujer, y lo que esto significa para ella, se ven estas diferencias aunque no siempre son muy altos los porcentajes, pero si, existe la diferencia como lo hemos visto en las anteriores variables.

Por otro lado aun nos queda determinar donde utilizan estas habilidades, si en relación a su entorno les dificulta, y son percibidos como inadaptados sociales, daremos paso a aquello que la sociedad cuestiona, al grupo de aficionados como tribu urbana en la que se ha visto que el **61%** afirma no pertenecer a estos grupos, pero si existe esa relación en un **15%**, en la que una parte de ellos tienen un nombre que los representa, y la otra parte no posee un nombre específico, aunque también hay un **24%**, que afirma no pertenecer a estos grupos, pero si haber compartido con ellos, es decir que hay una inclinación oculta de pertenencia sin reconocimiento, que llega a ser el **39%**, (Ver Anexo K: Pertenencia y Actividades de Grupo) lo cual indica que son seguidores de este fenómeno, apoyados en un conjunto de individuos que comparten el mismo pensamiento y sentimiento por las series anime, agrupación que como en todo sistema social, se organiza y realiza actividades acordes a sus objetivos. (Ver Anexo K: Pertenencia y Actividades de Grupo). Del mismo modo como se han apreciado las distintas repercusiones a este fenómeno, el **94%** no asiste a las fiestas

anime, así como el **88%** no comparte un plato japonés hecho por ellos, pero si intercambian sus series favoritas con un **36%** y comparten información de los últimos eventos y series anime, con un **35%**, permitiendo verificar que su dinámica, es producto de sus habilidades sociales, en niveles bajos, aunque solo se pueda notar que su actividad es menor, quizás es porque en relación a los datos anteriores de mayor nivel, solo un porcentaje de esta población pertenece a un grupo que es necesario para ser partícipe de estas actividades; mostrando la estructura de su funcionalidad, su identidad y su ideología, que hacen de su grupo de pertenencia una tribu urbana, que se reúne e identifica, por los mismos gustos ya sea de música, de moda, estética, ideología social o una nueva forma de vida, como el aficionado (Otaku), que le gusta el anime y todo lo referente a su cultura como ha sido definido por (Salfi Conti Maria S. 2009): *Se les ha dado el nombre de Tribus Urbanas a aquellas pandillas, bandas o agrupaciones de jóvenes que comparten la misma estética y comportamientos, por lo que se los ve similares, generalmente de forma llamativa y diferenciadora, poseen códigos comunes, jergas y, muy especialmente, comparten los gustos musicales. Se reúnen en lugares fijos y tienen una muy débil línea ideológica, muy simple y que en la mayoría de los casos, es solo un rasgo menor.*

De esta manera se hace manifiesto un movimiento psicosocial dentro de una tribu urbana, que se está extendiendo por todo el mundo. Una vez que el tiempo haga su paso por estas tendencias, otros investigadores nos dirán cuáles son sus repercusiones, o si existe otro fenómeno que se ha adueñado de su espacio.

5.7 Análisis de las Hipótesis

En esta parte de la investigación se dará curso a la comprobación de aceptación o rechazo de las hipótesis planteadas desde el inicio de la obtención y análisis de resultados, como se presenta de la siguiente manera:

Hipótesis N° 1: *Los Jóvenes Aficionados a las Series Anime presentan Frecuencia de uso de videos de 3 días a la semana, de 2 a 4 horas al día, y sin conciliación de sueño pocas veces, los géneros más vistos son acción y comedia, dentro del estilo de vida existe influencia en el lenguaje, gestos imitativos, valores aprendidos como la perseverancia y relación de pareja afín al anime.*

- ✓ De acuerdo a los cuadros N° 5, 6, 7, 8, 13 y 14, La frecuencia de uso de videos de las series anime, posee una tendencia de **3 días** a la semana con un **42%**, de **2 a 4 horas** con un **53%**, y tiende a la **falta de conciliación de sueño** alguna vez con un **48%**. Los **Géneros más vistos** son: **Comedia** con un **55%**, tienden al género de **Acción** con un **40%**, y **Aventura** con un **41%**. El **Estilo de Vida**, está influido por el **Interés hacia la Cultura Japonesa** con un **62%**, el **lenguaje** presenta un **31%**, nivel bajo, los **Gestos Imitativos** tienden con un **43%**, la **relación de pareja afín al anime** posee un **30%**, y los valores aprendidos son **Perseverancia** con un **73%** y **Amistad** con un **53%**.

De todas estas variables, una parte de los géneros más vistos, la frecuencia de uso de videos, estilos de vida y valores aprendidos son aceptados, y otra parte de ellos posee una tendencia, entonces la hipótesis se acepta parcialmente.

Hipótesis N° 2: *Los jóvenes aficionados a las series anime se caracterizan por presentar rasgos de personalidad sizotimia, inseguridad y Poca fuerza del yo.*

- ✓ Los Jóvenes Aficionados a las Series Anime presentan rasgos de personalidad como se observa en el cuadro N° 15 de **Sizotimia** con un **85%**, **Inseguridad** con un **62%**, **Poca Fuerza Del Yo** con un **83%**, **Poca Fuerza del Súper Yo** con un **82%**, **Timidez** con un **79%**, **Baja Integración** con un **51%**, **Dominancia** con un

57%, **Surgencia** con un 53%, y **Mucha Tensión** con un 90%. Lo cual nos dice que la hipótesis se acepta.

Hipótesis N° 3: *Los jóvenes aficionados a las series animés tienen un nivel de autoestima baja.*

- ✓ En el **cuadro N° 16** **La autoestima** de los jóvenes aficionados tiende a ser **Regular** con un 45%, y un 36% tiene una **autoestima baja**. Lo cual nos indica que la hipótesis no se acepta.

Hipótesis N° 4: *Los jóvenes aficionados a las series animés tienen características afectivo/emocionales de inseguridad, regresión, aislamiento, introversión, despersonalización, depresión y angustia.*

- ✓ Los jóvenes aficionados a las series anime presentan características afectivo/emocionales de acuerdo al **cuadro N° 17** de **Regresión** con un 6%, **Aislamiento** con un 10%, **Introversión** con un 8%, **Despersonalización** con un 9%, **depresión** con un 9%, **Angustia** con un 10%, a las cuales se suman otras características como: **Inseguridad** con un 11%, **Ansiedad** con un 11% y **Represión** con un 11%. Por lo tanto la hipótesis no se acepta.

Hipótesis N° 5: *Los jóvenes aficionados a las series animés tienen un nivel de inteligencia normal.*

- ✓ Observando el **cuadro N° 18**, los Jóvenes aficionados a las series anime tienen un **Nivel De Inteligencia Normal** con un 35%. Por lo cual la hipótesis no se acepta.

Hipótesis N° 6: *Los jóvenes aficionados a las series anime tienen un nivel de habilidades sociales medio.*

- ✓ Como se muestra en el **cuadro N° 19**. Los jóvenes aficionados a las series anime tienen un **Nivel de Habilidades Sociales Medio** con un 61%. Por lo tanto la hipótesis se acepta

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A la luz de esta investigación las características psicológicas de los jóvenes aficionados a las series anime de la ciudad de Tarija, son las siguientes:

6.1 Conclusiones: En este punto se dará respuesta a los objetivos planteados al inicio de esta investigación que son:

Describir la frecuencia de uso de videos, géneros más vistos y estilo de vida de los jóvenes aficionados a las series anime.

- ✓ Los Jóvenes aficionados a las series anime, tienden a la frecuencia de uso de videos en 3 días a la semana, y sin conciliación de sueño alguna vez, también se establece en horas de uso de 2 a 4 horas. Los géneros más vistos son la Comedia, Aventura y Acción, con temáticas de sus series favoritas como Naruto, que se perfila en primer rango de preferencias, y hay una tendencia a la identificación con los personajes preferidos para cada aficionado, además del cosplay que pocos aficionados realizan, experimentando emociones como: mucha alegría, gozo, bastante sorpresa, y algo de miedo, por otro lado sensaciones vividas como: mucha tranquilidad y bastante intranquilidad, y el estilo de vida de los aficionados, que ha influido en su interés por la cultura japonesa, lenguaje (idioma), gestos imitativos, valores aprendidos como la perseverancia y amistad, y no existe mucha tendencia a una relación de pareja afín al anime.
- ✓ En cuanto a los sexos, el sexo femenino tiende a la frecuencia de uso de videos en 3 días a la semana en contraste al sexo masculino, que tiende al uso de videos en 3 días a la semana con un porcentaje menor, de igual modo ocurre en la frecuencia de uso por horas donde el sexo femenino hace uso de 2 a 4 horas al día, y el sexo masculino tiende al uso de videos de 2 a 4 horas con un porcentaje menor, y como última frecuencia el sexo masculino se ha quedado sin conciliar el sueño alguna vez, a diferencia del sexo femenino que se ha quedado sin conciliar el sueño alguna vez con menor porcentaje.

Establecer los rasgos de personalidad en jóvenes aficionados a las series anime.

- ✓ En cuanto a los rasgos de personalidad poseen rasgos relevantes como **Sizotimia**, con ausencia de afectividad, son reservados, también está **Inseguridad**, **Poca Fuerza del Yo**, con tendencia a ser emocionalmente inmaduros e impulsivos, como también la **Poca Fuerza del Súper Yo**, en la que son inconstantes, irresolutos y aprensivos, **Timidez**, **Baja Integración**, no respetan mucho las reglas o a las personas, **Dominancia**, tienen voz de mando, **Surgencia**, son alegres sinceros y animosos y **Mucha Tensión**, son preocupados, impacientes y muy activos, entusiastas, enérgicos,

Determinar el nivel de la autoestima en jóvenes aficionados a las series anime.

- ✓ Su autoestima, es regular, es decir que no se ven a sí mismos, de manera más positiva, puesto que son un tanto inseguros de sí mismos, no valoran mucho sus capacidades, es decir son levemente propensos a progresar en sus relaciones afectivas y sociales, este nivel es aceptable pero no les ayuda del todo en sus metas futuras.
- ✓ Con relación a los sexos, el sexo femenino se encuentra por encima del nivel de autoestima del sexo masculino.

Describir las características afectivo/emocionales en jóvenes aficionados a las series anime.

- ✓ Los jóvenes aficionados tienden a la inseguridad, ansiedad, asilamiento, angustia y represión, es decir que se sienten temerosos de las situaciones o personas que les desestabilizan emocionalmente, se alejan y se encierran en su propio círculo individual, tornándose retraídos e inhibidos en sus emociones.

Determinar el nivel de inteligencia en jóvenes aficionados a las series anime.

- ✓ El nivel de inteligencia tiende a ser normal, es decir que sus procesos de percepción y resolución de problemas, en cualquier situación u operación ya sea

matemática o de otro tipo se regula normalmente, como en la adquisición de habilidades manuales y creativas en la realización del disfraz para su cosplay.

- ✓ En cuanto a los sexos, el sexo femenino tiende a presentar niveles de inteligencia media, en comparación al sexo masculino que está por debajo de esos niveles.

Determinar el nivel de habilidades sociales de los jóvenes aficionados a las series anime

- ✓ En cuanto a este factor poseen habilidades sociales de nivel medio, es decir que son capaces de utilizar sus habilidades en distintas situaciones para desenvolverse adecuadamente, saben cómo responder a las demandas de su ambiente con otras personas.
- ✓ Del mismo modo el sexo masculino se destaca en este aspecto, y el sexo femenino, presenta niveles medios, en comparación del sexo masculino.

Ahora bien partiendo de estas conclusiones es necesario hacer las recomendaciones pertinentes a continuación:

6.2 Recomendaciones:

A Los Padres de Familia:

1. Después de los resultados encontrados, es importante tomar en cuenta dentro de su afición la frecuencia de uso de videos, es decir el uso del tiempo que se debe reorganizar para mejorar su estilo de vida relacionada a su afición, como la frecuencia en los días de la semana de 1 a 2 días y 1 hora es suficiente para este pasatiempo, y así no produzca el desequilibrio en su atención para cualquier tarea posible en el día. Así también se debe tomar en cuenta, que el joven no debe quedarse sin dormir toda una noche, aunque sea alguna vez, puesto que interfiere en su actividad física y mental, por lo cual es recomendable organizar mejor su tiempo.
2. También se recomienda indagar si los contenidos de las series son fiables, si no tienen mensajes peligrosos para su salud mental, lo cual se puede verificar a

través de ser espectador de alguna de estas series, para estar seguro de sus mensajes, puesto que pueden ser negativos, con temáticas de violencia extrema u otras, y ser positivos como se ha visto en el género de comedia que les da emociones como alegría y sorpresa y los valores aprendidos, como la de perseverancia y amistad, que hacen que el joven tome conciencia en la forma de conducirse en la vida que lo lleve a tomar acciones que beneficien su voluntad y sus metas, puesto que le otorgan una fuente de aprendizaje, que también se desarrolla de acuerdo al tipo de actividad que escojan relacionadas a su afición, como la creatividad a la hora de crear sus disfraces para su cosplay y representación teatral.

3. También se insinúa impulsar actividades productivas en el joven como el deporte, para que su vida no solo se restrinja a ver la Tv., que de lo contrario se traduce en una vida sedentaria, produciendo obesidad y enfermedades relacionadas.
4. Es necesario que se tome en cuenta estar más informado acerca de la afición de su hijo, participando con ellos en actividades como ir a las convenciones donde se reúnen y participan de concursos, y socializan con otros que comparten su afición, donde a veces los padres también se hacen parte de su afición, disfrutan de estas series y sus actividades, lo cual es positivo para que su hijo, no se sienta aislado, recriminado o etiquetado como raro.
5. Por otro lado en sus rasgos de personalidad, se ha visto que requieren de apoyo a través de un profesional, puesto que son dificultades que les conflictúa en su desarrollo personal, como la mucha tensión, inseguridad, regulación de sus impulsos, y timidez, que son factores de bajo nivel que si no son tratados, en lo futuro tendrán problemas en sus vínculos afectivos y sociales.
6. Esta ayuda también requiere tratar su autoestima, aunque no está muy afectada, pero si es regular, es necesario mejorar esa parte de su Yo, esencialmente a través de la ayuda de un profesional, pero también se recomienda no etiquetar a su hijo como raro, nerd u otros adjetivos que disminuyen su autoestima.

7. Así también si su autoestima disminuye su estado emocional se desestabiliza, como se da en la inseguridad, ansiedad, aislamiento y otros estado afectivos que necesitan de apoyo afectivo / familiar o profesional.
8. Por otra parte para mejorar sus habilidades sociales, es mejor conducir a su hijo de manera afectiva y controlada, en su forma de actuar en situaciones que lo requieran y ejercitar estas habilidades en su entorno social o familiar, pero por tratarse de jóvenes de 18 a 25 años (adolescencia) se recomienda la ayuda a través de un profesional.

A la Institución:

- ✓ Después de indagar las variables que atañen a este fenómeno, quedan todavía otras múltiples variables por investigar, y algunas variables con más profundidad como la vida afectiva en la historia de cada sujeto, o de los más representativos, que poseen rasgos de personalidad más profundos en cuanto a sus posibles patologías, que sería fiable en estudios de caso, o de alguna vertiente relacionada con una patología, como despersonalización, depresión, angustia, ansiedad y relación de pareja.
- ✓ Y también en lo educativo, como se encuentra su rendimiento académico, para corroborar si su afición ayuda o distorsiona este aspecto.
- ✓ También en el ámbito social de nuestro medio, es necesario hacer una investigación, de cómo mira la sociedad a este fenómeno y si sabe algo de este, como es la relación del joven con sus pares, que para aportar con datos nuevos y relacionados con nuestro medio cultural y social, se debe indagar acerca de su influencia, repercusión y otros aspectos similares.
- ✓ Para futuros investigadores, se recomienda ser partícipe de las actividades de los aficionados, ser espectador en cierto grado y no totalmente de estas series, y estar en contacto con esta población para ver de cerca cual es su dinámica interna y externa, y así llegar a consolidar nuevos datos desde la experimentación y la investigación.