

RESUMEN

La presente investigación de carácter descriptivo se enfoca en caracterizar las dimensiones psicológicas de agresividad, comportamiento y habilidades sociales en jóvenes aficionados al anime, de 15 a 25 años, en la ciudad de Tarija. Partiendo de la premisa de que el anime, expresión cultural originaria de Japón, ha sido históricamente estigmatizado como una actividad no productiva, este estudio busca aportar evidencia empírica que contribuya a desmitificar tales estereotipos y establecer una base sólida para futuros análisis en el ámbito psicosocial.

En el marco teórico, se revisaron investigaciones previas sobre el fenómeno del anime y la afición, junto con teorías clásicas y contemporáneas sobre agresividad, comportamiento y habilidades sociales, con el fin de fundamentar las tres variables centrales del estudio. Metodológicamente, se adoptó un diseño descriptivo no experimental, aplicando un cuestionario para la selección de la muestra, la cual quedó conformada por 186 jóvenes que cumplieron con los criterios de inclusión. A estos participantes se les administraron instrumentos validados para medir los niveles de agresividad, comportamiento y habilidades sociales, complementados con un cuestionario específico sobre preferencias en géneros temáticos de anime.

Los resultados evidencian que el 19 % de la muestra presenta niveles altos de agresividad, predominantemente de tipo verbal e indirecto, asociados a dinámicas competitivas en debates en línea y rivalidades temáticas entre aficionados. En contraste, únicamente el 12 % refleja un nivel destacado en dimensiones de comportamiento relacionadas con la conciencia social y capacidades sociales. Destaca que el 84 % de los jóvenes exhibe habilidades sociales clasificadas en los niveles Bueno/Excelente, particularmente en empatía, comunicación asertiva y colaboración, atribuibles a su participación activa en convenciones, proyectos colaborativos como la creación de cosplay y grupos de discusión.

Respecto a las preferencias temáticas, los géneros de mayor aceptación (Acción, Comedia, Fantasía, Isekai, Slice of Life y Ciencia Ficción) se correlacionan positivamente con habilidades sociales elevadas y menores índices de agresividad. Por otro lado, géneros

equilibrantes (Horror, Gore) muestran coincidencias parciales con el subgrupo que presenta conductas agresivas.

Como conclusión, se determina que el consumo de anime no determina comportamientos antisociales; por el contrario, su práctica colectiva, mediada por normas comunitarias implícitas y narrativas prosociales, potencia el desarrollo de habilidades como la empatía, el trabajo en equipo y la autorregulación emocional. Estos hallazgos subrayan la relevancia de abordar el fenómeno del anime desde una perspectiva científica, desvinculándose de prejuicio culturales y reconociendo su potencial como herramienta de cohesión social y crecimiento personal.