

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo realizar un estudio sobre los niveles de agresividad, comportamiento y habilidades sociales en jóvenes aficionados a los animes de 15 a 25 años en la ciudad de Tarija.

En la ciudad de Tarija, se ha observado un fenómeno creciente y de gran relevancia en los últimos años: la aparición de jóvenes aficionados a los animes, que oscilan entre los 15 y 25 años de edad. Esta pasión por las animaciones japonesas ha generado un impacto significativo en varios aspectos de la vida de estos jóvenes, incluyendo sus niveles de agresividad, comportamiento y habilidades sociales.

La agresividad es una de las áreas que debe ser analizada en profundidad al abordar este tema. Algunos estudios indican que la exposición constante a contenidos violentos presentes en los animes puede influir en el aumento de los índices de agresividad en los jóvenes aficionados a estas animaciones. Es importante destacar que esto no significa que todos los jóvenes tienen niveles de agresividad en comparación con aquellos que no consumen este tipo de contenido.

Por otro lado, el comportamiento también se ve afectado en esta población. Algunos jóvenes aficionados a los animes pueden desarrollar comportamientos diferentes a los considerados normales en su entorno social. Esto puede manifestarse en la adopción de actitudes y gestos característicos de los personajes de los animes, así como en la imitación de comportamientos agresivos o violentos presentes en algunas series. Es importante destacar que este comportamiento no es generalizado en todos los jóvenes aficionados a los animes, pero sí es una realidad que debe ser analizada y comprendida.

Las habilidades sociales también se ven influenciadas por esta afición. Los jóvenes aficionados a los animes pueden mostrar dificultades para establecer relaciones sociales sanas y efectivas, ya que a veces pueden preferir la interacción en línea con otros aficionados a la interacción cara a cara. Esta disminución en las habilidades sociales puede tener un impacto en su vida cotidiana, incluyendo su desempeño académico y sus relaciones interpersonales.

Dada la creciente popularidad de los animes entre los jóvenes de Tarija y la falta de investigaciones específicas sobre su influencia en la agresividad, el comportamiento y las habilidades sociales en esta población, esta tesis busca abordar este problema y proporcionar una comprensión más profunda de los posibles efectos de esta afición en los jóvenes. El análisis de estos aspectos es fundamental para desarrollar estrategias de prevención y orientación que puedan ayudar a los jóvenes a disfrutar de su pasión por los animes de manera saludable y equilibrada.

El trabajo está estructurado por capítulos, como los siguientes:

El primer capítulo hace referencia al planteamiento del problema que señala la influencia del anime en los jóvenes de Tarija, específicamente en términos de agresividad, comportamiento y habilidades sociales. Se destaca la popularidad creciente del anime en la región y su impacto en la cultura juvenil. Se mencionan casos a nivel mundial, nacional y local que muestran comportamientos agresivos inspirados en escenas de anime, lo que plantea interrogantes sobre la relación entre la afición al anime y la agresividad en los jóvenes.

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 los jóvenes que son aficionados a los animes con el nivel de agresividad, rasgos de comportamiento, habilidades sociales y tipos de géneros de Animes.

Como tercer capítulo el Marco Teórico, nos brinda información sobre la historia del anime y su clasificación de géneros de anime. Además de información acerca de la agresividad, comportamiento y habilidades sociales 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 gráficas 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.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO Y

JUSTIFICACIÓN DEL

PROBLEMA

I. PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

El anime es un medio de animación que se originó en Japón. Es conocido por su compleja historia, personajes carismáticos y estilo artístico único.

El consumo de anime ha aumentado significativamente entre los jóvenes de la ciudad de Tarija en los últimos años. El fenómeno cultural, que abarca una gran variedad de géneros y temáticas, ha generado un debate sobre sus posibles consecuencias en la conducta y desarrollo social de sus espectadores. Aunque el anime puede ofrecer aspectos positivos como la creatividad y la apreciación artística, también se han planteado inquietudes sobre su influencia negativa en la agresividad, el comportamiento y las habilidades sociales de los jóvenes, aunque el anime puede ofrecer aspectos positivos como la creatividad y la apreciación artística.

Uno de los principales inconvenientes es que ciertos animes contienen violencia gráfica, conflictos interpersonales intensos y representaciones distorsivas de las relaciones humanas. Esto puede conducir a que los jóvenes normalicen comportamientos agresivos o sensibilizarse ante la violencia, lo que puede afectar su capacidad para resolver conflictos de manera pacífica. El consumo excesivo de contenido violento, además, puede contribuir a la formación de actitudes hostiles y a una menor empatía hacia los demás. En el contexto de Tarija, donde las normas culturales locales podrían no alinearse con las dinámicas violentas representadas en el anime, esta influencia puede resultar en comportamientos imitativos o en una mayor tolerancia hacia actitudes agresivas en la vida real, lo que representa un problema significativo para la convivencia social.

El consumo excesivo de anime puede reducir el tiempo que pasan interactuando con amigos, familiares o pares en entornos reales y conducir a un preocupante aislamiento social entre los jóvenes. Al dedicar una gran cantidad de tiempo a este contenido, muchos reducen sus interacciones sociales en la vida real, lo que deteriora habilidades esenciales como la comunicación efectiva, la resolución pacífica de conflictos y la empatía. Este debilitamiento de las competencias sociales no solo afecta su desarrollo personal, sino que también puede dificultar su integración en entornos educativos y laborales, perpetuando un ciclo de aislamiento y dependencia del mundo digital.

Además, ciertos animes promueven comportamientos poco saludables o antisociales que podrían moldear la conducta de los jóvenes. Por ejemplo, series que glorifican la rebeldía extrema, el individualismo exacerbado o la venganza pueden influir en la percepción de los jóvenes sobre lo que es socialmente aceptable. En Tarija, donde los valores comunitarios y la cohesión social son fundamentales, la adopción de estas actitudes podría generar tensiones en el ámbito familiar y social. Asimismo, la representación de roles de género estereotipados o la objetivación de personajes en algunos animes podría fomentar actitudes sexistas o dinámicas de poder desiguales en las relaciones interpersonales, afectando negativamente el comportamiento de los jóvenes y su integración en la sociedad.

El impacto del anime en Tarija también debe considerarse desde su contexto cultural y social. La ciudad, al ser un entorno con una oferta limitada de actividades recreativas para los jóvenes, podría incrementar la dependencia de este medio como fuente principal de entretenimiento. Esta situación podría exacerbar los efectos negativos del anime, ya que los jóvenes podrían carecer de opciones que contrarresten o equilibren las influencias del contenido que consumen. Además, la falta de un consumo crítico o de supervisión por parte de los adultos podría hacer a los jóvenes más vulnerables a los mensajes negativos del anime, amplificando sus efectos en la agresividad, el comportamiento y las habilidades sociales.

Para reforzar este planteamiento de este problema hacemos referencias a algunas investigaciones realizadas a nivel nacional e internacional.

Clements (2013), afirma que:

El anime es una forma beneficiosa de entretenimiento que ayuda a las personas a desarrollar la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico. También cree que el anime puede ayudar a las personas a comprender diferentes culturas y perspectivas, y puede ayudarlas a lidiar con emociones difíciles como la soledad, la tristeza y la ansiedad. (p. 6)

El anime ofrece múltiples beneficios para la psicología, incluyendo entretenimiento, reflexión y crecimiento personal. Proporciona una escapatoria de la realidad, ayudando a quienes buscan alivio del estrés diario. A través de sus historias y personajes, permite a los

espectadores explorar y entender sus propias emociones, desarrollando empatía hacia diferentes perspectivas.

Al identificarse con los personajes que enfrentan desafíos y logran metas, los espectadores pueden sentirse inspirados a superar sus propias dificultades. Además, la participación en comunidades de fans fomenta un sentido de pertenencia y conexión social. Temas complejos en el anime también estimulan el pensamiento crítico, mejorando las capacidades analíticas y la agilidad mental del espectador. (Reysen et al.,2021)

Bandura e Iñes (1975) mencionan que:

La agresividad es un concepto complejo que incluye muchas conductas y emociones relacionadas con la intención de dañar o provocar alguna reacción adversa en otra persona. La agresividad se puede aprender observando patrones agresivos o mediante la experiencia de combate directo. Las personas no nacen con un comportamiento agresivo sino que deben adquirir estos patrones a lo largo de su vida. (p. 310 - 320)

El fenómeno de la agresividad entre jóvenes aficionados al anime implica factores psicológicos y sociológicos. Series con temas violentos pueden influir en comportamientos y percepciones, especialmente en adolescentes. Investigaciones indican que la exposición a la violencia mediática está relacionada con mayor agresión y desensibilización ante la violencia real.

Los jóvenes que se identifican con personajes violentos pueden desarrollar actitudes agresivas. Sin embargo, esta relación no es definitiva, ya que factores como el entorno familiar, la educación y la salud mental también son influyentes en la agresión de estos jóvenes. (Reysen et al.,2021, Pág. 252)

A **nivel Mundial** se vio casos de jóvenes que tuvieron conductas agresivas que fueron influenciados por el anime uno de los casos más famoso sucedió en Japón el 24 de Mayo del año 2019 donde una joven de 21 años fue arrestada por intentar matar a su novio, cuyo acto fue imitado de una escena del anime School Days. (Jalex, 2019)

En China se prohibió la emisión del anime Death Note por razones de que los jóvenes alteraban sus cuadernos para que parecieran “Death Notes” y escribieran en ellos los nombres

de sus enemigos, conocidos y profesores, ya que el anime trata de que el protagonista cometía actos de homicidio anotando el nombre de las personas para que fallecieran. (Sevemi, 2021)

En la India un niño de 12 años, fanático del anime Platinum End, saltó desde el undécimo piso de un edificio en la ciudad de Calcuta. El incidente trágico ocurrió el 5 de febrero del 2022, después de la investigación inicial, la policía descubrió que el niño saltó con la ilusión de ser rescatado por un ángel al que se muestra en la serie de anime mencionada, pero lamentablemente terminó con la vida del niño. (Chirumiru, 2022)

A **nivel Nacional y nivel Local** solo se dio un caso muy alarmante que sucedió el 24 de Julio del año 2019 en la ciudad de Santa Cruz - Bolivia fue cuando una niña de 11 años llevó un cuchillo a su colegio con la intención de asesinar a sus dos compañeros y a su profesora en un intento de imitar un personaje del anime Mirai Nikki. (Hinojosa, 2019)

Desde 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 aunque posteriormente dicho grupo se extinguió, dando paso a otros grupos que son vigentes en Tarija. (Neko, 2010)

Bandura y Walters (1963) afirman que:

El comportamiento es el resultado de la interacción entre factores personales, ambientales y conductuales. Las personas aprenden a través de la observación, la imitación y el refuerzo de comportamientos en su entorno social. El enfatiza que las consecuencias de un comportamiento, ya sea recompensa o castigo, juegan un papel crucial en la determinación de si ese comportamiento se repetirá en el futuro. (p 32 - 37)

Reysen et al. (2021) consideran que:

El comportamiento de los jóvenes aficionados del anime varía mucho y depende de factores como su personalidad, experiencias de vida, entorno social e interacción con el contenido. Estos jóvenes suelen identificarse con los personajes de la serie, lo que puede tener un efecto positivo al promover la empatía y la comprensión, pero

también tener un efecto negativo si se identifican con los personajes problemáticos o agresivos. (p 200)

Rodríguez (2021), nos dice que “las habilidades sociales son un conjunto de conductas y hábitos observables y de pensamientos y emociones que fomentan la comunicación eficaz, las relaciones satisfactorias entre las personas y el respeto hacia los demás”.

Reysen et al. (2021) mencionan que:

Las habilidades sociales de los jóvenes aficionados del anime varían según su personalidad, experiencias y entorno social. Participar en la comunidad de anime ayuda a los jóvenes a desarrollar habilidades de comunicación, cooperación y trabajo en equipo. La identificación con los personajes y la trama aumenta la empatía y la comprensión de los demás, fortaleciendo las habilidades sociales. El anime permite a los jóvenes explorar y expresar emociones, lo que beneficia sus interacciones sociales y la gestión de conflictos. Resolver historias complejas mejora las habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. Además, el anime también inspira la creatividad y el desarrollo artístico, teniendo un impacto positivo en la vida social y profesional. (p. 275 - 285)

Este planteamiento de problema busca conocer la afición a los animes y los niveles de agresividad, el comportamiento y las habilidades sociales en jóvenes de Tarija, con el objetivo de comprender mejor cómo esta afición puede impactar en su desarrollo social y emocional.

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

¿Cómo se presentan los niveles de agresividad, comportamiento y habilidades sociales en jóvenes aficionados a los animes de 15 a 25 años en la ciudad de Tarija?

1.2 Justificación del Problema

La presente investigación tiene como objetivo principal analizar los niveles de agresividad, comportamiento y habilidades sociales en jóvenes aficionados a los animes de 15 a 25 años en la ciudad de Tarija.

La animación japonesa, o anime, es una forma de entretenimiento popular que ha ganado popularidad en todo el mundo, incluyendo Bolivia. En la ciudad de Tarija, el anime es especialmente popular entre los jóvenes de 15 a 30 años.

El anime es popular en los jóvenes porque ofrece una amplia variedad de historias, personajes y géneros que pueden ser atractivos para diferentes intereses y gustos. Además, el anime suele ser más accesible y fácil de consumir gracias a la disponibilidad en línea y a través de plataformas de streaming.

También puede ser una forma de escapar de la realidad y sumergirse en un mundo imaginario, lo que puede ser atractivo para aquellos que buscan evadirse de sus problemas cotidianos. Finalmente, el anime también puede ser una forma de conexión social entre los jóvenes que comparten intereses similares y pueden discutir y compartir sus series favoritas.

A pesar de que los animes son una forma de entretenimiento ampliamente disfrutada, existen preocupaciones legítimas sobre cómo la exposición constante a ciertos contenidos violentos y la identificación con personajes pueden afectar los niveles de agresividad, el comportamiento y en las habilidades sociales de los jóvenes.

La violencia y los conflictos son temas recurrentes en muchas series de anime. Si bien la mayoría de los seguidores pueden diferenciar entre la ficción y la realidad, existe la posibilidad de que algunos jóvenes sean más susceptibles a la influencia de estas representaciones violentas. Comprender cómo esta exposición puede influir en los niveles de agresividad es crucial, ya que la agresividad puede tener consecuencias significativas en la vida cotidiana y en las relaciones interpersonales de los jóvenes.

La identificación con personajes y la adopción de comportamientos asociados a estos personajes pueden ser comunes entre los jóvenes aficionados a los animes. Este comportamiento, aunque no necesariamente negativo, plantea preguntas sobre cómo los animes pueden influir en la adopción de comportamientos poco convencionales o inapropiados. Es fundamental determinar si esta influencia es perjudicial o benigna, y en qué medida puede afectar la vida y las relaciones de los jóvenes.

La interacción en comunidades en línea relacionadas con animes puede ser una parte significativa de la vida de los jóvenes aficionados. Si bien esto puede desarrollar habilidades

de comunicación y crear un sentido de comunidad, también plantea la pregunta de si esta interacción en línea puede llevar a dificultades en las interacciones cara a cara. Es importante explorar cómo la afición a los animes puede afectar la capacidad de los jóvenes para establecer relaciones sociales saludables y funcionales.

Esta investigación se justifica como principales los siguientes aportes:

Aporte Teórico: Esta investigación destaca la importancia de entender cómo el anime afecta el desarrollo psicosocial de los jóvenes, así como los factores que influyen en la agresividad, el comportamiento y las habilidades sociales en este grupo. También puede ayudar a reconocer las ventajas y desventajas del consumo de anime, y crear planes para promover una convivencia pacífica y saludable entre los jóvenes seguidores de anime y la sociedad en general.

Aporte Metodológico: En esta investigación se emplearon diversos instrumentos de evaluación para medir los niveles de agresividad, comportamiento y habilidades sociales en jóvenes aficionados al anime. Para ello, se aplicaron el **Cuestionario de Agresividad de Buss-Durkee**, el **Cuestionario de Comportamiento de Simón Baron-Cohen** y el **Cuestionario de Habilidades Sociales de A. Goldstein**. Además, se diseñaron dos cuestionarios específicos: uno destinado a la selección de la población y la muestra, y se desarrolló un **Cuestionario sobre los Géneros de Anime**, diseñado para identificar las preferencias específicas de esta población en cuanto a los géneros consumidos. La combinación de estos instrumentos permitió obtener datos cuantitativos robustos y representativos, enriqueciendo la metodología del estudio y contribuyendo a la validez y precisión de los hallazgos en el análisis de la influencia del consumo de anime en la agresividad, comportamiento y habilidades sociales de los jóvenes tarijeños.

CAPÍTULO II

DISEÑO TEÓRICO

II. DISEÑO TEÓRICO

2.1 Pregunta Problema

¿Cuáles son los niveles de agresividad, comportamiento, habilidades sociales y preferencia de géneros de anime en jóvenes aficionados de 15 a 25 años en la ciudad de Tarija en la gestión 2024?

2.2 Objetivo General

Describir el nivel de agresividad, comportamiento, habilidades sociales y preferencia de géneros de anime en jóvenes aficionados de 15 a 25 años de la ciudad de Tarija en la gestión 2024.

2.3 Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de agresividad de los jóvenes de 15 a 25 años aficionados al anime.
- Identificar comportamientos recurrentes o actitudes específicas adoptadas por los jóvenes como resultado de la exposición a personajes o tramas del género gore o acción.
- Evaluar las habilidades sociales que se presentan en los jóvenes aficionados al anime.
- Identificar los géneros de anime más consumidos por los jóvenes de 15 a 25 años en la ciudad de Tarija.

2.4 Hipótesis

- Los jóvenes de 15 a 25 años aficionados al anime en la ciudad de Tarija presentan un nivel medio de agresividad, mostrando ciertas inclinaciones hacia la hostilidad verbal y experimentando algunas emociones relacionadas con la agresividad.
- Los jóvenes aficionados a animes del género gore o acción presentan con mayor frecuencia comportamientos impulsivos y actitudes de tolerancia hacia la violencia, en comparación con aquellos que consumen otros géneros de anime.
- Los jóvenes aficionados al anime en la ciudad de Tarija presentan, en general, un nivel adecuado de habilidades sociales, manifestando comportamientos efectivos en la interacción social, como la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos.
- Los géneros de anime predominantes entre los jóvenes de 15 a 25 años en la ciudad de Tarija son acción, romance y comedia, siendo estos los más consumidos en comparación con otros géneros dentro de la población estudiada.

2.5 Operacionalización de Variables

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores	Escala
Agresividad	La agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. La agresividad es un factor del comportamiento normal puesto en acción ante determinados estados para responder a necesidades vitales, que protegen la supervivencia de la persona y de la especie, sin que sea necesaria la destrucción del adversario. (Méndez, 2023)	Agresividad directa	Conducta física o verbal abierta (golpear, empujar, gritar) que busca dañar a una persona.	➤ (0-15) Nivel bajo de agresividad. ➤ (16-45) Nivel medio de agresividad. ➤ (46-75) Nivel alto de agresividad. Cuestionario de Agresividad (Buss - Durkee, 1957)
		Agresividad indirecta	Daño encubierto mediante rumores, exclusión, boicot o manipulación, sin confrontación.	
		Agresividad verbal	Uso de insultos, burlas o amenazas para dañar o intimidar mediante la palabra.	
		Emociones relacionadas con la agresividad	Irritabilidad o tendencia a enfadarse fácilmente.	
			Culpabilidad o sensación de que se ha hecho algo malo.	
			Resentimiento, sentimientos de ira y hostilidad hacia alguien que se percibe como responsable de un daño.	
			Recelos o tendencia a desconfiar de los demás.	
			Negativismo o comportamientos hostiles y negativos hacia los demás.	

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores	Escala
Comportamiento	El comportamiento son las acciones observables de un individuo, moldeadas por el contexto social, incluyendo normas, expectativas de grupo y dinámicas interpersonales. El comportamiento es profundamente influenciado por la presencia real, imaginada o implícita de otras personas. Destaca cómo los pensamientos, sentimientos y acciones de los individuos son moldeados por factores sociales, incluyendo normas, roles y expectativas culturales. (Myers D. G., 2003)	Capacidades Sociales	Comunicación	✓ 0 - 32 Bajo
			Escuchar	✓ 33 - 52 Medía
			Solidaridad	✓ 53 - 63 Sobre la media
			Resolución de conflictos	
		Empatía	Trabajo en equipo	✓ 64 - 80 Muy alto
			Reconocimiento de emociones	
			Respuesta a emociones	
		Conciencia Social	Ponerse en el lugar de los demás	Cuestionario de Comportamiento (Simón Barón-Cohen.1997)
			Comprensión de las reglas sociales	
			Comprensión de las normas sociales	
			Adaptación social	

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores	Escala
Habilidades Sociales	Las habilidades sociales son competencias que permiten interactuar de forma efectiva y positiva con otros, construir relaciones y manejar situaciones sociales. Estas habilidades son esenciales para relacionarse eficazmente en diversas situaciones sociales, y su entrenamiento busca ampliar el repertorio conductual de los individuos, promoviendo respuestas asertivas y adaptativas. El objetivo principal es mejorar el bienestar cognitivo y emocional, facilitando que las personas se sientan cómodas consigo mismas y en sus relaciones interpersonales. (Forner Navarro, 2018)	Primeras habilidades sociales	Escuchar	○ 0 - 50 Bajo ○ 51 - 100 Medía ○ 101 - 150 Sobre la media ○ 151 - 200 Muy alto Cuestionario de Habilidades Sociales (A. Goldstein & col. 1978)
			Iniciar una conversación	
			Mantener una conversación	
			Formular una pregunta	
			Dar las gracias	
			Presentarse	
			Presentar a otras personas	
		Habilidades sociales avanzadas	Pedir ayuda	
			Participar	
			Dar instrucciones	
			Seguir instrucciones	
			Disculparse	
			Convencer a los demás	
		Habilidades relacionadas con los sentimientos	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	
		Habilidades alternativas a la agresión	Pedir permiso	
			Compartir algo	
			Ayudar a los demás	

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores	Escala
Habilidades Sociales		Habilidades alternativas a la agresión	Negociar	
			Empezar el autocontrol	
			Defender los propios derechos	
			Responder a las bromas	
			Evitar los problemas con los demás	
			No entrar en peleas	
		Habilidades para hacer frente al estrés	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	
		Habilidades de Planificación	Tomar decisiones	

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores	Escala
Habilidades Sociales		Habilidades de Planificación	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	

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores	Escala
Géneros de Anime	Los géneros de anime son categorías que se utilizan para clasificar y describir las características temáticas y estilísticas de las obras animadas japonesas. Al igual que en otras formas de entretenimiento, el anime abarca una amplia variedad de géneros para satisfacer diferentes gustos y preferencias de la audiencia. (OpenAI, 2024)	Género por audiencia	Kodomo: Dirigido al público infantil.	1. No me gusta en absoluto
			Shonen: Dirigido al público juvenil.	2. No me gusta
			Shoujo: Dirigido al público juvenil femenino.	3. No me gusta ni me disgusta
			Seinen: Dirigido al público adulto.	4. Me gusta
			Josei: Dirigido al público mujeres adultas.	5. Me gusta muchísimo
		Género Temático	Cuestionario sobre los Tipos de Géneros de Anime (Elaboración Propia)	
			1. Acción	1. No me gusta en absoluto
			2. Mecha	2. No me gusta
			3. Comedia	3. No me gusta ni me disgusta
			4. Romcom	4. Me gusta
			5. Drama	5. Me gusta muchísimo
			6. Ciencia ficción	
			7. Fantasía	
			8. Isekai	
			9. Horror	
			10. Misterio	
			11. Gore	
			12. Romance	
			13. Yaoi	
			14. Yuri	
			15. Ecchi	
			16. Hentai	
			17. Harem	
			18. Deportes	

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores	Escala
Géneros de Anime		Género Temático	19. Slice of Life	
			20. Musicales	
		Frecuencia de Exposición	Frecuencia de exploración de géneros	• Nunca • Raramente • A veces • Frecuentemente • Muy frecuente
		Influencia del género del anime en el estilo de vida	Influencia en el estilo de vida: ▪ Gustos musicales ▪ Comida ▪ Vestimenta ▪ Peinado ▪ Convivencia ▪ Lenguaje ▪ Interés por la cultura japonesa ▪ Gustos imitativos	1. No influyó mucho 2. Influyó un poco 3. Influyó moderadamente 4. Influyó bastante 5. Influyó mucho.

Concepto: Cuando hablamos de **jóvenes aficionados a los animes**, nos referimos a personas, generalmente adolescentes o adultos jóvenes, que muestran un fuerte interés y pasión por el anime, un estilo de animación originario de Japón. Estos jóvenes suelen disfrutar de ver series y películas de anime, y muchas veces también participan en comunidades en línea o eventos relacionados, como convenciones de anime.

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

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 concepto de anime, conoceremos sus géneros y también como el anime formó una tribu urbana.

Además de definiciones acerca de la agresividad, comportamiento y habilidades sociales que nos permitirán tener información suficiente que respalde a este fenómeno recién explorado.

3.1 Anime

3.1.1 Definición de anime

Anime (アニメ) significa animación en japonés. En Japón, anime se refiere a todo tipo de animación, incluso a los dibujos animados estadounidenses. Para el resto del mundo, el anime se refiere específicamente a la animación japonesa, más específicamente a la animación de Japón en un estilo específico.

Fuera de Japón, el anime se caracteriza por personajes bellamente dibujados con ojos grandes. En comparación con los dibujos animados, los personajes están mejor definidos y tienen un aspecto “realista”, y la trama suele ser más compleja con el desarrollo del personaje y la progresión de la historia en lugar de episodios aleatorios. Aunque hay animes que no encajan en este estereotipo. (Wexpats, 2022)

3.1.2 Historia del anime

El anime, una forma de animación japonesa, tiene una rica historia que se remonta a principios del siglo XX.

3.1.2.1 Los primeros años (1917-1940)

El avance de la animación en Japón, desde sus inicios hasta el establecimiento de la industria del anime entre 1917 y 1940, es una parte significativa de la historia cultural japonesa. Durante este lapso de tiempo, se destacó la influencia de la animación occidental en Japón, además de la incorporación de técnicas y estilos extranjeros a la cultura japonesa.

En este ambiente surgieron figuras importantes en la historia del anime japonés, como los pioneros Junichi Kouchi, Seitaro Kitayama y Noburo Ofuji, cuyas obras fueron fundamentales para el futuro desarrollo de la animación. Estos primeros pioneros, líderes y compañías jugaron un papel fundamental en moldear los temas, estilos e historias que definen al anime contemporáneo. Analizar este período requiere situar la creación de anime en Japón en el contexto de los sucesos históricos, sociales y culturales de la época.

Figura N° 1: Namakura Gatana

Descripción: Namakura Gatana el primer cortó animado japonés estrenado el 30 de junio de 1917



Autor: Junichi Kouchi (1917)

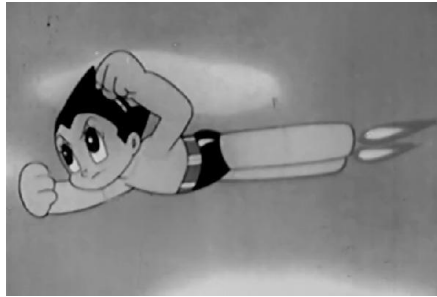
El anime fue impactado en su formación y evolución por la influencia de la Segunda Guerra Mundial, la modernización de Japón y la cultura popular occidental. Estos factores fueron fundamentales para comprender de qué manera han impactado la industria y el estilo tanto a nivel interno como externo. Los avances tecnológicos y artísticos generaron un estilo distintivo, marcando la diferencia del anime y estableciendo su futuro.

3.1.2.2 El impacto de Osamu Tezuka en los años 1960

La importancia de Osamu Tezuka en los años 1960 fue crucial para el avance y la difusión del anime y el manga en Japón. Famoso por producir creaciones emblemáticas, Tezuka dejó una huella imborrable en la historia de estos medios. En este período, se crearon series icónicas como “Astro Boy” (Tetsuwan Atom), “Jungle Emperor” (Kimba the White Lion) y “Princess Knight” (Ribon no Kishi), las cuales desempeñaron un papel clave en popularizar el anime en Japón y en otros países.

Figura N° 2: Anime de Astro Boy

Descripción: Astro Boy el primer anime televisado y transmitido a nivel mundial.



Autor: Osamu Tezuka (1963)

Osamu Tezuka cambió radicalmente el anime y el manga con nuevas formas de contar historias y estilos creativos. Su dedicación a la narrativa, personajes profundos y temas filosóficos mejoró la calidad de la industria. Se destacó por crear personajes únicos como androides y animales antropomórficos, logrando conectar emocionalmente con la audiencia. Durante los años 1960, Tezuka tuvo un efecto significativo en el desarrollo del anime mediante su estilo artístico, innovadoras formas de contar historias y la expansión de los géneros. Su compromiso con la perfección impactó en la diversidad y sofisticación del anime. Tezuka estableció los cimientos para el desarrollo y progreso de la industria, motivando a creadores venideros con su creatividad y calidad.

Figura N° 3: Osamu Tezuka y sus proyectos animados

Descripción: Osamu Tezuka Osamu es considerado el “padre del anime” debido a su influencia fundamental en el desarrollo y la popularización del anime y el manga a nivel mundial.



Autor: CBR (2023)

3.1.2.3 Expansión y Diversificación (década de 1970-1980)

Durante los años de 1970 y 1980, el anime se hizo más famoso en Japón y a nivel global, con la creación de varias series y películas que incluían géneros diversos como ciencia

ficción, comedia, romance y mecha. La tecnología en la animación progresó al incluir métodos más sofisticados y animación digital. Animes como “Space Battleship Yamato” y “Mobile Suit Gundam” han llevado el anime a audiencias de todo el mundo, ampliando su influencia a nivel internacional. La variedad de géneros como acción, aventura, drama y slice of life han atraído a un gran número de personas, lo que ha establecido al anime como un tipo de entretenimiento versátil. Nuevas mentes creativas en el sector brindaron propuestas originales y estrategias innovadoras a la narración y animación, ampliando y enriqueciendo la diversidad del anime y fortaleciendo su importancia como forma de arte en cambio continuo.

3.1.2.4 Auge Global (década de 1990 en adelante)

Durante la década de 1990 y en adelante, el anime disfrutó de un aumento de popularidad mundial sin precedentes, convirtiéndose en un fenómeno cultural a escala global. Programas como “Dragon Ball Z”, “Sailor Moon”, “Pokémon” y “Neon Genesis Evangelion” atrajeron a espectadores de diferentes culturas, lo que ayudó a impulsar su popularidad global.

Figura N° 4: Animes más icónicos de los años 90s

Descripción: Los animes como Dragon Ball Z, Sailor Moon, Pokémon y Neon Genesis Evangelion son los animes de los años 90s que aún son populares en la actualidad



Autores: Akira Toriyama, Dragon Ball Z (1989); Naoko Takeuchi, Sailor Moon (1992); Satoshi Tajiri, Pokémon (1997); Hideaki Anno, Neon Genesis Evangelion (1995)

Con la llegada de Internet y los servicios de transmisión como Crunchyroll, Netflix y Funimation, el anime se volvió más fácilmente accesible para el público de todo el mundo, expandiendo su popularidad más allá de Japón. Esto tuvo un gran impacto en la cultura

popular a nivel mundial, afectando a sectores como la moda, la música y el arte. El anime amplió su catálogo, cubriendo una variedad de géneros y temas para satisfacer a una audiencia mundial con diversos intereses. La diversidad de programas, que va desde series de fantasía épica y ciencia ficción hasta dramas psicológicos y slice of life, contentó a una amplia audiencia con diferentes gustos.

La popularidad del anime ha generado la organización de festivales y convenciones especializadas en varios países, tales como la Comic-Con International, Anime Expo, Comiket, entre otros. Estas reuniones se transformaron en lugares de reunión para seguidores, artistas, cosplayers y amantes del anime, promoviendo una comunidad mundial animada y variada. De esta manera, el anime se convirtió en no solo una fuente de diversión, sino también en una influencia cultural que superó límites generacionales y geográficos, marcando la cultura popular global de forma duradera.

Figura N° 5: Comiket

Descripción: La Comiket es la convención de Anime más grande del mundo realizado en Japón donde asisten 500,000 asistentes al día durante los tres días que dura la convención



Autor: Japonismo (2024)

3.1.2.5 Diversificación y evolución actual

En la actualidad, el anime sigue diversificándose y evolucionando, ajustándose a las necesidades cambiantes de los espectadores y explorando nuevas fronteras creativas. En la actualidad, el anime abarca una gran variedad de géneros que van desde isekai y slice of life hasta thrillers psicológicos y ciencia ficción. Además, se han creado nuevos estilos y combinaciones que desafían las normas habituales, captando la atención de un público con diferentes y variados gustos.

Gracias a los progresos tecnológicos en la animación digital, el anime ha mejorado notablemente en cuanto a su calidad visual y creatividad. Las técnicas avanzadas de animación y los efectos visuales impactantes han mejorado la calidad estética del anime actual, brindando experiencias visuales envolventes y fascinantes. La animación japonesa actual trata una diversidad de temas contemporáneos importantes como la tecnología, la inteligencia artificial, la diversidad cultural, la sostenibilidad y la búsqueda de la identidad. Estas narrativas complejas y reflexivas reflejan las preocupaciones y debates contemporáneos, conectando con las audiencias a nivel emocional e intelectual.

Figura N° 6: Evolución del anime a través de los años

Descripción: El avance en la calidad de animación en los animes a través de los años



Autor: Kudasai (2021)

La industria del anime ha entablado alianzas con estudios de animación extranjeros, generando colaboraciones internacionales que combinan distintos estilos y visiones culturales. Estas contribuciones han mejorado la oferta de anime al introducir nuevas influencias y enfoques narrativos, expandiendo su impacto a nivel mundial. La forma en que se consume el anime ha cambiado gracias a la distribución digital y el streaming, lo que facilita un acceso más amplio y conveniente para audiencias globales. Servicios como Crunchyroll, Netflix y Funimation han ayudado a la expansión internacional del anime y a la popularización de series menos reconocidas. (Reysen et al., 2021, págs. 9 - 20)

3.1.3 El anime en Latinoamérica

A mediados de los años 60, el anime se introdujo en Latinoamérica debido a que la televisora no pudo pagar por los derechos de transmisión de series de animación de Estados Unidos, dado que el anime en sus inicios era económico, iniciando su emisión en México y dando comienzo a su éxito en la región.

Con programas como “Astroboy” y “Candy Candy” en el canal XHGC (Hoy Televisa), el anime se hizo popular entre la audiencia mexicana, sentando las bases para su expansión en el país. México fue el primer país en la introducción del anime en Latinoamérica, siendo el primero en presentar este género de animación en la región. Su impacto alcanzó a otros países latinoamericanos como Perú, Chile y Argentina, los cuales también comenzaron a mostrar programas japoneses sin censura en sus programas infantiles. El éxito de Astroboy en México facilitó que el anime se volviera popular en Latinoamérica y que se emitieran más series en la región.

Figura N° 7: Astroboy y Candy Candy

Descripción: Astroboy y Candy Candy los primeros animes transmitido en el país de México



Autores: Osamu Tezuka, Astroboy (1963); Kyoko Mizuki y Rumiko Igarashi, Candy Candy (1975)

Luego de Astroboy, aparecieron en Latinoamérica nuevas series de acción como Fuerza G, Capitán Centella y Fantasmagórico, que llamaron la atención de la audiencia y se convirtieron en parte clave de la programación matutina. Otras series dramáticas de anime como Remi, Heidi, Sebastián, La Familia Robinson, Las Aventuras de Tom Sawyer y Sandybell también se estrenaron en la región, atrayendo a la audiencia con sus emocionantes tramas. Estas series, todas emitidas con doblaje al español latino, se convirtieron en parte habitual de la programación televisiva matutina.

En los años 1980, el anime Mazinger Z se transmitió por primera vez en México a través del Canal 5 (México) el 31 de marzo de 1986, marcando el inicio de la presentación de series japonesas en la televisión latinoamericana. La serie se hizo muy famosa en México, sobre todo entre los niños y adolescentes, quienes se sintieron atraídos por las emocionantes hazañas del robot enorme. Mazinger Z fue un punto de referencia importante en la animación mexicana y estableció el camino para el triunfo del anime en México.

Figura N° 8: Mazinger Z y su impacto en los 80s

Descripción: Mazinger Z, el anime más vista por niños y adultos



Autor: Gō Nagai (1972)

La llegada del anime a Bolivia ocurrió en los años 80s, cuando fue emitido por primera vez en el canal estatal Televisión Boliviana (Hoy Bolivia TV). Durante esta época, se transmitieron múltiples series de anime populares como Capitán Futuro, Mazinger Z, Astroboy, Candy Candy y Doraemon. Con el transcurso del tiempo, el anime se extendió a otras canales de televisión como ATB, Unitel, Canal Plus, Bolivisión y Red Uno, estableciéndose como una forma de entretenimiento muy valorada por la audiencia boliviana.

Series como Dragon Ball, Heidi y Caballeros del zodiaco han sido muy populares entre los televidentes de Bolivia. El anime sigue ganando popularidad en Bolivia, convirtiéndose en un fenómeno sociocultural significativo y en una parte fundamental de los medios de entretenimiento.

Figura N° 9: Los animes más populares en latinoamérica

Descripción: Los animes Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco y Sailor Moon son considerados los animes más populares entre la audiencia latinoamericana



Autores: Akira Toriyama, Dragon Ball (1986); Masami Kurumada, Caballeros del Zodiaco (1986); Naoko Takeuchi, Sailor Moon (1992)

Durante los años 1990, Televisa lanzó nuevos animes como Los Súper Campeones y Dragon Ball, estas series tenían como objetivo atraer a la audiencia mexicana y latinoamericana.

En contraste, en México se emitió Ranma 1/2, suscitando polémica por tratar asuntos sobre identidad de género y sexualidad. A pesar de las críticas de grupos conservadores, la serie atrajo a muchos seguidores y se convirtió en un ícono del anime en la región, sorprendiendo y entreteniendo a numerosos espectadores.

Figura N° 10: Ranma ½ el anime más polémico en latinoamérica

Descripción: Ranma ½ fue uno de los animes más controvertidos que se emitieron en Latinoamérica



Autora: Rumiko Takahashi (1989)

Durante los años 2000, canales de televisión de paga como Fox Kids y Cartoon Network fueron innovadores al llevar anime a Latinoamérica, emitiendo populares series como Pokémon y Digimon. El éxito en los canales de pago mostró el impacto del anime en la televisión latinoamericana. La popularidad impulsó el crecimiento del anime en la región. En el año 2005, Sony sustituyó Locomotion por Animax, convirtiéndose en el primer canal dedicado únicamente al anime las 24 horas del día. Este acontecimiento significativo fue un momento crucial en la evolución de la televisión en la zona, dando la oportunidad a los seguidores de disfrutar de sus programas preferidos en cualquier momento.

El anime ha causado un gran impacto en América Latina, convirtiéndose en una opción de entretenimiento muy popular en la región. Ha quedado plasmado en la moda, música y habla de la juventud. Además, ha tenido un impacto en la cultura japonesa al promover el estudio del idioma y la realización de eventos relacionados con el anime.

Se originaron ciertas controversias en la región, en particular con animes como Pokémon y Digimon, siendo tildados por grupos religiosos como nocivos y dañinos para los niños, lo que causó inquietud entre los padres.

Figura N° 11: Conductora de Televisión y Pastor Religioso haciendo una mala crítica respecto al anime

Descripción: La conductora de televisión Lolita de la Vega y el pastor Josué Yrion incitando a los padres que no dejen ver animes a los más pequeños del hogar



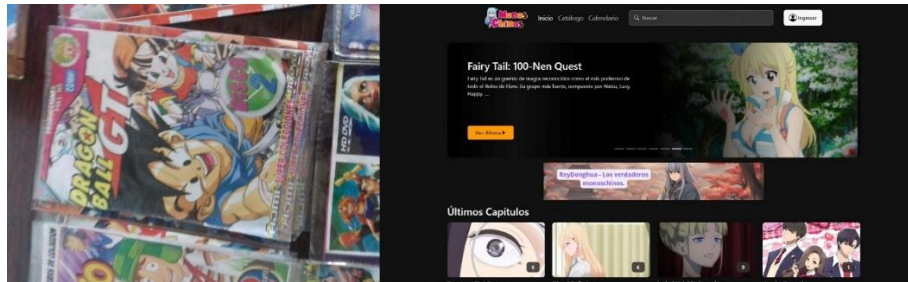
Autores: Hablemos Claro/TV Azteca (2000); Vandal (2018)

Algunas religiones consideran que el anime desafía sus creencias, lo que ha resultado en campañas en su contra y la prohibición de algunas series en ciertos países. En Latinoamérica, la decisión de los padres resultó en la sobresalida de numerosas series de anime de la programación de televisión gratuita. Esto ocurrió debido a inquietudes sobre cómo el anime afectaba a los niños, por lo que las cadenas empezaron a censurar más las series y a emitirlas en horarios menos adecuados, lo que resultó en una disminución de la audiencia y en el cierre de canales que mostraban contenido sin censura.

A partir de 2010, la distribución de anime en Latinoamérica ha sido afectada por la piratería, con un notable incremento en la venta de animes ilegales en tiendas. Los seguidores han desempeñado una función clave al traducir y agregar subtítulos a series de anime para el disfrute de otros fans que hablan español, utilizando contenido proveniente de Japón. A pesar de que la piratería es la base de esta actividad, ha posibilitado que el anime llegue más rápidamente y de forma más accesible al público.

Figura N° 12: Piratería en la distribución de Anime

Descripción: La piratería en la distribución de Anime mediante DVDs y Sitios web



Autores: Aminoapps (2017); Monoschinos (2024)

El internet ha jugado un papel clave en la difusión de la piratería de anime, ya que los jóvenes descargaban contenido ilegal en cibercafés. Los dispositivos móviles han transformado la forma de disfrutar del anime, con un aumento en el número de personas que lo ven en sus teléfonos inteligentes. Esto ha llevado a la creación de aplicaciones de anime en línea para dispositivos móviles.

Frente a la piratería han surgido plataformas legales como Crunchyroll, que ofrece una amplia selección de anime en español sin publicidad. En América Latina, Crunchyroll ha tenido un gran impacto al brindar a los fanáticos la posibilidad de disfrutar de sus series favoritas y participar en una comunidad activa donde pueden compartir opiniones. Se requiere una suscripción mensual para acceder a todo el contenido.

Figura N° 13: Publicidad de Crunchyroll

Descripción: Crunchyroll el servicio de streaming que ofrece una gran variedad de Animes



Fuente: Crunchyroll (2021)

Debido al éxito experimentado por Crunchyroll en Latinoamérica en el año 2021, la empresa Animeka LLP lanzó Anime Onegai, una plataforma de streaming de anime. Al principio, se

introdujo la plataforma en Japón y luego se expandió a Latinoamérica en el año 2022. La plataforma Anime Onegai se asemeja a Crunchyroll por tener una amplia selección de animes, subtítulos y doblados al español.

Figura N° 14: Publicidad de Anime Onegai

Descripción: Anime Onegai otra plataforma de Anime



Autor: Anime Onegai (2024)

En los últimos años, el anime ha tenido un gran éxito en Latinoamérica, con una creciente y apasionada base de seguidores. Esta forma de animación de Japón ha conseguido atrapar la atención y el afecto de millones de individuos en esta área, convirtiéndose en una opción común para el ocio. La popularidad del anime ha generado más eventos y convenciones otaku, y ha impulsado la creación de más producciones animadas latinoamericanas para satisfacer la demanda de contenido de calidad en la región. “Fell in Love” es una de esas animaciones que se estrenó en 2023, siendo la primera animación latinoamericana con estilo anime producida por Koeda Animation, un estudio mexicano. (Jonas, 2023)

Figura N° 15: Fell in Love el primer anime latinoamericano

Descripción: El anime Fell in Love creado en México fue la primera animación con ese estilo



Autor: Koeda Animation (2023)

3.1.4 Géneros del anime

El autor Pérez (2010, págs. 24 - 27), refiere en su estudio “El Anime como elemento de transculturación” propone que el anime abarca una amplia variedad de géneros que se orientan según la audiencia, abordando desde tramas escolares hasta conflictos épicos, incluyendo música y ciencia ficción. También se menciona que existen varias maneras de categorizar los géneros del anime, siendo las más comunes las que lo clasifican según su audiencia y su temática.

Dentro de esta clasificación se encuentran:

1. Kodomo: Kodomo es un género de anime y manga dirigido a un público infantil en edad preescolar o escolar. Los anime y manga Kodomo suelen presentar historias sencillas y divertidas con personajes adorables y coloridos, en un estilo de dibujo atractivo y fácil de entender para los niños. Algunos ejemplos de anime Kodomo populares incluyen Doraemon, Crayón Shin-chan, Pokémon y Digimon.
2. Shojō: El género Shojō (también conocido como shoujo) se refiere a manga y anime dirigidos principalmente a un público femenino joven. Las historias suelen girar en torno a temas como el amor, las relaciones personales y la vida cotidiana de las protagonistas. Ejemplos populares de anime shojō incluyen “Lovely Complex”, “Fruits Basket” y “Ao Haru Ride”.
3. Seinen: El género Seinen se refiere a un tipo de anime/manga que está dirigido principalmente a un público masculino adulto. Las historias suelen tener temas más maduros y complejos que los géneros de anime/manga dirigidos a un público más joven, como el shōnen y el kodomo. Algunos ejemplos populares de anime/manga seinen incluyen “Attack on Titan”, “Death Note”, “Monster”, “Berserk” y “Ghost in the Shell”.
4. Josei: El género Josei es un término utilizado en la industria del manga y el anime para describir obras dirigidas principalmente a mujeres jóvenes adultas, con edades entre los 18 y los 30 años. Este género se enfoca en retratar historias de la vida cotidiana de las mujeres adultas, con temáticas que giran en torno a las relaciones interpersonales, el trabajo, la familia, la independencia, el amor y el sexo. Algunos

ejemplos populares de anime/manga seinen incluyen “Nana”, “Usagi Drop” y “White Album”.

5. Shonen: El género Shonen es un término japonés que se refiere a un tipo de manga y anime que está dirigido a un público joven masculino. Las historias de Shonen suelen incluir elementos de acción, aventura, combate, fantasía y ciencia ficción, y se enfocan en el desarrollo del personaje principal a medida que enfrenta desafíos cada vez mayores. Algunos ejemplos de animes Shonen populares incluyen “Naruto”, “One Piece”, “Dragon Ball”, “Bleach” y “Demon Slayer”.

Y estos a la vez se clasifican en géneros temáticos que son dependiendo de la temática que abarca el anime son los siguientes:

- a) Acción: El género acción es muy popular y disfrutada por fans de todo el mundo. Identificado por emocionantes escenas de lucha, aventuras épicas y personajes heroicos, el género de acción en el anime presenta una amplia gama de historias cautivadoras y emocionantes. Se centra en la lucha, las peleas y la aventura. Ejemplos: Kenichi, Samurai X, y los Caballeros del zodiaco.
- b) Mecha: Se enfoca en robots gigantes o mechas, que son controlados por un piloto humano o una tripulación. Ejemplos: Mobile Suit Gundam, Darling In The FranXX, Mazinger Z.
- c) Comedia: El género de comedia se caracteriza por su capacidad para entretener y hacer reír a la audiencia a través de diferentes tipos de humor, personajes excéntricos, situaciones cómicas y parodias. Ejemplos: Aggretsuko, Kobayashi-san Chi no Maid Dragón y Baka to Test to Shokanju
- d) Romcom: Este género se caracteriza por combinar elementos de romance y comedia en la trama de la serie. Por lo general, se centra en las relaciones amorosas y las situaciones cómicas que surgen en el contexto de esas relaciones. Ejemplos: Karakai Jouzu no Takagi-san, Tsureszure Children y Tonikaku Kawaii
- e) Drama: El género de drama se caracteriza por presentar historias emotivas y conmovedoras que exploran temas profundos como el amor, la pérdida, la redención y la identidad. Estas series se centran en el desarrollo de personajes, ofrecen un tono serio y reflexivo, y buscan provocar una respuesta emocional en la audiencia. Ejemplos: Clannad, Angel Beats, y Violet Evergarden.

- f) Ciencia ficción: El género de ciencia ficción se caracteriza por presentar historias ambientadas en mundos futuristas o con tecnología avanzada, explorando conceptos científicos especulativos como la inteligencia artificial, los viajes en el tiempo, los universos paralelos y la exploración del espacio. Ejemplos: Steins; Gate, Doctor Stone, Gantz.
- g) Fantasía: El género de fantasía se caracteriza por presentar mundos imaginarios llenos de magia, criaturas místicas y elementos sobrenaturales que desafían la realidad. Estas series exploran aventuras épicas, conflictos entre el bien y el mal, y la lucha de héroes valientes contra poderosos villanos. Ejemplos: Black Clover, Fullmetal Alchemist, Sword Art Online.
- h) Isekai: El género Isekai se centra en historias donde un personaje principal es transportado de su mundo ordinario a un mundo paralelo, generalmente fantástico o de fantasía. En este nuevo mundo, el protagonista suele adquirir habilidades especiales, enfrentarse a desafíos únicos y explorar aventuras emocionantes. Ejemplos: Konosuba, Tensei shitara Slime Datta Ken y No Game No Life.
- i) Horror: El género de horror se caracteriza por presentar historias que buscan provocar miedo, suspenso y tensión en los espectadores a través de elementos sobrenaturales, criaturas aterradoras, situaciones perturbadoras y atmósferas inquietantes. Estas series exploran temas oscuros, eventos sobrenaturales y enfrentamientos con lo desconocido, creando una experiencia emocionalmente intensa y aterradora para el público. Ejemplos: Another, Tokyo Ghoul, y Elfen Lied.
- j) Misterio: El género de misterio se caracteriza por presentar historias que involucran enigmas, intrigas y situaciones desconcertantes que desafían la lógica y mantienen a los espectadores en suspenso. Estas series suelen centrarse en resolver misterios, descubrir secretos ocultos y revelar la verdad detrás de eventos misteriosos, lo que genera un sentido de intriga y curiosidad en la audiencia. Ejemplos: Detective Conan, Erased, y Death Parade.
- k) Gore: El género gore se caracteriza por presentar contenido gráfico y explícito que incluye violencia extrema, sangre, mutilaciones y escenas perturbadoras con un enfoque en impactar visualmente al espectador. Estas series suelen mostrar situaciones gráficas y crudas que pueden resultar perturbadoras para algunos

espectadores debido a la representación detallada de la violencia y el horror. Ejemplos: Castlevania, Blood-C, Akame ga Kill.

l) Romance: El género de romance se caracteriza por centrarse en relaciones amorosas, emociones románticas y desarrollo de personajes en un contexto de amor y afecto. Estas series suelen explorar las complejidades de las relaciones interpersonales, los sentimientos de amor, la amistad y los desafíos que enfrentan los personajes en su búsqueda del amor verdadero. Ejemplos: Horimiya, Toradora! y Golden Time.

m) Yaoi: El género yaoi en el anime se refiere a historias que presentan relaciones románticas o sexuales entre personajes masculinos, con un enfoque en la exploración de la homosexualidad masculina y las dinámicas de pareja en un contexto ficticio. Ejemplos: Given, Sasaki to Miyano y Banana Fish.

n) Yuri: El género yuri en el anime se refiere a historias que presentan relaciones románticas o sexuales entre personajes femeninos, con un enfoque en la exploración de la homosexualidad femenina y las dinámicas de pareja en un contexto ficticio. Ejemplos: Sakura Trick, Adachi to Shimamura y Citrus.

o) Ecchi: El género ecchi en el anime se caracteriza por presentar contenido provocativo, sugerente o sexualmente sugestivo, aunque sin llegar a mostrar explícitamente actos sexuales. El ecchi se centra en la sensualidad, la comedia y la provocación, a menudo incorporando situaciones cómicas o situaciones embarazosas relacionadas con la sexualidad de los personajes. Ejemplos: To Love Ru, High School DxD y Hajimete no Gal.

p) Hentai: Es el género con contenido pornográfico o sexualmente explícito que presenta escenas de actividad sexual gráfica y detallada. A diferencia del ecchi, que se centra en la sugerencia y la sensualidad, el hentai muestra explícitamente actos sexuales y contenidos para adultos.

q) Harem: El género harem se caracteriza por presentar historias en las que un personaje principal, generalmente masculino, se encuentra rodeado de un grupo de personajes del sexo opuesto que muestran interés romántico en él. Estos personajes suelen competir por la atención y el afecto del protagonista, creando situaciones

cómicas, románticas y a menudo extravagantes. Ejemplos: Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai, Saenai Heroine no Sodatekata y Go-toubun no Hanayome.

r) Deportes: El género deportes se centra en competiciones deportivas y en las historias de los personajes que participan en ellas. Estas series suelen destacar la superación personal, la rivalidad entre equipos o individuos, y la pasión por el deporte, ofreciendo emocionantes enfrentamientos y momentos de triunfo y derrota. Ejemplos: Slam Dunk, Super Campeones y Haykyyu!

s) Slice of Life: El género Slice of Life en el anime se enfoca en retratar situaciones cotidianas y realistas de la vida diaria de los personajes, sin necesidad de una trama principal elaborada. Estas series suelen centrarse en las interacciones sociales, las relaciones personales, los momentos simples y emotivos, y la exploración de la vida ordinaria de los personajes. Ejemplos: School Rumble, Kotaro vive solo y Kakushigoto.

t) Musicales: El género musical se caracteriza por presentar historias en las que la música desempeña un papel central en la trama y en el desarrollo de los personajes. Estas series suelen incluir actuaciones musicales en las que los personajes cantan, bailan o tocan instrumentos como un grupo musical, una banda, un club de música o como solista, mostrando su pasión por la música y cómo esta influye en sus vidas y relaciones. Ejemplos: Wake Up, Girls!, K-On y Bocchi the Rock. (Reysen et al., 2021 págs. 191 - 206)

3.2 Afición

La palabra “afición” se refiere a un interés, gusto o pasión que una persona tiene por algo específico, ya sea un pasatiempo, una actividad, un deporte, un arte o cualquier otra área de interés. El interés implica una cantidad de dedicación, entusiasmo y disfrute hacia una actividad específica que motiva a la persona a invertir tiempo y esfuerzo en desarrollar y disfrutar de dicha actividad.

Dentro del ámbito del anime y los seguidores del anime, la afición se vincula con el interés por las series, personajes y elementos culturales del anime, lo que motiva a los seguidores a participar en la comunidad del anime, a disfrutar del contenido asociado y a expresar su entusiasmo con otros seguidores. El hobby puede proporcionar diversión, satisfacción individual y lazos con otros con gustos afines. (Reysen et al., 2021 pág. 139)

3.2.1 El anime como tribu urbana

El término “tribu urbana” se refiere a grupos de personas que comparten intereses, valores, comportamientos y estilos de vida similares en entornos urbanos. Si bien tradicionalmente se ha asociado más con grupos como punks, hippies, o góticos, también se puede aplicar al fenómeno del anime.

El anime ha dado origen a una tribu urbana conocida como “otakus”. Etimológicamente, el término Otaku significa honor a la propia casa. Se trata de una definición que se emplea para reflejar el comportamiento ensimismado o asocial de los jóvenes que se autodefinen como miembros de esta tribu. Sin embargo, en la actualidad el término es más empleado para definir a aquellas personas que tienen una afición manifiesta por el anime y el manga, llevándolos a un lugar más prioritario que el de un mero entretenimiento.

El origen de la tribu urbana otaku se creó en la década de los años 80s en Japón, como una especie de contracultura de jóvenes que se resignaron a ser marginados sociales y se concentraron en sus aficiones, como el anime y manga. Si bien la tribu urbana Otaku nace en Japón, su alcance mundial ha ido elevándose notoriamente con el tiempo. Durante la última década se han formado grupos de jóvenes que se identifican con la cultura Otaku en diversos lugares de Europa y América Latina.

Figura N° 16: Persona aficionada a los Animes

Descripción: Persona aficionada a los animes en su cuarto



Autor: Medium (2018)

Los Otakus son generalmente jóvenes de entre 13 a 25 años, que invierten su tiempo y fanatismo en profundizar el conocimiento sobre el manga y el anime. Llegan a un intenso grado de concentración, que los convierte en auténticos expertos en la materia. Suelen pasar el tiempo en sus casas, teniendo poco contacto con el mundo material real, y es común que

se identifiquen con algunos de los personajes de ficción de sus historietas preferidas. Si bien el manga y el animé son comunes en prácticamente todos los que se identifican como miembros de la tribu urbana Otaku, también pueden interesarse y especializarse en otras áreas como el cine, los cómics en general, los videojuegos, la informática, el mundo militar, los libros y películas de acción, de fantasía o violencia, entre otras áreas. Los Otakus suelen reunirse en congresos o convenciones, y mantenerse conectados mediante canales digitales como las redes sociales. En los eventos, es común visualizar a los famosos Cosplayers, que no son más que Otakus disfrazados de sus personajes de ficción favoritos, con un alto grado de precisión.

Dentro de la tribu urbano otaku, existen diversos tipos de acuerdo con su afición. Las cuales son:

- Otakus de anime: Son los aficionados del anime. Suelen disfrutar de ver anime, leer manga y coleccionar productos relacionados con el anime.
- Otakus de manga: Son los aficionados del manga. Suelen disfrutar de leer manga, coleccionar cómics y ver animes basados en mangas.
- Cosplayers: Son los aficionados que suelen disfrazarse de sus personajes favoritos de anime, manga o videojuegos favoritos.
- Fujoshi: Son personas por lo general mujeres a las que les gusta el género Yaoi, un género que explora las relaciones románticas entre hombres. (Quijada, 2020)

Figura N° 17: Tipos de Aficionados

Descripción: Aficionados a distintas formas que derivan del Anime



Autor: Google Imágenes

3.3 Agresividad

Según Buss & Perry (1992, págs. 452-459) definen a la agresividad como la tendencia constante y permanente de un individuo a causar daño o perjuicio a otra persona. La respuesta agresiva es una característica particular de cada individuo, manifestándose con la intención de hacer daño. Es importante entender que la agresividad no es solo un acto puntual, sino una actitud persistente en el individuo. La respuesta constante y permanente de agresividad es una característica intrínseca en la personalidad de un individuo, según estudios de Buss y Durkee.

Esta respuesta agresiva se manifiesta de manera continua en la conducta del individuo, mostrando una predisposición a la agresión en diferentes contextos y situaciones de la vida diaria, sin ser un comportamiento eventual o aislado. La agresividad se manifiesta de dos formas principales: física y verbal. La manifestación física incluye actos directos de violencia o agresión física hacia otros, mientras que la manifestación verbal implica el uso de palabras ofensivas, amenazas o insultos. Ambas formas de agresión pueden ser igualmente perjudiciales y representan la expresión de la agresividad en la conducta del individuo.

De acuerdo con los autores Kassinov & Tafrate (1997, pág. 220) mencionan que la agresividad es la tendencia o disposición a actuar de manera hostil, violenta o dañina hacia uno mismo, hacia otros individuos o hacia el entorno. Puede manifestarse de diversas formas, como la agresividad verbal, física o emocional. Es importante tener en cuenta que la agresividad puede ser influenciada por factores internos (como emociones y pensamientos) y externos (como situaciones estresantes o desencadenantes específicos). La gestión adecuada de la agresividad es fundamental para promover relaciones saludables y prevenir conflictos.

3.3.1 La agresividad en los jóvenes

La agresividad en los jóvenes puede manifestarse de diversas formas, incluyendo la agresividad verbal, como insultos y amenazas; la agresividad física, como peleas y golpes; y la agresividad emocional, caracterizada por expresiones intensas de enojo o frustración. Estas conductas agresivas suelen ser respuestas a situaciones estresantes, conflictos interpersonales, problemas emocionales o dificultades de comunicación.

Es crucial entender que la agresividad en los jóvenes puede variar en intensidad y frecuencia, y estar influenciada por factores como la crianza, el entorno social, la exposición a la violencia y la capacidad de manejo de emociones. La identificación temprana de los factores desencadenantes y la implementación de estrategias para manejar la agresividad son fundamentales para promover un comportamiento saludable y constructivo en los jóvenes.

Entre las estrategias efectivas para manejar la agresividad en los jóvenes se incluyen el fortalecimiento del autocontrol emocional y conductual, la identificación y expresión adecuada de los sentimientos agresivos, así como el fomento de habilidades de comunicación asertiva en lugar de respuestas agresivas. Además, la terapia de grupo y la retroalimentación positiva pueden ser herramientas efectivas para ayudar a los jóvenes a reconocer y modificar sus patrones de comportamiento agresivo. (Kassinov & Tafrate, 1997, págs. 220, 249 y 272)

3.3.2 Agresividad directa

La agresividad directa es la expresión abierta y manifiesta de hostilidad o violencia hacia un individuo, objeto o situación específica. Esta forma de agresividad se manifiesta a través de acciones físicas, verbales o emocionales dirigidas de manera explícita hacia el objetivo de la agresión.

La agresividad directa puede incluir comportamientos como golpear, empujar, insultar, amenazar o cualquier otra acción destinada a causar daño o intimidar a la persona o entidad objeto de la agresión. Estos comportamientos, al ser manifiestos y directos, suelen ser fácilmente identificables por los observadores y, a menudo, tienen un impacto inmediato y palpable en la dinámica social y emocional del entorno en el que ocurren.

Es crucial abordar la agresividad directa de manera adecuada para prevenir conflictos y promover la resolución pacífica de diferencias. Estrategias como la mediación, la educación en habilidades de comunicación asertiva, y el fomento de la empatía y la comprensión mutua son esenciales para mitigar los efectos negativos de la agresividad directa. Estas estrategias no solo ayudan a resolver los conflictos inmediatos, sino que también contribuyen a la construcción de relaciones interpersonales saludables y sostenibles. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 220)

3.3.2.1 Violencia

La violencia es el uso intencional de la fuerza física, amenazas o comportamientos agresivos con el objetivo de causar daño, intimidar o ejercer control sobre otras personas. Esta manifestación de agresión puede adoptar diversas formas, incluyendo violencia física, verbal, psicológica o emocional, y sexual.

Las consecuencias de la violencia son profundas y afectan tanto a las víctimas como a los agresores. Estos efectos pueden estar influenciados por factores como el entorno social, la exposición previa a la violencia, problemas emocionales y la falta de habilidades de afrontamiento adecuadas. Dado su impacto multifacético, es fundamental abordar la violencia de manera integral. Esto implica promover la prevención, fomentar la educación y la concienciación, y proporcionar apoyo adecuado a las personas afectadas. Solo a través de un enfoque holístico se pueden mitigar las repercusiones de la violencia y promover relaciones interpersonales más saludables y seguras. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 190 y 221)

3.3.3 Agresividad indirecta

La agresividad indirecta es la expresión de hostilidad o violencia de forma encubierta o sutil, en lugar de ser abierta y directa. Este tipo de agresividad puede manifestarse a través de comportamientos pasivo-agresivos, como el sarcasmo, la manipulación, el sabotaje o la exclusión social.

La agresividad indirecta es más difícil de detectar que la agresividad directa, ya que se manifiesta de manera menos evidente y puede causar confusión o malestar en la persona afectada. Es importante abordar la agresividad indirecta de manera adecuada, promoviendo la comunicación abierta, la resolución de conflictos y el fomento de relaciones saludables basadas en el respeto mutuo. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 183 y 220)

3.3.3.1 Hostilidad indirecta

La hostilidad indirecta es la expresión de actitudes o sentimientos hostiles de forma encubierta o disimulada, en lugar de ser expresados abierta y directamente. Este tipo de hostilidad puede manifestarse a través de comportamientos pasivo-agresivos, como el resentimiento, la crítica velada, la burla o la negación encubierta.

La hostilidad indirecta puede generar conflictos interpersonales, malentendidos y tensiones en las relaciones, ya que la falta de claridad en la comunicación puede dificultar la resolución de problemas y la construcción de vínculos saludables. Es importante abordar la hostilidad indirecta promoviendo la comunicación asertiva, la empatía y la resolución de conflictos de manera constructiva. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 183 y 217)

3.3.4 Agresividad verbal

La agresividad verbal es la expresión de hostilidad o violencia a través de palabras, tono de voz o lenguaje verbal. Este tipo de agresividad puede manifestarse en forma de insultos, amenazas, críticas hirientes, sarcasmo, gritos o cualquier otra forma de comunicación verbal que tenga como objetivo causar daño emocional o intimidar a la persona receptora.

La agresividad verbal puede tener un impacto significativo en las relaciones interpersonales, generando conflictos, deteriorando la comunicación y afectando la autoestima y el bienestar emocional de las personas involucradas. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 220 y 222)

3.3.4.1 Hostilidad verbal

La hostilidad verbal es la expresión de actitudes hostiles o agresivas a través del lenguaje verbal. Este tipo de hostilidad se manifiesta en forma de palabras o expresiones que transmiten desprecio, crítica, insultos, amenazas o cualquier forma de comunicación verbal que busca dañar o intimidar a la persona receptora.

La hostilidad verbal puede generar un ambiente negativo en las interacciones sociales, afectar la calidad de las relaciones y provocar conflictos emocionales. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 220 y 222)

3.3.5 Emociones relacionadas con la agresividad

Las emociones relacionadas con la agresividad pueden incluir la ira, la frustración, la hostilidad, la rabia, la irritabilidad y la violencia. Estas emociones suelen estar asociadas con la percepción de una amenaza, una injusticia o un obstáculo que desencadena una respuesta agresiva en busca de protección, defensa o resolución del conflicto.

Es importante aprender a identificar y gestionar estas emociones de manera adecuada para evitar respuestas agresivas inapropiadas y promover la comunicación asertiva, la resolución

pacífica de conflictos y el desarrollo de habilidades emocionales para manejar situaciones desafiantes de manera constructiva. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 163 y 217)

3.3.5.1 Irritabilidad

La irritabilidad es una tendencia a experimentar fácilmente molestia, enojo o impaciencia ante situaciones que pueden resultar frustrantes o desencadenantes de estrés. Las personas irritables pueden reaccionar de manera exagerada ante estímulos que otros podrían percibir como menores, lo que puede manifestarse en respuestas agresivas, hostiles o explosivas.

La irritabilidad puede ser un síntoma de diversos trastornos psicológicos, como el trastorno explosivo intermitente, la depresión, la ansiedad o el trastorno de personalidad límite. Es importante abordar la irritabilidad a través de estrategias de manejo del estrés, técnicas de relajación, comunicación efectiva y, en algunos casos, con la ayuda de profesionales de la salud mental para identificar y tratar las causas subyacentes. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 287)

3.3.5.2 Culpabilidad

La culpabilidad es una emoción que surge cuando una persona se siente responsable de haber causado un daño, infringido una norma o transgredido un valor moral. Esta emoción puede manifestarse como un sentimiento de remordimiento, arrepentimiento o autoacusación por acciones pasadas percibidas como incorrectas o dañinas hacia uno mismo o hacia otros.

La culpabilidad puede ser una emoción adaptativa que promueve la reflexión, la reparación de daños y el aprendizaje de lecciones importantes. Sin embargo, cuando la culpabilidad se vuelve excesiva o desproporcionada, puede generar malestar emocional, ansiedad, baja autoestima y dificultades en las relaciones interpersonales. Es importante abordar la culpabilidad de manera saludable, reconociendo las responsabilidades, aprendiendo de los errores y buscando la manera de reparar el daño causado, si es posible. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 289)

3.3.5.3 Resentimiento

El resentimiento es una emoción compleja que surge cuando una persona siente indignación, amargura o enojo persistente hacia otra persona debido a una percepción de injusticia,

agravio o daño emocional causado en el pasado. Esta emoción puede estar relacionada con experiencias de traición, abandono, desprecio o maltrato percibido.

El resentimiento puede afectar negativamente la salud emocional y las relaciones interpersonales si no se aborda de manera adecuada. Es importante reconocer y gestionar el resentimiento a través de la comunicación abierta, la expresión de emociones de manera constructiva, el perdón (si es posible y beneficioso) y el trabajo en la resolución de conflictos para liberarse de la carga emocional que conlleva el resentimiento. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 217)

3.3.5.4 Recelos

Los celos son las desconfianzas, las sospechas o la inseguridad que una persona puede experimentar hacia otra persona, situación o circunstancia. Los celos suelen estar relacionados con temores de ser engañado, traicionado o herido emocionalmente, lo que puede generar una actitud defensiva, vigilante o distante en las relaciones interpersonales.

Es importante abordar los celos a través de la comunicación abierta, la claridad en las relaciones, la construcción de la confianza mutua y la exploración de las causas subyacentes de la desconfianza. Trabajar en la gestión de los celos puede contribuir a fortalecer las relaciones, promover la seguridad emocional y fomentar un ambiente de confianza y apoyo mutuo. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 202)

3.3.5.5 Negativismo

El negativismo es una actitud o disposición persistente de oposición, resistencia o desacuerdo sistemático hacia las ideas, sugerencias, instrucciones o propuestas de otros. Las personas con tendencias negativas tienden a mostrar una actitud crítica, pesimista o contraria ante las situaciones, decisiones o expectativas de los demás, lo que puede dificultar la colaboración, la comunicación efectiva y la resolución de problemas.

El negativismo puede estar relacionado con diversos factores, como la desconfianza, el miedo al cambio, la baja autoestima o la necesidad de control. Para abordar el negativismo de manera constructiva, es importante fomentar la empatía, la escucha activa, la búsqueda de soluciones conjuntas y el fomento de un ambiente de apertura y respeto mutuo. Trabajar

en la gestión del negativismo puede contribuir a mejorar la dinámica interpersonal y promover un clima más colaborativo y positivo. (Kassinov & Tafrate, 1997, pág. 276)

3.3.6 La agresividad en el anime

La agresividad en el anime es un tema que puede manifestarse de diversas formas en las series y películas de animación japonesa.

Algunas de las formas más comunes en las que se puede observar la agresividad en el anime incluyen:

1. **Violencia física:** Una de las formas más evidentes de agresividad en el anime es a través de la violencia física. Esto puede incluir peleas, combates, golpes, heridas y batallas entre personajes. Ejemplos de esto se pueden ver en series de acción como “Naruto”, “Dragon Ball” o “Attack on Titan”.
2. **Agresión verbal:** La agresividad también puede manifestarse a través de la agresión verbal, donde los personajes utilizan palabras hirientes, insultos, amenazas o provocaciones para expresar su hostilidad hacia otros personajes. Este tipo de agresión se puede observar en situaciones de conflicto interpersonal o confrontaciones emocionales en series como “Death Note” o “Neon Genesis Evangelion”.
3. **Violencia psicológica:** Otra forma de agresividad en el anime es la violencia psicológica, donde los personajes manipulan, intimidan o juegan con la mente de otros personajes para lograr sus objetivos. Este tipo de agresión se puede ver en series como “Tokyo Ghoul” o “Psycho-Pass”.
4. **Agresividad pasiva:** La agresividad pasiva se manifiesta a través de comportamientos indirectos o sutiles que buscan dañar o molestar a otros personajes. Esto puede incluir el sabotaje, la exclusión social, la manipulación emocional o la venganza encubierta. Ejemplos de agresividad pasiva se pueden encontrar en series como “Death Parade” o “Monster”.

Estas formas de agresividad en el anime son utilizadas por los creadores de contenido para desarrollar la trama, crear conflictos interesantes, explorar la psicología de los personajes y generar tensión dramática en las historias. Es importante recordar que la agresividad en el

anime es parte de la ficción y la narrativa, y no necesariamente refleja la realidad o promueve la violencia en la vida real. (Reysen et al., 2021, págs. 21 - 58)

3.4 Comportamiento

El comportamiento se refiere a las acciones observables y expresiones de una persona en su interacción con el entorno y con los demás. El comportamiento humano está influenciado por una variedad de factores, incluidos los procesos cognitivos, las emociones, la genética y el entorno social. Además, el estudio del comportamiento examina cómo este puede variar entre individuos y grupos, y cómo ciertos patrones pueden ser indicativos de diferentes estados mentales o trastornos psicológicos.

La empatía, la capacidad de entender y compartir los sentimientos de los demás, se considera fundamental para el comportamiento humano. La falta de empatía, según diversas teorías psicológicas, puede contribuir a una serie de problemas sociales y psicológicos, como el autismo y la psicopatía. La comprensión de estos aspectos es crucial para abordar y mitigar dichos problemas, promoviendo así un comportamiento más saludable y relaciones interpersonales más armoniosas. (Cohen, 2003, págs. 87 - 91)

El comportamiento es todo lo que hace un ser humano frente al medio. Cada interacción de una persona con su ambiente implica un comportamiento. Cuando dicho comportamiento muestra patrones estables, puede hablarse de una conducta.

Es posible hablar de buen comportamiento o mal comportamiento, según cómo las acciones se puedan enmarcar dentro de las normas sociales. Un niño se comporta mal cuando no obedece a sus padres y no cumple con aquello que se le ordena. Por lo general, el mal comportamiento genera un castigo por parte de la autoridad social (los padres, los maestros, un juez, etc.).

Además de todo lo expuesto tendríamos que dar a conocer la existencia de lo que se conoce como ecología del comportamiento. Se trata de un término que se utiliza para dar a conocer a la ciencia que se encarga de llevar a cabo el estudio de lo que es la conducta animal teniendo como eje vertebrador la evolución. (Pérez y Merino, 2022)

Según Cohen (2003, págs. 10-20), el comportamiento es el resultado de la interacción entre factores personales, ambientales y conductuales. Los factores personales incluyen las

características biológicas, psicológicas y cognitivas del individuo. Los factores ambientales incluyen las influencias sociales, culturales y situacionales. Los factores conductuales incluyen las experiencias de aprendizaje que ha tenido el individuo.

3.4.1 Capacidades sociales

Las capacidades sociales son las habilidades que permiten a las personas interactuar y relacionarse con los demás de manera efectiva. Estas habilidades incluyen la capacidad de:

- Comprender y responder a las emociones de los demás
- Establecer y mantener relaciones
- Cooperar y trabajar en equipo
- Comunicarse de manera efectiva

Las capacidades sociales son importantes para el éxito en la vida personal y profesional. Las personas con altas capacidades sociales son más propensas a tener relaciones satisfactorias, a ser exitosos en el trabajo y a contribuir a su comunidad. (Issuu, 2019)

3.4.2 Empatía

La empatía es una cualidad que está incluida dentro de la inteligencia emocional, que permite conectar con tus emociones y las del otro.

Etimológicamente, procede del griego que significa “dentro de él” y “lo que se siente”. Sin embargo, no se trata tan solo de ponerse en el lugar del otro, sino que, la empatía implica comprender la vida emocional que tiene la otra persona. Esto no quiere decir que compartas las opiniones con ella ni tampoco entiendas por qué actúa de una manera u otra. Sino que, a pesar de ello, lo aceptas y aprendes a tomar perspectiva. Empatizar con lo que una persona siente cuando se trata de alguien con la misma educación, los mismos ideales o cultura que nosotros, o cuando está pasando una situación similar o parecida a la que nos ha sucedido anteriormente, es una tarea fácil. Pero ¿qué sucede cuando se nos presenta una situación en la que tenemos que empatizar con alguien que ha actuado de la manera que piensas que jamás actuarías tú? ¿Te consideras empático cuando alguien ha realizado un acto en el que ha pisado tus valores, o que la consecuencia de lo que ha hecho te ha tocado a ti directamente y te ha hecho sufrir?, ¿es acaso en ese momento fácil entender su reacción? ¿Crees que podrías ponerte en su lugar?

Algunas de las claves para, en estos casos más difíciles, aprender a empatizar son: buscar el por qué, es decir, desde dónde lo ha hecho y tratar de no juzgar. En muchas ocasiones, cuando el acto de otra persona nos molesta, lo único que hacemos es centrarnos en la acción en sí, haciendo juicio de ella, diciendo frases como “yo no sería capaz de hacer eso”, “si eso me hubiera pasado a mí, no habría actuado así”. Pero ¿cuántas veces, con el paso del tiempo, has terminado actuando igual, teniéndote que enfrentarte a todo lo que dijiste anteriormente?

Por ello, si queremos entender mejor a la otra persona, podemos, preguntarle, por ejemplo, por qué ha actuado así, desde dónde ha hecho esto, ya que cuando entendemos los motivos de su acto, quizá comprendemos un poco mejor por qué reaccionó así y no de otra manera. Esto disminuirá el juicio hacia ella y fomentará la empatía. (Sánchez, 2022)

3.4.3 Conciencia social

La conciencia social, por su parte, puede definirse como el conocimiento que una persona tiene sobre el estado de los demás integrantes de su comunidad. El individuo con conciencia social es, justamente, consciente de cómo el entorno puede favorecer o perjudicar el desarrollo de las personas.

La conciencia social supone que el hombre entiende las necesidades del prójimo y pretende cooperar a través de distintos mecanismos sociales. La acción social para ayudar puede desarrollarse mediante la donación económica, las colaboraciones de alimentos o ropa, las actividades de voluntariado y otro tipo de asistencia. (Pérez y Merino, 2021)

3.4.4 En qué afecta el anime en el comportamiento

El impacto del anime en el comportamiento de las personas es un tema debatido en la psicología y la investigación académica. A continuación, se presentan algunas formas en las que el anime puede influir en el comportamiento de los espectadores:

1. **Modelado de conducta:** El anime puede servir como un modelo de conducta para los espectadores, especialmente para los más jóvenes. Los personajes y las situaciones presentadas en el anime pueden influir en la forma en que las personas perciben ciertas conductas y cómo las imitan en la vida real.

2. **Desarrollo de empatía:** Al ver anime, los espectadores pueden desarrollar empatía hacia los personajes y sus experiencias. Esto puede llevar a una mayor sensibilidad hacia las emociones y situaciones de los demás en la vida real.
3. **Exploración de temas complejos:** El anime a menudo aborda temas complejos como la moralidad, la identidad, la amistad, el amor y la superación de desafíos. Estas narrativas pueden influir en la forma en que los espectadores reflexionen sobre sus propias vidas y decisiones.
4. **Influencia en gustos y preferencias:** El anime puede influir en los gustos y preferencias de las personas en términos de moda, música, arte, entre otros aspectos. Los fanáticos del anime a menudo adoptan elementos de la cultura japonesa en su vida diaria debido a su exposición a través de las series.
5. **Posible desensibilización:** Algunas representaciones de violencia, agresividad o situaciones extremas en el anime pueden llevar a una desensibilización en los espectadores, especialmente si se consumen de manera excesiva o sin un análisis crítico de las implicaciones de dichas escenas.

Es importante recordar que el impacto del anime en el comportamiento puede variar de una persona a otra y depende de factores como la edad, la personalidad, las experiencias previas y la forma en que se consume el contenido. Es fundamental que los espectadores sean conscientes de cómo el anime puede influir en ellos y que mantengan un equilibrio saludable entre la ficción y la realidad. (Reysen et al., 2021, págs. 105 - 138)

3.5 Habilidades sociales

Las habilidades sociales constituyen un conjunto de competencias esenciales para facilitar la interacción efectiva en una amplia variedad de situaciones sociales. Estas habilidades se describen como un conjunto de conductas que permiten a las personas interactuar de forma adecuada y eficaz en una variedad de situaciones. Debido a su naturaleza situacional, las habilidades sociales cambian de acuerdo con las normas culturales y las circunstancias en las que se utilizan.

Dentro del mundo de las relaciones personales, destacan las habilidades heterosociales, que son las habilidades específicas requeridas para relacionarse con individuos del sexo opuesto.

Estas habilidades son cruciales para establecer y mantener relaciones sociales y/o sexuales satisfactorias, y se consideran un requisito necesario para lograr una adaptación social óptima.

La relevancia del entrenamiento en habilidades sociales, en particular para las personas que tienen problemas para interactuar en contextos sociales, como quienes padecen ansiedad social. Este proceso de entrenamiento puede incluir métodos como la enseñanza directa, la demostración, la práctica de conductas y la retroalimentación, con el objetivo de promover el crecimiento gradual de las habilidades sociales.

Además, las habilidades sociales incluyen la capacidad de reconocer y comprender las señales sublimas presentes en las interacciones sociales, así como dominar un conjunto de respuestas adecuadas. Para tener estas habilidades, las personas deben tener un alto nivel de complejidad cognitiva y saber utilizar conceptos relevantes para comprender y reaccionar correctamente en diversas situaciones sociales.

Este enfoque integral de las habilidades sociales resalta su relevancia como elemento fundamental para lograr el éxito en las relaciones personales y la integración en la sociedad. (Caballo, 2003, págs. 3 - 6)

Las habilidades sociales son un conjunto de competencias y comportamientos que permiten a los adolescentes interactuar de manera efectiva y satisfactoria en diversas situaciones sociales. Estas habilidades son esenciales para el desarrollo personal, académico y profesional de los adolescentes.

Componentes clave de las habilidades sociales:

- **Comunicación efectiva:** Expresar ideas y sentimientos con claridad y respeto, y escuchar activamente a los demás.
- **Empatía:** Comprender y compartir los sentimientos y perspectivas de los demás, fomentando relaciones más cercanas y significativas.
- **Resolución de problemas:** Identificar problemas, analizar opciones y tomar decisiones adecuadas para abordar situaciones conflictivas o desafiantes.

- **Toma de decisiones:** Evaluar opciones y consecuencias antes de tomar una decisión, promoviendo comportamientos responsables y autónomos.
- **Asertividad:** Expresar opiniones, deseos y límites de manera clara y respetuosa, sin violar los derechos de los demás.
- **Manejo del estrés:** Enfrentar situaciones estresantes o emocionalmente desafiantes de manera constructiva, evitando comportamientos impulsivos o destructivos.
- **Adaptabilidad:** Ajustarse a diferentes situaciones sociales y responder de manera flexible a los cambios en el entorno.

El autocontrol juega un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades sociales. Permite a los adolescentes regular sus emociones y comportamientos, lo cual es esencial para interactuar de manera positiva con los demás.

Albert Goldstein presenta un programa de entrenamiento de habilidades sociales para adolescentes que incluye:

- **Evaluación de las habilidades sociales:** Identifica el nivel de desarrollo de las habilidades sociales del adolescente.
- **Enseñanza de habilidades:** Imparte las habilidades sociales necesarias para desenvolverse en diferentes situaciones.
- **Práctica de habilidades:** Brinda oportunidades para practicar las habilidades en escenarios simulados y reales.
- **Refuerzo positivo:** Recompensa el desarrollo y uso de las habilidades sociales.

El programa de Goldstein ha demostrado ser efectivo para ayudar a adolescentes con una amplia gama de problemas sociales, incluyendo:

- Agresividad
- Ansiedad social

- Depresión
- Dificultades para hacer amigos
- Problemas de conducta

El libro de Goldstein es un recurso valioso para cualquier persona que trabaje con adolescentes, ya sean padres, educadores, terapeutas o trabajadores sociales. El programa de entrenamiento de habilidades sociales que se presenta en el libro puede ser adaptado para su uso en una variedad de entornos. (Goldstein et al.,1989, págs. 13 - 30)

3.5.1 Cuáles son las habilidades sociales

Existen numerosas habilidades sociales, pero en general las podemos dividir en básicas y complejas:

Habilidades sociales básicas:

1. Saber escuchar.
2. Iniciar conversaciones.
3. Formular preguntas.
4. Dar las gracias.
5. Presentarse y presentar a otras personas.
6. Realizar cumplidos.

Habilidades sociales complejas: Es importante tener en cuenta que es necesario aprender y tener cierto dominio de las habilidades básicas para poder desarrollar habilidades sociales complejas.

1. Empatía.
2. Inteligencia emocional.
3. Asertividad.
4. Capacidad de resolver problemas.
5. Capacidad de comunicar sentimientos/ emociones y modulación de la expresión emocional.
6. Negociación.
7. Pedir.

3.5.2 Para qué sirven las habilidades sociales

Las habilidades sociales son fundamentales para el desarrollo y mantenimiento de relaciones interpersonales saludables y efectivas. A continuación, se detallan algunas de las principales funciones y beneficios de las habilidades sociales:

1. **Mejora de la Comunicación:** Facilitan la expresión clara de pensamientos y sentimientos, lo que reduce malentendidos y mejora la calidad de las interacciones.
2. **Establecimiento de Relaciones:** Ayudan a iniciar, desarrollar y mantener relaciones interpersonales, ya sean amistades, relaciones familiares o románticas. Esto es crucial para el bienestar emocional y social.
3. **Resolución de Conflictos:** Permiten manejar desacuerdos y conflictos de manera constructiva, promoviendo la cooperación y el entendimiento mutuo.
4. **Aumento de la Autoestima:** Las personas que poseen buenas habilidades sociales tienden a sentirse más seguras y competentes en sus interacciones, lo que puede aumentar su autoestima y confianza.
5. **Reducción de la Ansiedad Social:** Ayudan a las personas a enfrentar y manejar la ansiedad en situaciones sociales, lo que puede llevar a una mayor participación en actividades sociales y una mejor calidad de vida.
6. **Adaptación a Diferentes Contextos:** Permiten a las personas adaptarse a diversas situaciones sociales, reconociendo y respondiendo adecuadamente a las señales del entorno.
7. **Fomento del Apoyo Social:** Las habilidades sociales son clave para construir redes de apoyo, lo que puede ser beneficioso para la salud mental y emocional, especialmente en momentos de estrés.
8. **Desarrollo Personal y Profesional:** En el ámbito laboral, las habilidades sociales son esenciales para el trabajo en equipo, la negociación y la gestión de relaciones con colegas y clientes, lo que puede influir en el éxito profesional.
9. **Prevención de Problemas Psicológicos:** La falta de habilidades sociales puede estar asociada con problemas como la soledad, la depresión y la ansiedad.

Desarrollar estas habilidades puede ayudar a prevenir o mitigar estos problemas. (Caballo, 2003, págs. 306 - 335)

Las habilidades sociales van a mejorar nuestras relaciones sociales, haciendo que nos sintamos mejor, nos aceptemos más y nos sintamos más satisfechos, repercutiendo de forma positiva en todas las áreas de nuestra vida. Por esto es importante aprender y entrenar nuestras habilidades, potenciando las que ya tenemos y adquiriendo las que nos faltan para vivir una vida más viva, plena y feliz. (Heras, 2020)

3.5.3 Cómo se puede mejorar las habilidades sociales

Mejorar las habilidades sociales es un proceso que puede llevar tiempo y práctica, pero hay varias estrategias efectivas que pueden ayudar en este desarrollo. Algunas de ellas:

1. **Entrenamiento en Habilidades Sociales (EHS):** Participar en programas de EHS puede ser muy beneficioso. Estos programas suelen incluir técnicas como el modelado, la práctica de conductas, la retroalimentación y el refuerzo positivo para enseñar habilidades específicas.
2. **Práctica Regular:** La práctica constante en situaciones sociales es clave. Esto puede incluir iniciar conversaciones, participar en grupos o actividades sociales, y practicar la escucha activa y la asertividad en interacciones cotidianas.
3. **Observación de Otros:** Observar cómo interactúan las personas socialmente habilidosas puede proporcionar ejemplos de buenas prácticas. Presta atención a su lenguaje corporal, tono de voz y cómo manejan las conversaciones.
4. **Feedback Constructivo:** Solicitar retroalimentación de amigos, familiares o colegas sobre tus interacciones sociales puede ayudarte a identificar áreas de mejora y a ajustar tu comportamiento.
5. **Desarrollo de la Empatía:** Practicar la empatía, intentando comprender las perspectivas y sentimientos de los demás, puede mejorar significativamente tus interacciones sociales. Esto puede incluir hacer preguntas abiertas y mostrar interés genuino en las experiencias de los demás.

6. **Manejo de la Ansiedad:** Aprender técnicas de manejo del estrés y la ansiedad, como la respiración profunda, la meditación o la visualización, puede ayudarte a sentirte más cómodo en situaciones sociales.
7. **Establecimiento de Objetivos:** Fijar metas específicas y alcanzables relacionadas con tus habilidades sociales, como iniciar una conversación con un desconocido cada semana, puede ayudarte a mantenerte enfocado y motivado.
8. **Participación en Actividades Grupales:** Unirse a clubes, grupos de interés o actividades comunitarias puede proporcionar oportunidades para practicar habilidades sociales en un entorno más relajado y amigable.
9. **Lectura y Aprendizaje:** Leer libros o artículos sobre habilidades sociales, comunicación y psicología social puede ofrecerte nuevas perspectivas y técnicas que puedes aplicar en tu vida diaria.
10. **Reflexión Personal:** Tomar tiempo para reflexionar sobre tus interacciones sociales, identificar lo que funcionó y lo que no, y pensar en cómo podrías mejorar en el futuro es una parte importante del proceso de aprendizaje. (Caballo, 2003)

3.5.4 La relación entre el anime y las habilidades sociales

La relación entre el anime y las habilidades sociales es un tema interesante que ha sido abordado en diversos estudios y análisis. A continuación, se presentan algunas formas en las que el anime puede influir en el desarrollo de habilidades sociales en los espectadores:

1. **Identificación con personajes:** Al ver anime, los espectadores pueden identificarse con los personajes y sus experiencias, lo que puede ayudarles a desarrollar empatía y comprensión hacia diferentes perspectivas. Esta identificación puede fomentar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás en situaciones sociales reales.
2. **Exploración de relaciones interpersonales:** El anime a menudo presenta relaciones complejas entre personajes, que van desde la amistad hasta el romance y la rivalidad. Observar estas dinámicas puede ayudar a los espectadores a comprender

mejor las relaciones interpersonales y a aprender sobre la importancia de la comunicación, la confianza y el apoyo mutuo.

3. **Desarrollo de habilidades de comunicación:** Al ver anime, los espectadores pueden exponerse a diferentes estilos de comunicación y expresión emocional. Esto puede influir en su propia forma de comunicarse, ayudándoles a ampliar su repertorio de habilidades sociales y a ser más conscientes de cómo se comunican con los demás.

4. **Fomento de la creatividad y la imaginación:** El anime, con su amplia variedad de géneros y tramas creativas, puede estimular la imaginación de los espectadores y fomentar la creatividad en la resolución de problemas sociales y emocionales.

5. **Creación de comunidades y conexiones:** El anime puede servir como un punto de conexión entre personas con intereses similares, lo que facilita la formación de comunidades y relaciones sociales. Participar en discusiones sobre anime, asistir a convenciones o eventos relacionados y compartir experiencias puede fortalecer las habilidades sociales y la capacidad de establecer vínculos con otros.

Es importante tener en cuenta que si bien el anime puede tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades sociales, es fundamental equilibrar el consumo de este tipo de contenido con interacciones sociales reales y prácticas para fortalecer aún más las habilidades sociales en la vida cotidiana. (Reysen et al., 2021, págs. 207 - 224)

CAPÍTULO IV
DISEÑO
METODOLÓGICO

IV. METODOLOGÍA

La presente investigación se enmarca en el área de la Psicología Social. *“La psicología social se enfoca en comprender cómo el pensamiento, las habilidades sociales y el comportamiento de las personas son afectados por la presencia de otros, ya sea de forma real o ficticia”*. (Baron. & Byrne, 2005, págs. 5-13)

En este sentido, el anime es un fenómeno cultural y social que impacta en la forma en que las personas piensan, sienten y se comportan, y también un fenómeno que impacta en las relaciones sociales, la identidad y las dinámicas de grupo de quienes lo disfrutan. Pero también puede estar relacionada con un aumento de la agresividad y podría afectar en el comportamiento y habilidades sociales de los jóvenes.

4.1 TIPIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación fue de carácter **básico y descriptivo**, ya que tuvo como objetivo principal ampliar el conocimiento sobre el impacto de algunos géneros de anime en variables como la agresividad, el comportamiento y las habilidades sociales en los jóvenes de 15 a 25 años.

Según Sampieri (2014, pág. 125 y 126), *“la investigación descriptiva es un tipo de estudio que busca especificar propiedades y características importantes de un fenómeno particular”*. En este caso, se buscó describir las características y relaciones entre estas variables sin establecer relaciones causales ni intervenir en los fenómenos estudiados. Además, la investigación se clasificó como básica, la cual, de acuerdo con Sampieri (2014, pág. 25), *“la investigación basica, tiene como principal propósito generar conocimiento y teorías, contribuyendo al entendimiento de los fenómenos analizados”*.

El enfoque fue **cuantitativo**, lo que implicó la recolección y análisis de datos numéricos, permitiendo una evaluación objetiva de los niveles de las variables analizadas. Según Sampieri (2014, pág. 46 y 52), *“el enfoque cuantitativo se caracteriza por ser secuencial y probatorio, buscando proporcionar una evaluación precisa y objetiva”*. Para este estudio, se utilizaron cuestionarios estandarizados para medir las dimensiones de las variables de agresividad, comportamiento y habilidades sociales, pero también se utilizó un cuestionario de elaboración propia validado para saber la preferencia en géneros de anime, cuyos resultados fueron procesados mediante análisis estadísticos con el fin de obtener conclusiones representativas.

En cuanto al **diseño temporal**, la investigación fue de tipo **transversal**, lo que significó que la recolección de datos se realizó en un único momento del tiempo. Esto permitió obtener una visión puntual de las características y comportamientos de los jóvenes aficionados al anime durante el periodo de estudio, sin realizar un seguimiento longitudinal.

Esta tipificación aseguró que el estudio estuviera orientado a la descripción objetiva de los fenómenos analizados dentro del contexto de la población objetivo.

4.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

4.2.1 Población

Según datos oficiales del último censo realizado en el año 2012 en la ciudad de Tarija, existe una población de 49.325 que comprende edades entre los 15 a 25 años. No obstante, la información actualizada sobre la población de jóvenes en la ciudad de Tarija y el número específico de entusiastas de anime no está disponible con precisión, pero se puede inferir que se trata de un fenómeno cultural y visual que ha tenido una gran influencia en la ciudad de Tarija. (INE, 2018)

Se consideró como población a jóvenes entre los 15 a 25 años que vivan en la ciudad de Tarija de la provincia Cercado. La elección del rango de edad se basa en que a partir de los 15 años muchos jóvenes empiezan a involucrarse en comunidades de anime, tanto en línea como en eventos presenciales como convenciones y reuniones de fans. En contraste, la razón por la cual se fija el límite de 25 años es porque, en su mayoría, después de esta edad, las personas suelen tener más responsabilidades adultas, como el empleo o la familia, lo que disminuye su participación en las comunidades de anime. Así, la franja de edad de 15 a 25 años es capaz de recoger un grupo representativo de jóvenes que todavía están involucrados en dicha cultura y cuya relación con el anime puede afectar su crecimiento social y personal.

Para ello se aplicó un cuestionario referido al tema, a través del cual se pretendía identificar como una escala el grado de afición. Por lo cual se preguntó las siguientes preguntas:

- ¿Usted ve anime? Solo si respondieron Si
- ¿Del 1 al 100 cuánto te gusta el anime? A partir del 45 al 100
- ¿Cuánto tiempo lleva viendo anime? A partir de 3 o más años

- ¿Cuántas series anime ves a la semana? A partir de 3 a más series anime por semana
- ¿Con qué frecuencia asistes a eventos de anime? Y que asista ocasionalmente a un evento al año.

Las personas que lograron contestar a las preguntas y lograron responder a las respuestas adecuadas para ser tomados en cuentas en la investigación fueron de 186 personas que son aficionados a los anime de las cuales se distribuyó de acuerdo al sexo, edad e institución.

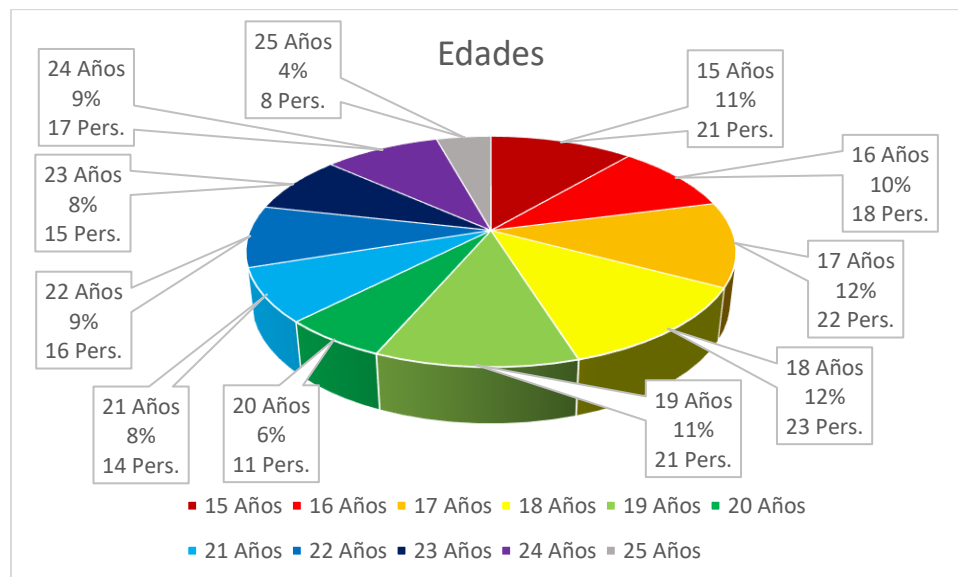
Tabla N° 1: Distribución de la población de acuerdo al sexo

Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	99	53%
Femenino	87	47%
Total	186	100%

Fuente: elaboración propia

Como se observa en la tabla presentada, en relación al sexo se evidencia que un 53% pertenecen al sexo masculino y un 47% son del sexo femenino de los jóvenes de 15 a 25 años aficionados al anime.

Gráfica N° 1: Distribución de la población de acuerdo a la edad



Fuente: elaboración propia

La gráfica muestra la distribución de una población de 186 personas dividida en rangos de edad que van desde 15 hasta 25 años. El mayor porcentaje se encuentra en el rango de 18

años, con 23 personas, representando el 12,37% del total. El rango de 25 años es el menos representado, con solo 8 personas, equivalente al 4,30% del total. Los rangos de edad de 15 y 19 años tienen el mismo porcentaje (21 personas), ambos representando el 11,29% de la población. Los rangos de edades de 16, 17 años son los grupos con mayor representación, abarcando colectivamente el 21,51% de la población (18 y 22 personas respectivamente). El rango de entre 20 y 24 años tienen los porcentajes más bajos, lo que podría indicar una menor representación en estos rangos de edad en la población total o una posible disminución en la participación o presencia de personas de esas edades.

Tabla N° 2: Distribución de la población según su institución

Población	Frecuencia	Porcentaje
Colegio Nacional San Luis	30	16,13 %
Colegio Nacional Eustaquio Mendez	32	17,20 %
UAJMS - Psicología	14	7,53 %
UAJMS – Idiomas	14	7,53 %
UAJMS – Derecho	12	6,45 %
UAJMS – Economía	12	6,45 %
UAJMS - Informática	10	5,38 %
Ninguna - Asistentes del Evento	62	33,33 %
Total	186	100 %

Nota: UAJMS= Universidad Autónoma Juan Misael Saracho

Fuente: elaboración propia

Las personas están distribuidas en diferentes instituciones educativas, incluyendo dos colegios y 5 facultades de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho (UAJMS), además de un grupo que no pertenece a ninguna institución específica pero que participó como asistentes al evento “Expo friki” realizado en los días del 10 al 14 de abril que está dentro de la selección de la muestra.

La investigación fue realizada en dos colegios: el Colegio Nacional San Luis y el Colegio Nacional Eustaquio Méndez. En el Colegio Nacional San Luis se consideró a 30 personas, lo que representa un (16,13%), y en el Colegio Nacional Eustaquio Méndez se consideró a 32 personas, equivalente al (17,20%). En total, las dos instituciones reunieron a 62 personas, lo que representa el (33,33%) de la población total de la muestra seleccionada.

La representación de las distintas facultades es bastante distribuida, siendo Psicología e Idiomas las más representadas con 14 personas cada una con un (7,53%). Tanto la facultad de Derecho como la de Economía tienen alrededor de 12 personas, lo que equivale al (6,45%) cada una. Se consideraron únicamente a 10 personas de la facultad de Informática, lo que representa el 5,38% y es la facultad con menor presencia.

En las facultades de la UAJMS reunió a unas 62 personas que representan el (33,34%) de la muestra total, lo que demuestra una participación equilibrada frente a los no afiliados. No obstante, ninguna otra institución tiene una tasa de participación tan elevada como la de las escuelas o el conjunto de participantes sin afiliación.

Durante 5 días, el evento “Expo friki” logró reunir a 62 personas, equivalente al (33,33%) de la población total de la muestra seleccionada. El evento “Expo friki” logró atraer a una considerable audiencia de diversas edades y sin afiliación a instituciones educativas, quienes son aficionados a los animes.

4.2.2 Muestra

Para determinar la muestra, se procedió en primera instancia a un muestreo aleatorio a través de un cuestionario para seleccionar la muestra que fue llenado por 384 jóvenes, tanto hombres como mujeres, con edades comprendidas entre los 15 y 25 años. Estos jóvenes eran estudiantes de los colegios Eustaquio Mendez y San Luis y de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho de las carreras de Psicología, Idiomas, Derecho, Economía e Informática, jóvenes que asistieron al evento “Expo Friki” realizado en el mes de abril. Se seleccionó a los dos colegios que quedan en el centro de la ciudad porque son cercanos a las tiendas que venden accesorios de animes se pudo incluir el Colegio San Roque pero por problemas de autorización no se lo pudo incluir.

De este grupo, se seleccionaron a las personas que cumplieron con los criterios de inclusión establecidos en el cuestionario para la selección de la muestra.

Tabla N° 3: Selección de la muestra

Muestras	Frecuencia	Porcentaje
Muestras Aceptadas	186	48 %
Muestras Rechazadas	198	52 %
Muestra Total	384	100 %

Fuente: elaboración propia

Los resultados del cuestionario que se aplicó a 384 jóvenes de entre 15 a 25 años fueron de 186 aceptados que sí pasaron los requisitos estándar para esta investigación y de 198 rechazados que no pasaron los requisitos estándar para esta investigación.

Dadas las características de la investigación y considerando las particularidades de la población, el tipo de muestreo empleado es de tipo **Muestreo No Probabilístico por Conveniencia**. El muestreo no probabilístico por conveniencia es un método de muestreo en donde se eligen a los participantes que son más accesibles o fáciles de contactar para el investigador.

“Las muestras por conveniencia son un tipo de muestreo no probabilístico que consiste en seleccionar a los participantes que son más accesibles o fáciles de contactar para el investigador. Este tipo de muestreo tiene la ventaja de ser rápido y económico, pero también tiene la desventaja de ser menos riguroso y generalizable, ya que puede introducir sesgos o errores en la selección de la muestra”. (Sampieri, 2014, pág. 390)

4.3. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

4.3.1 Métodos

En esta fase de la investigación se eligió tres métodos de estudio Teórico, Empírico y Estadístico para fines procedimentales científicos que definen cada postulado de la siguiente manera:

En primer lugar, se utilizó el **método teórico**, el cual, según Sampieri (2014, pág. 105), “*se basa en la formulación y desarrollo de teorías para estructurar y orientar la investigación*”. A través de este enfoque, se revisaron las teorías y estudios previos sobre la agresividad, el comportamiento y las habilidades sociales en jóvenes aficionados a los animes, lo que permitió establecer un marco teórico sólido que sirviera de base para la elaboración de hipótesis y la interpretación de los resultados obtenidos.

En segundo lugar, se aplicó el **método empírico**, que, de acuerdo con Sampieri (2014, pág. 102), “*es un enfoque de investigación que se fundamenta en la observación y la experiencia directa para generar conocimiento*”. Este método se implementó mediante la recolección de

datos a través de cuestionarios que fueron aplicados a los jóvenes aficionados al anime de 15 a 25 años en la ciudad de Tarija. La experiencia directa con la población objetivo permitió obtener información precisa sobre las variables de interés, como la agresividad, el comportamiento y las habilidades sociales.

Finalmente, se empleó el **método estadístico** para el análisis de los datos recolectados. Según Sampieri (2014, pág. 331), *“este método utiliza técnicas y herramientas estadísticas para interpretar la información obtenida”*. En el presente estudio, los datos fueron procesados utilizando análisis estadísticos descriptivos y comparativos que permitieron identificar patrones, relaciones y niveles de significancia entre las variables analizadas. Este enfoque facilitó la obtención de conclusiones representativas y la validación de las hipótesis propuestas.

4.3.2 Técnicas

En la investigación se utilizó el cuestionario que es una técnica de recolección de datos que consiste en un conjunto de preguntas estructuradas, generalmente de formato cerrado o semiabierto, diseñadas para obtener información. Se usó debido a varias razones.

En primer lugar, un cuestionario permite obtener información directamente de los jóvenes participantes de forma estructurada, lo que facilita la cuantificación de las respuestas y el análisis estadístico de las variables investigadas: agresividad, comportamiento, habilidades sociales y preferencias en géneros de Anime.

Además, el cuestionario se seleccionó por su capacidad para llegar a un gran número de personas en un tiempo limitado, lo que resultó adecuado para captar una muestra representativa de jóvenes aficionados al anime en la ciudad de Tarija. Esta herramienta también fue ideal para medir las variables de manera estandarizada, asegurando que todos los participantes respondieran a las mismas preguntas bajo las mismas condiciones, lo que contribuye a la fiabilidad y validez de los datos obtenidos.

4.3.3 Instrumentos

Los instrumentos para la recolección de información son los siguientes:

Ficha Técnica Nro. 1

Título: Cuestionario sobre el anime para selección de la muestra

Objetivo: El objetivo principal de este cuestionario es identificar y seleccionar de manera precisa a la población objetivo para la presente investigación, enfocándose en jóvenes de 15 a 25 años residentes en la ciudad de Tarija que manifiesten un interés y afición hacia el anime. La recopilación de esta información es esencial para establecer una muestra representativa que permita llevar a cabo un estudio detallado sobre los impactos del anime en este grupo demográfico específico.

Autor: Elaboración Propia.

Materiales: Hojas del cuestionario y lapicera.

Tipo y tiempo de aplicación promedio: El tipo de aplicación será individual. El tiempo de aplicación puede variar. Por lo general, es un cuestionario que los participantes pueden completar dentro de 1 minuto.

Preguntas y escalas:

1. ¿Usted ve anime?
a) Sí
b) No
2. ¿Del 1 al 100 cuánto te gusta el anime?
a) De 1 – 44
b) De 45 – 69
c) De 70 - 100
3. ¿Cuánto tiempo lleva viendo anime?
a) De 1 a 2 años
b) De 3 a 4 años
c) De 5 o más años
4. ¿Cuántos días de la semana ves anime?
a) De 1 a 2 series anime por semana
b) De 3 a 4 series anime por semana
c) De 5 o más series anime por semana
5. ¿Con qué frecuencia asistes a eventos de anime?
a) Nunca asisto a eventos.
b) Asisto ocasionalmente a un evento al año.
c) Asisto regularmente a varios eventos al año.
d) Asisto a eventos de anime con frecuencia.

Ficha Técnica Nro. 2

Título: Cuestionario de Agresividad

Objetivo: El objetivo principal del Cuestionario de Agresividad, desarrollado por Arnold H. Buss y Mark Perry Durkee, consiste en evaluar de manera integral y precisa los niveles de agresividad en individuos. Este instrumento busca proporcionar una medida detallada de diversos aspectos del comportamiento agresivo, permitiendo analizar y comprender la disposición y manifestación de la agresividad en la población objetivo. La recopilación de datos a través de este cuestionario contribuirá a una comprensión más profunda de las dimensiones y variaciones en la agresividad, facilitando así la identificación de patrones y la realización de análisis comparativos en contextos específicos.

Edades: Puede ser aplicado desde los 10 años hacia adelante.

Autores: Arnold H. Buss y Mark Perry Durkee

Versión y año: 1ra versión de 1957

Técnica: El Cuestionario de Agresividad de Buss y Durkee se emplea como una herramienta de autoinforme diseñada para medir cuatro dimensiones específicas de la agresión: Agresividad directa, Agresividad indirecta, Agresividad verbal y Emociones relacionadas con la agresividad. La evaluación de estas dimensiones se realiza mediante la totalización de las respuestas a cada ítem, donde cada respuesta afirmativa recibe un valor de 1 punto, mientras que las respuestas negativas se valoran con 0 puntos. El puntaje total de cada dimensión se obtiene sumando los puntos asociados a cada ítem. La suma total de cada dimensión proporciona un indicador del nivel de agresividad de la persona.

Breve historia de creación y baremación del test: El Cuestionario de Agresividad fue desarrollado por Arnold H. Buss y Mark Perry Durkee en la década de 1950. Estos psicólogos trabajaron en el desarrollo de una herramienta que pudiera evaluar los comportamientos agresivos en individuos y comprender mejor este aspecto de la personalidad. El Cuestionario de Agresividad ha sido validado y baremado en una amplia variedad de poblaciones, incluyendo adultos, adolescentes y niños. El cuestionario ha demostrado ser fiable y válido para medir los niveles de agresión en estas poblaciones.

Validez y confiabilidad: La validez del Cuestionario de Agresividad se ha evaluado mediante diferentes métodos, incluyendo:

- Validez factorial: El Cuestionario de Agresividad ha sido factorizado en tres factores que se corresponden con las dimensiones de la agresión que mide el cuestionario.
- Validez de criterio: El Cuestionario de Agresividad se ha correlacionado positivamente con otras medidas de agresión, como la agresión autoreportada y la agresión observada.

La confiabilidad del Cuestionario de Agresividad se ha evaluado mediante el coeficiente alfa de Cronbach, que es un índice de consistencia interna. El coeficiente alfa de Cronbach del Cuestionario de Agresividad es de 0,90, lo que indica que el cuestionario es muy fiable.

Materiales: Hojas del cuestionario y lapicera

Tipo y tiempo de aplicación promedio: El tipo de aplicación será individual. El tiempo de aplicación puede variar según el número de ítems en el cuestionario. Por lo general, es un cuestionario autoadministrado que los participantes completan en un tiempo razonable, generalmente dentro de 5 a 10 minutos.

Dimensiones:

- Agresividad directa
- Agresividad indirecta
- Agresividad verbal
- Emociones relacionadas con la agresividad

Escala de presentación de los resultados:

Escala de respuesta de los ítems	Escala final de la variable
➤ Correcta	➤ (0-15) Nivel bajo de agresividad.
➤ Incorrecta	➤ (16-45) Nivel medio de agresividad.
	➤ (46-75) Nivel alto de agresividad.

Ficha Técnica Nro. 3

Título: Cuestionario de Comportamiento

Objetivo: El objetivo central del Cuestionario de Comportamiento desarrollado por Simón Baron-Cohen es explorar y evaluar de manera exhaustiva distintos aspectos del comportamiento, con un enfoque particular en las dimensiones de capacidades sociales, empatía y conciencia social. Este instrumento se diseñó con la finalidad de proporcionar una evaluación detallada y precisa de estos elementos, permitiendo así comprender más a fondo cómo se manifiestan en la población evaluada. La información recopilada a través de este cuestionario contribuirá significativamente al análisis de estas áreas clave del comportamiento humano y facilitará la identificación de patrones y variaciones relevantes.

Edades: Puede ser aplicado desde los 10 años hacia adelante.

Autor: Simón Baron-Cohen

Versión y año: 1ra versión de 1997

Técnica: El Cuestionario de Comportamiento de Simón Barón-Cohen se presenta como un instrumento de autoinforme que aborda tres dimensiones fundamentales: Capacidades sociales, Empatía y Conciencia social. La evaluación de estas dimensiones se lleva a cabo asignando a cada ítem un valor numérico, que puede variar de 1 a 4 puntos, según la respuesta del individuo. El puntaje final se obtiene sumando los valores de cada dimensión y dividiendo este total por 2. Este resultado proporciona una medida del grado de comportamiento en cada una de las dimensiones analizadas.

Breve historia de creación y baremación del test: El Cuestionario de Comportamiento fue creado por Simón Barón-Cohen un psicólogo británico, este fue diseñado como una herramienta de detección rápida y sencilla para identificar ciertos rasgos en el comportamiento de las personas. El cuestionario consta de 50 preguntas que evalúan la presencia de ciertos rasgos en el comportamiento validado y baremado en una amplia variedad de poblaciones, incluyendo adultos, adolescentes y niños.

Validez y confiabilidad: La validez del Cuestionario de Comportamiento de Simón Barón-Cohen se ha estudiado en varias investigaciones. Se ha encontrado que el Cuestionario de

Comportamiento es una herramienta válida para identificar algunos rasgos que se dan en el comportamiento de las personas.

La confiabilidad del Cuestionario de Comportamiento se ha evaluado en términos de su consistencia interna y su capacidad para proporcionar resultados consistentes con el tiempo. En general, se ha demostrado que el cuestionario tiene una buena consistencia interna, lo que significa que las preguntas están relacionadas entre sí y miden constructos similares de manera consistente. Además, la confiabilidad es adecuada, lo que sugiere que los puntajes en el Cuestionario de Comportamiento tienden a ser estables a lo largo del tiempo.

Materiales: Hojas del cuestionario y lapicera

Tipo y tiempo de aplicación promedio: El tipo de aplicación será individual. El cuestionario consta de 50 preguntas y se puede completar en aproximadamente 5 a 10 minutos.

Dimensiones:

- Capacidades Sociales
- Empatía
- Conciencia Social

Escala de presentación de los resultados:

Escala de respuesta de los ítems	Escala final de la variable
➤ Acuerdo Total	➤ 0 - 32 Bajo
➤ Acuerdo Parcial	➤ 33 - 52 Media
➤ Desacuerdo Parcial	➤ 53 - 63 Sobre la media
➤ Desacuerdo Total	➤ 64 - 80 Muy alto

Ficha Técnica Nro. 4

Título: Cuestionario de Habilidades Sociales

Objetivo: El objetivo principal de este cuestionario es evaluar las habilidades sociales, identificar posibles deficiencias en estas habilidades y proporcionar información que pueda utilizarse para diseñar intervenciones o programas de apoyo destinados a mejorar las habilidades sociales de los jóvenes evaluados.

Edades: Puede ser aplicado desde los 12 años hacia adelante.

Autor: Albert Goldstein y sus colegas

Versión y año: 1ra versión 1978

Técnica: El Cuestionario de Cuestionario de Habilidades Sociales es un instrumento de autoinforme que mide las dimensiones de Primeras habilidades sociales, Habilidades sociales avanzadas, Habilidades relacionadas con los sentimientos, Habilidades alternativas a la agresión, Habilidades para hacer frente al estrés, Habilidades de Planificación. La evaluación de estas dimensiones se lleva a cabo asignando a cada ítem un valor numérico, que puede variar de 1 a 4 puntos. El puntaje final se obtiene sumando los valores de cada dimensión este resultado proporciona una medida del grado de manejo de las habilidades sociales de las personas.

Breve historia de creación y baremación del test: El Cuestionario de Habilidades Sociales de Albert Goldstein y sus colegas fue desarrollado en la década de 1970 como una herramienta para evaluar las habilidades sociales en las personas. La creación del cuestionario implicó la revisión de la literatura existente sobre habilidades sociales y la identificación de los comportamientos clave que se querían evaluar. La baremación del cuestionario implica establecer normas o puntajes de referencia basados en una muestra representativa de la población de referencia, lo que permite comparar las puntuaciones de los individuos evaluados con las puntuaciones típicas para su grupo de edad y género.

Validez y confiabilidad: La validez del Cuestionario de Habilidades Sociales se ha investigado en múltiples estudios. La validez de contenido se refiere a si el cuestionario mide adecuadamente las habilidades sociales. La validez se ha respaldado mediante la relación del

cuestionario con otros indicadores de habilidades sociales. También se ha investigado la validez concurrente comparando las puntuaciones del cuestionario con otras medidas de habilidades sociales y competencia social. El cuestionario ha demostrado ser confiable en términos de consistencia interna, lo que significa que las preguntas relacionadas con una habilidad social en particular tienden a estar correlacionadas entre sí. También se ha investigado la estabilidad que evalúa si las puntuaciones se mantienen constantes con el tiempo.

Materiales: Hojas del cuestionario y lapicera.

Tipo y tiempo de aplicación promedio: El tipo de aplicación será individual. El tiempo de aplicación del Cuestionario de Habilidades Sociales, puede variar según el número de preguntas, el nivel de cooperación y la velocidad de respuesta. En general, el cuestionario suele tomar entre 15 y 20 minutos para completarse.

Dimensiones:

- Primeras habilidades sociales
- Habilidades sociales avanzadas
- Habilidades relacionadas con los sentimientos
- Habilidades alternativas a la agresión
- Habilidades para hacer frente al estrés
- Habilidades de Planificación

Escala de presentación de los resultados:

Escala de respuesta de los ítems	Escala final de la variable
➤ Me sucede muy pocas veces	○ 0 a 51 Deficiente Nivel
➤ Me sucede algunas veces	○ 52 a 85 Bajo Nivel
➤ Me sucede bastantes veces	○ 86 a 115 Nivel Normal
➤ Me sucede muchas veces	○ 116 a 149 Buen Nivel
	○ 150 a 200 Excelente Nivel

Ficha Técnica Nro. 5

Título: Cuestionario sobre los Géneros de Anime

Objetivo: Este cuestionario se propone investigar de manera detallada las preferencias de géneros de anime y comprender cómo estas preferencias impactan en el estilo de vida de los jóvenes de 15 a 25 años en la ciudad de Tarija. A través de la recopilación de datos específicos sobre las elecciones de anime, se busca no solo identificar las preferencias predominantes, sino también analizar cómo estas elecciones se relacionan con otros aspectos del día a día de los participantes. El objetivo es proporcionar una visión integral de cómo la preferencia por determinados géneros de anime puede influir en diversos aspectos de la vida de los jóvenes, con el fin de contribuir a una comprensión más profunda de la cultura y el impacto del anime en esta población específica.

Autor: Elaboración propia.

Validez: El cuestionario sobre los Géneros de Anime fue validado por la Lic. Bertha María Delgado Mamani y la Lic. Susana Irma Schmiedl Hurtado, con su respectiva valoración, de acuerdo a la variable que evalúa las preferencias de géneros de anime y comprender cómo estas preferencias impactan en el estilo de vida de los jóvenes de 15 a 25 años de la ciudad de Tarija.

Materiales: Hojas del cuestionario y lapicera.

Tipo y tiempo de aplicación promedio: El tipo de aplicación será individual. El tiempo de aplicación del Cuestionario sobre los Géneros de Anime, puede durar entre 2 a 5 minutos.

Dimensiones:

- Género por audiencia
- Género Temático
- Exploración de géneros de anime
- Influencia del género del anime en el estilo de vida

Indicador y Escalas de las dimensiones:

1. Indicadores y escalas de la dimensión género por audiencia

Indicadores	Escalas
Kodomo	1. No me gusta en absoluto
Shonen	2. No me gusta
Shoujo	3. No me gusta ni me disgusta
Seinen	4. Me gusta
Josei	5. Me gusta muchísimo

2. Indicadores y escalas de la dimensión género temático

Indicadores		Escalas
1. Acción	11. Gore	1. No me gusta en absoluto
2. Mecha	12. Romance	
3. Comedia	13. Yaoi	2. No me gusta
4. Romcom	14. Yuri	3. No me gusta ni me disgusta
5. Drama	15. Ecchi	
6. Ciencia ficción	16. Hentai	4. Me gusta
7. Fantasía	17. Harem	
8. Isekai	18. Deportes	5. Me gusta muchísimo
9. Horror	19. Slice of Life	
10. Misterio	20. Musicales	

3. Indicador y escala de la dimensión exploración de géneros de anime

Indicador	Escala
Frecuencia de exploración de géneros	Nunca
	Raramente
	A veces
	Frecuentemente
	Muy Frecuente

4. Indicador y escala de Influencia del género del anime en el estilo de vida

Indicador	Escala
Influencia en el estilo de vida:	1. No influyó mucho
	2. Influyó un poco
- Gustos musicales - Comida - Vestimenta - Peinado - Convivencia - Lenguaje - Interés por la cultura japonesa - Gustos imitativos	3. Influyó moderadamente
	4. Influyó bastante
	5. Influyó mucho.

4.4 PROCEDIMIENTO

El presente trabajo de investigación muestra las siguientes fases:

1. Revisión bibliográfica: En esta etapa, se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura, obteniendo información de diversas fuentes, tales como libros, datos de internet y otros materiales bibliográficos relevantes que ayudaron en esta investigación.

2. Selección de los instrumentos: Para la presente investigación se seleccionaron los siguientes instrumentos:

- Cuestionario de agresividad
- Cuestionario de comportamiento
- Cuestionario de habilidades sociales
- Cuestionario sobre los géneros de Anime

Estos instrumentos fueron escogidos debido a su pertinencia y validez en la evaluación de las variables clave de la investigación: agresividad, comportamiento y habilidades sociales.

El uso combinado de estos instrumentos permitió obtener una visión integral de los jóvenes aficionados al anime en la ciudad de Tarija, evaluando no solo su afición y preferencias, sino también cómo estas se relacionaban con aspectos importantes de su comportamiento y bienestar social.

3. Validación de Instrumentos Propuestos: La validación del instrumento fue realizada por la Lic. Bertha María Delgado Mamani y la Lic. Susana Irma Schmiedl Hurtado, quienes evaluaron el cuestionario sobre los géneros de anime. Este cuestionario fue validado tomando en cuenta la variable que analiza las preferencias de géneros de anime y su impacto en el estilo de vida de los jóvenes de 15 a 25 años de la ciudad de Tarija. La validación, que asegura la pertinencia y adecuación del instrumento para esta investigación, se llevó a cabo el 16 de noviembre de 2023.

[Véase en Anexos Págs. 76 - 77](#)

4. Selección de la muestra: La selección de la muestra se realizó mediante un cuestionario que fue completado por jóvenes de 15 a 25 años aficionados al anime, quienes cumplieron con los criterios establecidos para el estudio. Los estudiantes de los colegios Nacional San Luis y Nacional Eustaquio Méndez respondieron el

cuestionario durante la clase de Educación Física. Por su parte, los jóvenes de las facultades de Psicología, Idiomas, Derecho, Economía e Informática de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho lo completaron durante su tiempo libre, fuera de sus horarios de clase. Además, a los asistentes al evento “Expo Friki” se les aplicó el cuestionario en los momentos en que estuvieron disponibles, evitando causarles molestias.

5. Recojo de la información: El proceso de recolección de la información se realizó de manera eficiente y estructurada. Los jóvenes completaron los cuestionarios en una única sesión, lo que permitió asegurar que los datos fueran recolectados de forma simultánea. Esta estrategia fue clave para garantizar la coherencia de las respuestas y minimizar cualquier influencia externa que pudiera alterar los resultados. La recopilación en el mismo día también permitió un control adecuado sobre la administración de los instrumentos, asegurando así la validez de los datos obtenidos y permitiendo realizar un análisis cuantitativo preciso de los niveles de agresividad, comportamiento y habilidades sociales en los jóvenes aficionados al anime en Tarija. La combinación de estos instrumentos y el proceso de recolección eficiente proporcionaron una base sólida para el análisis estadístico, permitiendo obtener resultados representativos que reflejan de manera objetiva las características de la población estudiada.

6. Procesamiento de la información: El procesamiento de la información se llevó a cabo una vez recolectados todos los cuestionarios completados por los jóvenes participantes. En primer lugar, se realizó una revisión inicial de los datos para asegurar que todas las respuestas estuvieran completas y no hubiera inconsistencias o errores en la recolección de los datos. Posteriormente, los datos fueron digitalizados y organizados en una base de datos, permitiendo su análisis cuantitativo. Una vez estructurados, los datos fueron sometidos a un proceso de análisis estadístico donde se calcularon frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central para describir los niveles de agresividad, comportamiento y habilidades sociales de los jóvenes, así como su relación con el consumo de géneros de anime.

7. Redacción del informe final: La redacción del informe final se llevó a cabo una vez completado el procesamiento y análisis de los datos. Este informe integró los

resultados obtenidos en cada etapa de la investigación, proporcionando una estructura clara y detallada de todo el proceso. Se comenzó con la elaboración de un marco teórico sólido, que incluyó una revisión exhaustiva de la literatura relacionada con la agresividad, el comportamiento y las habilidades sociales, así como el impacto del consumo de anime en jóvenes. El informe final concluyó con un resumen de los resultados más relevantes, destacando cómo el consumo de anime influye en los niveles de agresividad, comportamiento y habilidades sociales de los jóvenes de 15 a 25 años en la ciudad de Tarija, y proporcionando propuestas para intervenciones y estudios futuros en esta área.

4.5 CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	GESTIÓN 2023					GESTIÓN 2024									
	J U L	A G O	S E P	O C T	N O V	M A R	A B R	M A Y	J U N	J U L	A G O	S E P	O C T	N O V	
Revisión Bibliográfica	x	x													
Selección de los Instrumentos			x	x											
Validación de Instrumentos Propuestos					x										
Selección de la Muestra						x	x								
Recojo de la información						x	x	x							
Procesamiento de la Información									x	x	x				
Redacción del informe final												x	x	x	

CAPÍTULO V
ANÁLISIS E
INTERPRETACIÓN DE
LOS RESULTADOS

V. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE 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 del tema “Niveles de agresividad, comportamiento y habilidades sociales en jóvenes aficionados a los animes de 15 a 25 años en la ciudad de Tarija”

De la misma manera, se presentan los cuadros relacionados con cada uno de los objetivos específicos. Como primer objetivo específico abordado se tiene: *“Identificar el nivel de agresividad de los jóvenes de 15 a 25 años aficionados al anime”*.

Segundo objetivo. *“Identificar comportamientos recurrentes o actitudes específicas adoptadas por los jóvenes como resultado de la exposición a personajes o tramas del género gore o acción.”*

Tercer objetivo específico: *“Evaluar las habilidades sociales que se presentan en los jóvenes aficionados al anime”*.

Como último y Cuarto objetivo específico es. *“Identificar los géneros de anime más consumidos por los jóvenes de 15 a 25 años en la ciudad de Tarija”*.

5.1 Objetivo N° 1: Agresividad

Tabla N° 4: Datos del Cuestionario de Agresividad de Buss-Durkee

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Nivel Bajo	3	2 %
Nivel Medio	147	79 %
Nivel Alto	36	19 %
Total	186	100 %

Fuente: elaboración propia

El análisis de los datos del Cuestionario de Agresividad de Buss-Durkee aplicado a jóvenes aficionados a los animes de 15 a 25 años de la ciudad de Tarija puede ofrecer interesantes perspectivas sobre cómo los niveles de agresividad se distribuyen dentro de este grupo particular. Aunque el anime en sí no genera agresividad, ciertos comportamientos y

dinámicas sociales en torno a esta cultura pueden influir en la forma en que los jóvenes aficionados manejan sus emociones y agresiones.

La mayoría de los jóvenes aficionados al anime en Tarija muestran un **nivel medio de agresividad** que son 147 personas que representa un porcentaje muy alto con un (79%). Esto indica que aunque estos jóvenes pueden mostrar momentos de agresividad de vez en cuando, no son situaciones graves y generalmente pueden controlarlas en la mayoría de los casos. La forma en que los jóvenes expresan sus emociones puede ser influenciada por la cultura del anime. El anime incluye una gran variedad de emociones y situaciones, algunas de las cuales pueden ser beneficiosas para que los jóvenes aprendan a reconocer y controlar sus propias emociones, incluso la agresividad. En los círculos de seguidores de anime, es habitual que los adolescentes compartan sus sentimientos y se vean reflejados en los personajes de las series que más les gustan. Este proceso de interacción social podría contribuir a controlar su nivel de agresividad, evitando llegar a comportamientos excesivamente extremos.

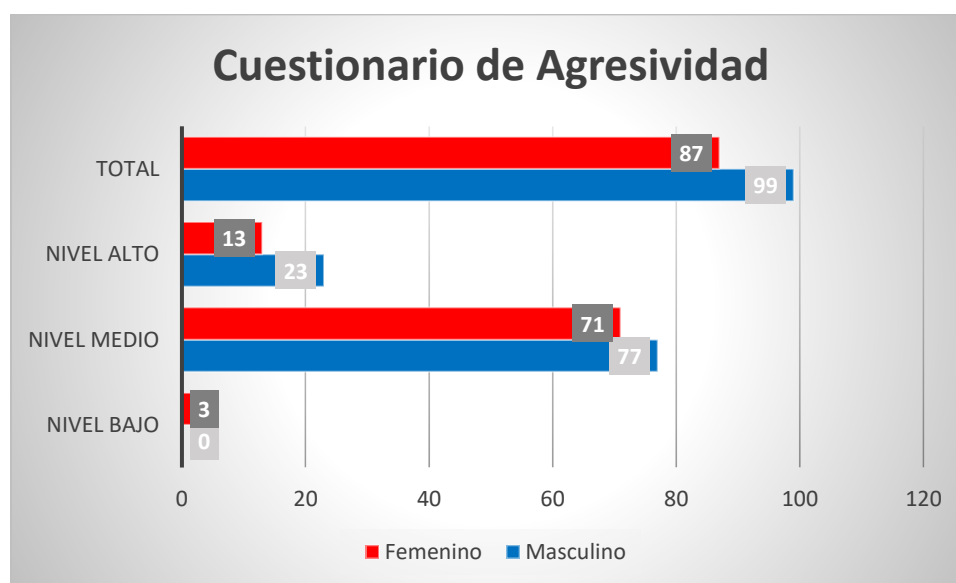
Tan solo 36 jóvenes aficionados al anime en Tarija presenta **nivel alto de agresividad** que representa el 19%, lo que podría implicar que este grupo tiene una mayor tendencia a mostrar conductas agresivas, tanto en interacciones sociales como en reacciones emocionales intensas. Algunos de estos jóvenes pueden mostrar mayor tendencia a actuar impulsivamente o a manifestar su frustración de forma agresiva. Algunas personas pueden sentirse identificadas con personajes de anime que se ven envueltos en situaciones de violencia o conflicto de manera frecuente. El exceso de ver ciertos tipos de anime, especialmente aquellos que glorifican la violencia o conflictos intensos, podría impactar en las conductas de estos jóvenes. Los animes gore, que exhiben violencia gráfica y emociones extremas, podrían ser más impactantes para este grupo debido a su mayor nivel de agresividad.

El grupo de jóvenes con **nivel bajo de agresividad** que son 3 personas representa un porcentaje muy pequeño con un (2%), lo que indica que solo una mínima parte muestra comportamientos agresivos poco comunes o inexistentes. Podría ser que estos jóvenes tengan un mayor interés en el anime como una manera de divertirse y evadirse de forma tranquila. Numerosos animes transmiten ideas de paz, amistad y solución de problemas, lo cual podría impactar en el pensamiento de estos jóvenes, quienes optan por evitar la violencia. Estos seguidores de anime podrían estar involucrados en comunidades en línea o eventos locales

donde haya un ambiente de respeto entre ellos, lo que podría disminuir la necesidad de actuar de manera agresiva.

El anime se está volviendo cada vez más popular entre los jóvenes de Tarija, lo que implica que muchos de ellos encuentran en estas series una manera de expresarse y como un escape de la realidad. La violencia en los jóvenes puede ser más controlada o intensificada según el género de anime que miran y las interacciones sociales en las que se involucran. Ver anime puede provocar cambios en la forma en que los jóvenes manejan sus sentimientos, como la violencia. Los jóvenes con baja o moderada agresividad posiblemente prefieren animes que fomenten el crecimiento personal y la resolución pacífica de problemas. Asimismo, los jóvenes que muestran altos niveles de agresividad podrían sentir mayor afinidad con animes que contienen escenas de violencia extrema o conflictos prolongados. A pesar de que la agresividad puede variar, es probable que la mayoría de los jóvenes que les gusta el anime utilicen este medio para expresar sus emociones de forma positiva, sobre todo los que están en niveles bajos y medios. Para las personas con altos niveles de agresividad, puede ser beneficioso desarrollar tácticas para dirigir sus emociones de forma más positiva, como fomentar series de anime que ofrecen diferentes formas de resolver conflictos o evidencien el desarrollo emocional de los personajes.

Gráfica N° 2: Datos del Cuestionario de Agresividad de Buss-Durkee según el sexo



Fuente: elaboración propia

El gráfico del **Cuestionario de Agresividad de Buss-Durkee**, aplicado a jóvenes aficionados al anime de 15 a 25 años, muestra una comparación entre hombres y mujeres en tres niveles: **Nivel Bajo**, **Nivel Medio** y **Nivel Alto**.

Nivel Medio:

- Hombres: 77 jóvenes.
- Mujeres: 71 jóvenes.

La mayoría de los jóvenes, tanto hombres como mujeres, se encuentran en el nivel medio de agresividad. La diferencia entre los géneros es mínima, lo que indica que los comportamientos agresivos en este nivel son bastante similares entre hombres y mujeres. Es el rango más común para ambos sexos.

Nivel Alto:

- Hombres: 23 jóvenes
- Mujeres: 13 jóvenes

Un mayor número de hombres muestra altos niveles de agresividad en comparación con las mujeres. Esto podría sugerir una tendencia hacia una mayor manifestación de comportamientos agresivos directos en los hombres dentro de este grupo, ya que casi una cuarta parte de ellos cae en esta categoría.

Nivel Bajo:

- Hombres: Ninguno.
- Mujeres: 3 jóvenes.

Solo las mujeres están representadas en el nivel bajo de agresividad, aunque es un número pequeño. Esto sugiere que un pequeño grupo de mujeres tiende a mostrar un nivel muy bajo de comportamientos agresivos, mientras que ningún hombre ha sido clasificado en este nivel.

Los resultados muestran que la mayoría de los jóvenes, tanto hombres como mujeres, se agrupan en el nivel medio de agresividad. Esta categoría representa comportamientos agresivos moderados, lo que sugiere que los jóvenes aficionados al anime de ambos sexos generalmente no exhiben niveles extremos de agresividad.

Los hombres tienden a tener una mayor representación en el nivel alto, lo que indica una mayor predisposición a manifestar agresividad en niveles superiores. Las mujeres, por su parte, tienen una pequeña representación en el nivel bajo, lo que sugiere una mayor moderación en sus comportamientos agresivos.

Aunque ambos sexos comparten un comportamiento agresivo mayoritariamente moderado, los hombres tienen una inclinación más fuerte hacia la agresividad en niveles altos en comparación con las mujeres, lo que podría reflejar diferencias en la forma en que ambos géneros expresan o controlan la agresividad dentro de este grupo.

En este aspecto, Van Riller, (1978, pág. 23) menciona que: *“La agresividad no es sólo negativa, es una energía natural en todos los humanos que puede manifestarse de forma constructiva o destructiva. Es crucial controlar y regular esta energía para convertirla en una fuerza positiva en las relaciones humanas y la vida diaria”*. Mientras que Buss (1961, pág. 198) define a la agresividad como: *“Cualquier conducta dirigida hacia la meta de herir o dañar a otro ser viviente que está motivado para evitar tal tratamiento.”*

Tabla N° 5: Dimensiones del Cuestionario de Agresividad de Buss-Durkee

Agresividad	Nivel de Desarrollo							
	Alto		Normal		Bajo		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Agresividad Directa	23	12,37%	85	45,70%	78	41,93%	186	100%
Agresividad Indirecta	35	18,82%	105	56,45%	46	24,73%	186	100%
Agresividad Verbal	39	20,97%	110	59,14%	37	19,89%	186	100%
Emociones relacionados con la agresividad	32	17,20%	122	65,59%	32	17,21%	186	100%

Nota: F= Frecuencia, %= Porcentaje

Fuente: elaboración propia

En la tabla de las Dimensiones del Cuestionario de Agresividad de Buss-Durkee aplicado a jóvenes aficionados al anime, se presentan los datos organizados según el nivel de desarrollo de la agresividad (Alto, Normal y Bajo) en cuatro dimensiones: **Agresividad Directa**, **Agresividad Indirecta**, **Agresividad Verbal** y **Emociones Relacionadas con la Agresividad**.

1. Agresividad Directa:

- **Normal:** 85 personas (45.6%), están en el nivel normal.

- **Bajo:** 78 personas (41.9%) tienen un nivel bajo de agresividad directa.
- **Alto:** 23 personas (12.3%) presentan un nivel alto de agresividad directa.

Pereña (2011) menciona que la agresividad directa puede entenderse como una forma inmediata y emocional de violencia, no mediada por instituciones ni simbolismos, y que brota del dolor psíquico, del desamparo o de la frustración afectiva. Es una respuesta impulsiva, más visible, como puede ser un acto físico o verbal espontáneo de ataque, y está profundamente conectada con la dependencia emocional del otro y con el rechazo vivido.

Casi la mitad de los jóvenes aficionados al anime (45.6%) presentan un comportamiento normal en esta dimensión. Sin embargo, un porcentaje significativo (41.9%) presenta niveles bajos, lo que sugiere que, en general, no tienden a expresar su agresividad de manera física. El hecho de que solo el (12.3%) se encuentre en el nivel alto sugiere que la agresividad directa no es común en este grupo.

2. Agresividad Indirecta:

- **Normal:** 105 personas (56.4%), están en el nivel normal.
- **Bajo:** 46 personas (24.7%) muestran un nivel bajo.
- **Alto:** 35 personas (18.8%) se ubican en un nivel alto.

Pereña (2011) refiere que la agresividad indirecta puede inferirse como aquella que no se expresa abiertamente, sino que se manifiesta a través de formas sutiles o encubiertas: rechazo pasivo, desvalorización, manipulación emocional, sarcasmo e indiferencia.

Con un 18.8% de los jóvenes en el nivel alto, parece que esta forma de agresividad es más común en este grupo. La mayoría (56.4%) aún está en un nivel normal, lo que sugiere que, aunque no todos recurren a conductas indirectas agresivas, es una forma más tolerada o habitual en comparación con la agresividad directa.

3. Agresividad Verbal:

- **Normal:** 110 personas (59.1%) están en el nivel normal.
- **Alto:** 39 personas (44.8%) muestran un alto nivel de agresividad verbal.

- **Bajo:** 37 personas (42.5%) tienen un nivel bajo.

Pereña (2011) interpreta la agresividad verbal como el uso del lenguaje para rechazar, herir, dominar o negar a una persona, muchas veces sin conciencia explícita. Esta agresividad no se limita al insulto directo, sino que puede manifestarse en:

- Repeticiones obsesivas que cancelan el vínculo con el otro.
- Palabras que juzgan, excluyen o imponen sentido sin escuchar.
- Discursos que consolidan una identidad negando el deseo, la diferencia o la vulnerabilidad.

Para Pereña, la palabra puede ser una forma de defensa contra la experiencia afectiva, una herramienta para no sentir y no escuchar. La agresividad verbal, entonces, sería una forma simbólica de violencia emocional.

En esta dimensión, se observa que una gran proporción de los jóvenes aficionados al anime manifiestan una mayor tendencia hacia la agresividad verbal, con un 44.8% en el nivel alto. Esto sugiere que el uso de palabras o expresiones verbales para expresar agresividad (como el uso de insultos o lenguaje conflictivo) es más frecuente en este grupo. Sin embargo, también es importante resaltar que el nivel normal sigue siendo el más alto (59.1%), indicando que la mayoría maneja su agresividad verbal dentro de rangos considerados moderados. La polarización entre los niveles alto y bajo también podría reflejar la diversidad en las formas en que estos jóvenes expresan su agresividad.

4. Emociones relacionadas con la agresividad:

- **Normal:** 122 personas (65.5%) tienen un nivel normal.
- **Alto:** 32 personas (17.2%) están en un nivel alto.
- **Bajo:** 32 personas (17.2%) también muestran un nivel bajo.

Las emociones relacionadas con la agresividad incluyen sentimientos como irritabilidad, culpabilidad, resentimiento, celos y negativismo que pueden ser detonantes de comportamientos agresivos. La gran mayoría de los jóvenes (65.5%) se encuentran en un

nivel normal, lo que sugiere que las emociones que generan agresividad están presentes, pero generalmente dentro de un rango considerado saludable. Los porcentajes en los niveles alto y bajo son idénticos (17.2%), lo que sugiere que existe un grupo minoritario que experimenta estas emociones de manera más intensa, mientras que otro grupo las maneja de manera más controlada.

La tendencia predominante entre los jóvenes aficionados al anime es que la mayoría manifiesta un **nivel normal** de agresividad en todas las dimensiones. Esto sugiere que este grupo maneja sus respuestas agresivas dentro de un rango moderado en la mayor parte de los casos.

La **agresividad verbal** y la **agresividad indirecta** destacan como formas de agresión más comunes, con mayores porcentajes en los niveles altos. Esto puede estar relacionado con las dinámicas de interacción dentro de este grupo, donde las expresiones verbales y formas indirectas de agresividad podrían ser más aceptadas o utilizadas.

La **agresividad directa**, siendo menos frecuente en los niveles altos, indica que este grupo tiende a evitar confrontaciones físicas o agresivas de manera directa, prefiriendo formas menos confrontativas.

5.2 Objetivo N° 2: Comportamiento

Tabla N° 6: Datos del Cuestionario de Comportamiento de Simón Baron-Cohen

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Nivel Bajo	5	3 %
Nivel Medio	83	44 %
Nivel Sobre la media	76	41 %
Nivel Muy Alto	22	12 %
Total	186	100 %

Fuente: elaboración propia

El Cuestionario de Comportamiento de Simón Baron-Cohen se utiliza para medir ciertos comportamientos y habilidades relacionadas con el comportamiento social. En este caso, se ha aplicado a jóvenes aficionados al anime de 15 a 25 años de la ciudad de Tarija, una

subcultura que podría tener características particulares en términos de socialización, empatía y comportamiento.

Los resultados del Cuestionario de Comportamiento de Simón Baron-Cohen fueron las siguientes:

1. Nivel Medio (44%)

El nivel medio posee la mayor cantidad de personas. La mayoría de los jóvenes aficionados al anime pueden tener una habilidad adecuada para relacionarse socialmente y entender las emociones de los demás, aunque no destacan en estas áreas, según este hallazgo. El anime posibilita el entretenimiento conectando emocionalmente con los personajes y la historia, lo que podría mejorar las habilidades empáticas sin llegar a un nivel elevado.

2. Nivel Sobre la Media (41%)

El 41% de los jóvenes muestra estar sobre la media en términos de empatía y comportamientos pro-sociales. Esto es un hallazgo destacado, ya que sugiere que muchos de estos aficionados no solo comprenden adecuadamente las emociones de otros, sino que también pueden relacionarse de forma positiva con ellos. El contenido del anime, que frecuentemente muestra personajes con emociones complicadas y temas sustanciales, pudiera estar contribuyendo a que estos adolescentes desarrollen una empatía y comprensión emocional más amplia.

3. Nivel Muy Alto (12%)

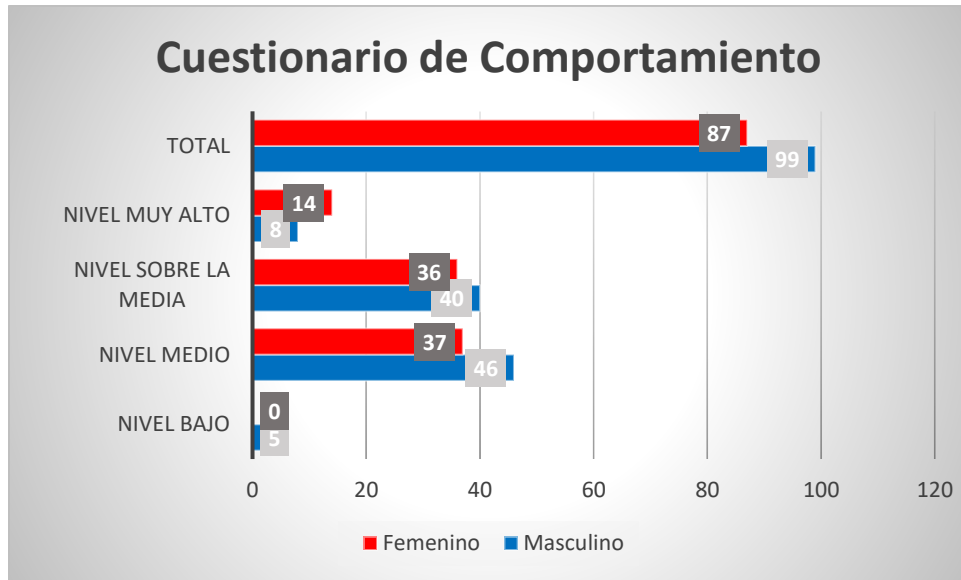
Este grupo reducido pero importante exhibe niveles destacados de empatía y capacidad social. Es probable que estos jóvenes se comuniquen efectivamente con los demás y tengan una gran habilidad para comprender y expresar emociones. El hecho de que el 12% de los aficionados al anime estén en este grupo indica que la afición no siempre está ligada al aislamiento, como se podría pensar, sino que puede estar relacionada con una gran sensibilidad emocional.

4. Nivel Bajo (3%)

Es probable que este reducido conjunto de personas experimente desafíos importantes en aspectos como la capacidad de ponerse en el lugar de los demás y el desenvolvimiento en situaciones sociales. Esto puede ser causado por razones

internas o externas, como la inclinación hacia actividades individuales, como ver anime, que no necesariamente implican interacción social constante.

Gráfica N° 3: Datos del Cuestionario de Comportamiento de Simón Baron-Cohen según el sexo



Fuente: elaboración propia

El gráfico del **Cuestionario de Comportamiento de Simón Baron-Cohen**, aplicado a jóvenes aficionados al anime de 15 a 25 años, muestra una comparación entre hombres y mujeres en cuatro niveles: **Nivel Muy Alto**, **Nivel Sobre la Media**, **Nivel Medio** y **Nivel Bajo**.

Nivel Medio:

- **Hombres:** 46 jóvenes.
- **Mujeres:** 37 jóvenes.

Los hombres están más representados en el nivel medio (46) en comparación con las mujeres (37), lo que sugiere que los hombres tienden a presentar un comportamiento más equilibrado, mientras que una menor proporción de mujeres se encuentra en este rango.

Nivel Sobre la Media:

- **Hombres:** 40 jóvenes.
- **Mujeres:** 36 jóvenes.

Los resultados en este nivel son similares entre hombres y mujeres. Tanto los hombres (40) como las mujeres (36) se distribuyen de manera bastante equilibrada en este rango, lo que indica una tendencia compartida hacia comportamientos moderadamente elevados.

Nivel Muy Alto:

- **Hombres:** 8 jóvenes
- **Mujeres:** 14 jóvenes

Un gran número de mujeres se encuentra en un nivel muy alto en comparación con los hombres. Esto sugiere que las mujeres, dentro de este grupo, tienden a obtener puntajes más altos en los aspectos evaluados por el cuestionario, lo que puede indicar una mayor intensidad en los comportamientos observados.

Nivel Bajo:

- **Hombres:** 5 jóvenes.
- **Mujeres:** Ninguna.

No hay mujeres en el nivel bajo, mientras que 5 hombres están en este nivel. Esto sugiere que las mujeres en este grupo tienden a no tener comportamientos evaluados como bajos, mientras que una pequeña proporción de hombres sí lo presenta.

La mayoría de los jóvenes, tanto hombres como mujeres, se encuentran en niveles **sobre la media** y **medio**, lo que sugiere que, en general, los comportamientos tienden hacia la moderación, con algunas diferencias según el sexo.

Las mujeres tienen una mayor representación en el **nivel muy alto**, mientras que los hombres son más numerosos en el **nivel medio** y **bajo**. Esto sugiere que, en este grupo, los hombres presentan respuestas más equilibradas, mientras que las mujeres tienden a mostrar comportamientos más extremos.

La mayor concentración de hombres en el nivel medio refleja una homogeneidad en sus respuestas. Por otro lado, la ausencia de mujeres en el nivel bajo, junto con su mayor presencia en el nivel muy alto, indica que ellas pueden expresar una mayor intensidad en los comportamientos evaluados por este cuestionario.

El comportamiento se refiere a todas las acciones, reacciones y actitudes que mostramos como seres humanos ante diferentes situaciones y estímulos tanto internos como externos. Algunos autores como Erikson (1950, pág. 210) destaca que *“La importancia de la identidad en la adolescencia para el desarrollo personal y social. La falta de definición puede causar confusión y afectar el comportamiento y relaciones”*. Mientras que Harris (1998, pág. 68) sostiene que *“El comportamiento de los jóvenes es mayormente influenciado por sus amigos y el entorno social, en lugar de por sus padres. Los jóvenes cambian su comportamiento dependiendo del lugar en el que se encuentren, ajustando su forma de ser a las normas y expectativas de sus compañeros”*.

Tabla N° 7: Dimensiones del Cuestionario de Comportamiento de Simón Baron-Cohen

Comportamiento	Nivel de Desarrollo							
	Alto		Normal		Bajo		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Capacidades Sociales	94	50,54%	89	47,85%	3	1,61%	186	100%
Empatía	70	37,63%	115	61,83%	1	0,54%	186	100%
Conciencia Social	100	53,76%	84	45,16%	2	1,08%	186	100%

Nota: F= Frecuencia, %= Porcentaje

Fuente: elaboración propia

En la tabla de las dimensiones del Cuestionario de Comportamiento de Simón Baron-Cohen, aplicado a jóvenes aficionados al anime de 15 a 25 años, se presentan los datos organizados según el nivel de desarrollo de comportamiento (Alto, Normal y Bajo) en tres dimensiones que son: **Capacidades Sociales**, **Empatía** y **Conciencia Social**.

Capacidades Sociales:

- **Alto:** 94 jóvenes (50,5%).
- **Normal:** 89 jóvenes (47,8%).
- **Bajo:** 3 jóvenes (3%).

La mitad de los jóvenes evaluados (50,5%) presenta un nivel **alto** de capacidades sociales, lo que sugiere una habilidad significativa para interactuar eficazmente en contextos sociales. Un porcentaje similar (47,8%) se ubica en un nivel **normal**, lo que refleja una competencia

adecuada en esta dimensión. Sólo un 3% muestra un nivel **bajo** en capacidades sociales, lo que sugiere que las dificultades en la interacción social son poco frecuentes entre los participantes.

Empatía:

- **Alto:** 71 jóvenes (38,1%).
- **Normal:** 115 jóvenes (61,8%).
- **Bajo:** 1 joven (1%).

La mayoría de los jóvenes (61,8%) exhibe un nivel **normal** de empatía, lo que indica una capacidad suficiente para comprender y compartir las emociones de los demás. Sin embargo, un porcentaje considerable (38,1%) presenta un nivel **alto**, lo que refleja una mayor sensibilidad hacia las emociones ajenas. El nivel **bajo** de empatía es extremadamente raro (1%), lo que demuestra que casi todos los participantes tienen un grado adecuado de empatía.

Conciencia Social:

- **Alto:** 100 jóvenes (53,7%).
- **Normal:** 84 jóvenes (45,1%).
- **Bajo:** 2 jóvenes (2%).

En términos de **conciencia social**, más de la mitad de los jóvenes (53,7%) posee un nivel **alto**, lo que sugiere una gran comprensión de las normas sociales y una capacidad elevada para reconocer las expectativas sociales en distintos entornos. Un 45,1% se encuentra en el nivel **normal**, lo que implica una competencia adecuada. Solo un 2% de los jóvenes tiene un nivel **bajo**, lo que indica que las dificultades en esta área son raras.

La mayoría de los jóvenes presenta un desarrollo **alto** en **capacidades sociales** (50,5%) y **conciencia social** (53,7%), lo que sugiere que los aficionados al anime en este grupo demuestran fuertes habilidades interpersonales y una buena comprensión de las expectativas sociales.

La **empatía** se encuentra principalmente en el nivel **normal** (61,8%), aunque un porcentaje significativo (38,1%) muestra un desarrollo **alto**, lo que sugiere que muchos de estos jóvenes son altamente sensibles a los sentimientos de los demás.

Los niveles **bajos** de desarrollo en las tres dimensiones (3% para **capacidades sociales**, 1% para **empatía** y 2% para **conciencia social**) son poco frecuentes, lo que indica que la mayoría de los jóvenes posee un gran manejo en su comportamiento.

5.3 Objetivo N° 3: Habilidades Sociales

Tabla N° 8: Datos del Cuestionario de Habilidades Sociales (A. Goldstein & col.)

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente Nivel	0	0%
Bajo Nivel	1	1%
Nivel Normal	28	15%
Buen Nivel	80	43%
Excelente Nivel	77	41%
Total	186	100%

Fuente: elaboración propia

Este análisis se centra en evaluar las habilidades sociales de un grupo de jóvenes aficionados al anime, utilizando el Cuestionario de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein y colaboradores. La muestra consta de 186 participantes, cuyos resultados se agrupan en cinco niveles: Deficiente, Bajo, Normal, Buen y Excelente Nivel.

Los resultados del Cuestionario de Habilidades Sociales fueron los siguientes:

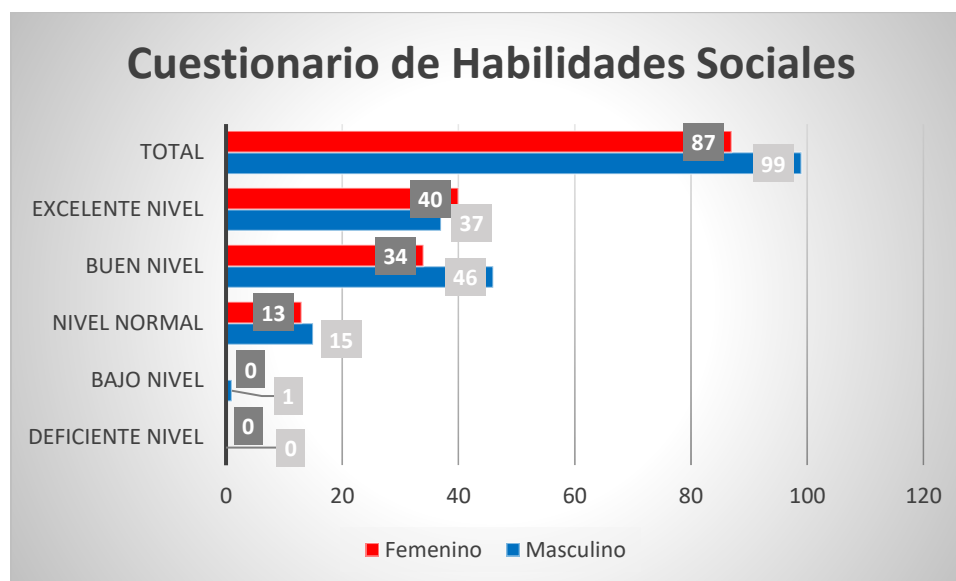
- **Excelente Nivel (41% - 77 personas):** Este grupo demuestra habilidades sociales excepcionales, evidenciando competencias destacadas en ámbitos como la comunicación efectiva, la empatía avanzada y el liderazgo colaborativo. Asimismo, presentan una comprensión profunda de las emociones ajenas, incluso en situaciones complejas, lo cual les permite desempeñarse como mediadores en conflictos surgidos en comunidades de aficionados. La participación activa en espacios vinculados al anime, tales como clubes, foros o plataformas digitales, constituye un entorno de práctica continua de habilidades interpersonales, favoreciendo el desarrollo de la negociación, la persuasión y la resolución de conflictos.

- 2. Buen Nivel (43% - 80 personas): Estos jóvenes poseen habilidades sociales sólidas, lo que indica que poseen competencias interpersonales sólidas, aunque aún presentan áreas susceptibles de mejora. Su nivel de adaptabilidad es moderado: responden de forma adecuada a las normas sociales, pero muestran menor flexibilidad que el grupo de nivel excelente ante situaciones imprevistas, como conflictos surgidos en eventos multitudinarios. Asimismo, la cultura de colaboración presente en las comunidades de fandom a través de actividades como la creación colectiva de fanarts o las traducciones grupales favorece la interdependencia positiva y refuerza el desarrollo de dichas habilidades.
- 3. Nivel Normal (15% - 28 personas): Este grupo opera dentro de parámetros sociales aceptables pero no óptimos. Este grupo tiende a mantener interacciones básicas, cumpliendo con normas elementales de cortesía como saludar o agradecer, pero evita situaciones que requieren iniciativa, tales como liderar un debate o mediar en un conflicto grupal. Su eficacia social depende en gran medida del contexto, desenvolviéndose con mayor soltura en entornos familiares, como entre amigos cercanos, y mostrando limitaciones en escenarios más exigentes, como eventos multitudinarios. Para fortalecer sus habilidades, se sugiere la participación en talleres de role-playing que simulen situaciones desafiantes por ejemplo, negociar precios en ferias de anime o resolver malentendidos dentro de equipos de cosplay, así como la implementación de programas de mentoría con miembros del grupo “Excelente”, a fin de modelar comportamientos asertivos y fomentar el aprendizaje por observación.
- 4. Bajo Nivel (1% - 1 persona): Solo un caso se ubicó en un nivel bajo de habilidades sociales, representando un caso aislado que presenta dificultades significativas en la interacción interpersonal. Esta persona podría experimentar limitaciones en la interpretación de señales sociales no verbales como el tono de voz o el lenguaje corporal, así como obstáculos para iniciar o sostener conversaciones, lo que incrementa el riesgo de aislamiento dentro de actividades grupales vinculadas al fandom. Ante este escenario, se recomienda una evaluación individualizada que permita descartar o identificar posibles condiciones subyacentes, como ansiedad social o trastornos del espectro autista.

- 5. Deficiente Nivel (0%): La ausencia total en esta categoría es un hallazgo relevante ya que indica que todos los evaluados demostraron al menos una capacidad mínima para interactuar socialmente. Esta ausencia de casos en el nivel más bajo podría explicarse, en parte, por un fenómeno de autoselección de la muestra, dado que personas con habilidades sociales críticamente limitadas tienden a evitar la participación en estudios grupales. Asimismo, se plantea que la comunidad del anime podría funcionar como una red de apoyo efectiva, en la que el sentido de pertenencia al fandom actúa como un factor protector frente al aislamiento social extremo, brindando espacios donde incluso los individuos con habilidades sociales más frágiles logran establecer vínculos básicos de interacción.

Los datos muestran que el 84 % de los jóvenes aficionados al anime en Tarija exhiben niveles buenos o excelentes de habilidades sociales, fructificando de su participación en espacios estructurados (convenciones, foros online) que promueven la comunicación, la colaboración y la empatía mediante roles temáticos (cosplay, debates). Asimismo, las tramas de muchas series refuerzan valores comunitarios y el trabajo en equipo. Sin embargo, un 19 % presenta niveles altos de agresividad, probablemente como efecto de la competitividad en foros y torneos digitales o de una disparidad entre dominio técnico y manejo emocional.

Gráfica N° 4: Datos del Cuestionario de Habilidades Sociales (A. Goldstein & col.) según el sexo



Fuente: elaboración propia

El gráfico del **Cuestionario de Habilidades Sociales (A. Goldstein & col.)**, aplicado a jóvenes aficionados al anime de 15 a 25 años, muestra una comparación entre hombres y mujeres en cinco niveles: **Excelente Nivel**, **Buen Nivel**, **Nivel Normal**, **Bajo Nivel** y **Deficiente Nivel**.

Buen Nivel:

- Hombres (46) > Mujeres (34): Los hombres lideran en este nivel, lo que sugiere que, en promedio, desarrollan habilidades sociales “funcionales” (iniciativa en conversaciones, liderazgo en grupos) con mayor frecuencia. Esto podría relacionarse con roles de género tradicionales que incentivan a los hombres a tomar posiciones visibles en actividades comunitarias.

Excelente Nivel:

- Hombres (40) > Mujeres (37): La casi paridad indica que, en el nivel más alto, las mujeres alcanzan un desempeño comparable. Esto contradice estereotipos de que los hombres dominan espacios de liderazgo en comunidades otaku.

Nivel Normal:

- Hombres (15) > Mujeres (13): Ambos sexos muestran un equilibrio en habilidades sociales básicas, sugiriendo que las normas de cortesía y comunicación superficial son igualmente internalizadas.

Bajo Nivel:

- Hombres (1) > Mujeres (0): Solo un hombre fue clasificado con un bajo nivel de habilidades sociales, mientras que ninguna mujer fue identificada en esta categoría. Esto sugiere que los casos de deficiencias en habilidades sociales son muy limitados en esta muestra.

Deficiente Nivel:

- Hombres (0) $\approx$ Mujeres (0): Ningún joven, ni hombre ni mujer, fue clasificado en el nivel más bajo de habilidades sociales. Esto indica que la muestra no presenta casos graves de deficiencias sociales.

Tanto hombres como mujeres muestran una representación significativa en los niveles excelente y buen de habilidades sociales. Los hombres tienen una ligera ventaja numérica en ambos niveles, pero las mujeres no se quedan atrás, lo que sugiere una alta competencia social en ambos sexos entre los aficionados al anime.

La proporción de hombres y mujeres con un nivel normal de habilidades sociales es casi igual, lo que sugiere que las habilidades interpersonales básicas son similares en ambos géneros.

Solo un hombre se encuentra en el bajo nivel, y ningún participante, ni hombre ni mujer, está clasificado en el deficiente nivel. Esto indica que las deficiencias graves en habilidades sociales son prácticamente inexistentes en esta muestra.

Las habilidades sociales son un conjunto de aptitudes necesarias para relacionarse de forma eficaz con otras personas. Pero algunos autores como Goldstein (1989, pág. 50) sostienen que *“Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos aprendidos que posibilitan una interacción exitosa y evitan reacciones adversas de otros individuos. Tales habilidades abarcan la habilidad de comenzar, mantener y concluir interacciones sociales de manera adecuada, además de resolver disputas entre personas”*.

Tabla N° 9: Dimensiones del Cuestionario de Habilidades Sociales (A. Goldstein & col.)

Habilidades Sociales	Nivel de Desarrollo							
	Alto		Normal		Bajo		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Primeras Habilidades Sociales	114	61,29%	70	37,63%	2	1,08%	186	100%
Habilidades Sociales Avanzadas	106	56,99%	78	41,93%	2	1,08%	186	100%
Habilidades Relacionadas con los Sentimientos	111	59,68%	71	38,17%	4	2,15%	186	100%
Habilidades Alternativas a la Agresión	126	67,74%	60	32,26%	0	0%	186	100%
Habilidades para Hacer Frente al Estrés	119	63,98%	66	35,48%	1	0,54%	186	100%
Habilidades de Planificación	133	71,50%	52	27,96%	1	0,54%	186	100%

Nota: F= Frecuencia. %= Porcentaie

Fuente: elaboración propia

El análisis de las dimensiones del Cuestionario de Habilidades Sociales de A. Goldstein & col. en jóvenes aficionados al anime muestra una diversidad en la distribución de los puntajes

obtenidos en distintas áreas evaluadas. A continuación, se desglosan los resultados por dimensión:

Primeras Habilidades Sociales

El 61,29% de los jóvenes presentó un nivel alto, lo que indica una sólida capacidad en las interacciones sociales básicas. La mayoría domina habilidades como iniciar conversaciones, escuchar activamente o dar cumplidos. Esto refleja una socialización efectiva en entornos estructurados como convenciones de anime, donde estos eventos son esenciales para integrarse.

Un 37,63% se ubicó en un nivel normal, mientras que solo un 1,08% mostró un nivel bajo en esta área, sugiriendo que las dificultades en habilidades fundamentales son mínimas que incluso quienes tienen dificultades logran adquirir habilidades mínimas, probablemente por la presión inclusiva de la comunidad.

Habilidades Sociales Avanzadas

El 56,99% de los jóvenes alcanzó un nivel alto en habilidades sociales avanzadas se dio estos resultados porque los jóvenes aficionados al anime suelen participar en comunidades interactivas, foros, clubes y eventos donde se debaten temas, se expresan opiniones y se negocian intereses comunes. Estas interacciones promueven habilidades como persuasión, debate y defensa de puntos de vista, que son núcleos de las habilidades avanzadas. Un 41,93% se mantuvo en el nivel normal. Solo un 1,08% se ubicó en el nivel bajo, lo que sugiere que la mayoría de los participantes puede gestionar interacciones sociales sofisticadas con éxito.

Los resultados reflejan una tendencia positiva en la adquisición de habilidades sociales avanzadas, impulsada por el contexto social afín, pero limitada en su generalización a entornos formales y exigentes, como los que requieren pensamiento estratégico o comunicación persuasiva con figuras de poder.

Habilidades Relacionadas con los Sentimientos

Un 59,68% de los jóvenes demostró un desarrollo alto en habilidades relacionadas con los sentimientos, lo que implica que los jóvenes aficionados suelen interactuar en comunidades

donde el anime, como medio narrativo, explora fuertemente emociones humanas complejas, lo que puede fomentar la empatía y el reconocimiento emocional. Un 38,17% se encontró en el nivel normal, y un 2,15% en el nivel bajo, indicando que un pequeño porcentaje tiene dificultades para manejar sus emociones.

Los resultados reflejan que los jóvenes tienen un buen desarrollo en las habilidades relacionadas con los sentimientos indica una capacidad destacada para identificar, expresar y manejar emociones dentro de contextos sociales. Este resultado sugiere que, en esta población específica de jóvenes aficionados al anime en Tarija, existen factores personales y socioculturales positivos que han favorecido el desarrollo emocional. Entre los factores más influyentes destaca el entorno social compartido: la comunidad otaku, caracterizada por ser abierta, expresiva y emocionalmente receptiva, fomenta la empatía, la introspección y el reconocimiento de emociones complejas.

Habilidades Alternativas a la Agresión

Esta dimensión mostró el mayor porcentaje de desarrollo alto (67,74%), lo que indica que la mayoría de los jóvenes poseen un dominio excepcional de habilidades para resolver conflictos sin recurrir a la agresión, mientras que el 32.26% restante maneja estas competencias en un nivel normal, y ningún participante muestra deficiencias en esta dimensión.

La comunidad aficionada al anime, especialmente en jóvenes, suele fomentar un entorno de aceptación, pertenencia y respeto por las diferencias. Además, se promueven valores de autocontrol, justicia, lealtad y cooperación, frecuentemente representados en el anime, los cuales modelan formas alternativas de manejar el conflicto. Sin embargo, la presencia de un 19% en agresividad alta en el Cuestionario de Agresividad de Buss-Durkee sugiere que conductas como la agresividad verbal o indirecta persisten en contextos específicos, donde las emociones no gestionadas o la idealización de personajes estoicos pueden inhibir la expresión emocional saludable. En síntesis, la combinación de una comunidad organizada, contenido anime prosocial y prácticas colaborativas potenció habilidades prácticas, mientras que los vacíos en gestión emocional y conflictos digitales marcan áreas de mejora para equilibrar competencias técnicas con inteligencia emocional integral.

Habilidades para Hacer Frente al Estrés

El 63,98% de los jóvenes presentó un nivel alto en la capacidad para hacer frente al estrés, lo que refleja una capacidad colectiva para afrontar presión, fracasos y críticas. Los jóvenes aficionados al anime suelen integrarse en comunidades que funcionan como redes de apoyo emocional. Esta sensación de pertenencia y validación reduce el impacto del estrés, ya que los jóvenes no se sienten solos ante los desafíos. Un 35,48% alcanzó el nivel normal, y solo un 0,54% se encontró en el nivel bajo, lo que sugiere que la mayoría puede manejar el estrés adecuadamente.

La mayoría de los jóvenes demuestra una alta capacidad para afrontar el estrés, lo que refleja un perfil emocionalmente resiliente y funcional. Este resultado se explica por la presencia de redes de apoyo social, la influencia de modelos emocionales positivos en el anime y el uso espontáneo de estrategias cognitivas saludables, como la reflexión, la distracción creativa y la autoexpresión.

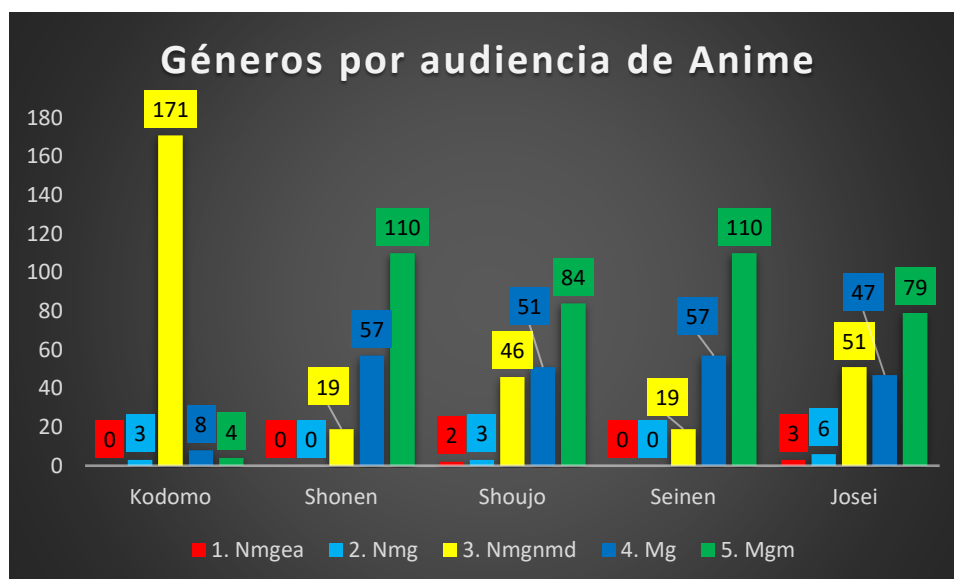
Habilidades de Planificación

Las habilidades de planificación fueron las más desarrolladas, con un 71,50% de los jóvenes en el nivel alto destacando su capacidad para establecer metas, organizar tiempos y evaluar riesgos en participación en eventos temáticos, cosplay y convenciones. Un 27,96% se ubicó en el nivel normal, y solo un 0,54% mostró dificultades en esta área.

El elevado nivel en habilidades de planificación se debe a la combinación de factores culturales, cognitivos y contextuales, como el tipo de entretenimiento consumido, la organización propia de la comunidad otaku, y las demandas educativas que refuerzan la conducta planificada. Estos jóvenes no solo han aprendido a organizar su tiempo y metas, sino que han integrado la planificación como un rasgo funcional de su vida cotidiana. Esta dimensión representa una fortaleza clara, que puede potenciarse como base para el desarrollo de liderazgo, toma de decisiones y manejo del tiempo en contextos más amplios.

5.4 Objetivo N° 4: Géneros de Anime

Gráfica N° 5: Géneros por Audiencia de Anime



Nota: Nmgea= No me gusta en absoluto, Nmg= No me gusta, Nmgnmd= No me gusta ni me disgusta, Mg= Me gusta, Mgm= Me gusta muchísimo

Fuente: elaboración propia

El gráfico muestra las preferencias de jóvenes aficionados de 15 a 25 años por diferentes géneros por audiencia de anime, divididas en cinco niveles de gusto: No me gusta en absoluto (Nmgea), No me gusta (Nmg), No me gusta ni me disgusta (Nmgnmd), Me gusta (Mg) y Me gusta muchísimo (Mgm). Los géneros analizados incluyen Kodomo, Shonen, Shoujo, Seinen y Josei.

Los jóvenes aficionados al anime, especialmente aquellos entre los 15 y 25 años, muestran una alta preferencia por los géneros Shonen y Seinen, los cuales se destacan como los más populares y aceptados dentro de este grupo.

El Shonen está orientado a adolescentes varones e incluye tramas de acción, aventuras, amistad y superación personal; ejemplos emblemáticos son Naruto y Dragon Ball. Por su parte, el Seinen está dirigido a hombres adultos y presenta historias más complejas, maduras y profundas, a menudo con temáticas psicológicas o violentas, como se ve en obras como Shingeki no Kyojin y Vinland Saga. La preferencia por estos géneros entre los jóvenes puede

explicarse por su intensidad narrativa y la representación de luchas personales y existenciales que resuenan con esta etapa de la vida.

En un segundo plano de popularidad se encuentran los géneros Shoujo y Josei, que aunque cuentan con una cantidad moderada de seguidores, son menos masivos que el Shonen y Seinen. El Shoujo, dirigido a chicas adolescentes, se enfoca en el romance, las emociones y las relaciones interpersonales, destacando por su estilo visual estético y delicado ejemplos como *Fruits Basket* y *Kimi ni Todoke*. El Josei, orientado a mujeres adultas, aborda tramas más realistas y maduras sobre el amor, la vida cotidiana y las relaciones, como se ve en *Nana* o *Honey and Clover*. Aunque estos géneros suelen atraer principalmente a mujeres, también existen excepciones entre los varones que los siguen por sus tramas emocionales y realistas.

Finalmente, el género Kodomo, dirigido a niños pequeños, es el menos popular dentro del rango de 15 a 25 años. Estas obras, como *Doraemon* y *Hamtaro*, presentan historias simples con valores positivos y enseñanzas básicas. A pesar de su baja popularidad actual, el Kodomo tiene un alto valor nostálgico, ya que muchos jóvenes lo recuerdan con cariño como parte de su infancia y su primer contacto con el mundo del anime a través de la televisión.

Los géneros de anime (Kodomo, Shonen, Shoujo, Seinen, Josei) influyen en los resultados de agresividad, comportamiento y habilidades sociales según su enfoque temático y audiencia objetivo. El Shonen, al priorizar acción, rivalidad y superación personal, podría correlacionarse con niveles moderados de agresividad (especialmente verbal o competitiva), pero también con habilidades sociales sólidas, gracias a narrativas que enfatizan el trabajo en equipo y la lealtad. El Seinen, con tramas complejas y conflictos morales, podría asociarse a una agresividad más estratégica o indirecta, mientras que su profundidad psicológica fomenta habilidades avanzadas de planificación y pensamiento crítico. Por otro lado, el Shoujo/Josei, al centrarse en relaciones interpersonales y gestión emocional, podría explicar una menor agresividad y mayores habilidades relacionadas con la empatía y comunicación asertiva, especialmente en mujeres. El Kodomo, aunque menos consumido en la adolescencia, aporta una base de valores prosociales (cooperación, respeto) que podrían modular comportamientos agresivos y reforzar habilidades básicas. Estas diferencias reflejan cómo los contenidos narrativos y roles de género asociados a cada género moldean actitudes,

resaltando que la exposición temática no determina, pero sí influye, en patrones conductuales y competencias sociales según la identificación con los personajes y tramas.

Tabla N° 8: Géneros Temáticos de Anime

Géneros Temático de Anime	1. NMGEA		2. NMG		3. NMGNMD		4. MG		5. MGM		Total	
	F.	P.	F.	P.	F.	P.	F.	P.	F.	P.	F.	P.
1. Acción	0	0%	0	0%	22	11,82%	61	32,79%	103	55,39%	186	100%
2. Mecha	3	1,61%	8	4,30%	164	88,19%	9	4,83%	2	1,07%	186	100%
3. Comedia	0	0%	1	0,53%	3	1,61%	59	31,72%	123	66,14%	186	100%
4. Romcom	0	0%	1	0,53%	50	26,97%	39	20,96%	96	51,54%	186	100%
5. Drama	0	0%	0	0%	47	25,26%	42	22,58%	97	52,16%	186	100%
6. Ciencia ficción	0	0%	0	0%	18	9,67%	106	57,00%	62	33,33%	186	100%
7. Fantasía	0	0%	0	0%	7	3,76%	28	15,05%	151	81,19%	186	100%
8. Isekai	0	0%	2	1,07%	12	6,45%	39	20,96%	133	71,52%	186	100%
9. Horror	0	0%	2	1,07%	85	45,69%	87	46,79%	12	6,45%	186	100%
10. Misterio	0	0%	0	0%	43	23,11%	110	59,15%	33	17,74%	186	100%
11. Gore	1	0,53%	1	0,53%	97	52,16%	73	39,26%	14	7,52%	186	100%
12. Romance	0	0%	0	0%	52	27,95%	40	21,50%	94	50,55%	186	100%
13. Yaoi	96	52,63%	1	0,53%	20	10,75%	12	6,45%	57	29,64%	186	100%
14. Yuri	2	1,07%	1	0,53%	71	38,17%	72	38,73%	40	21,50%	186	100%
15. Ecchi	4	2,15%	2	1,07%	104	55,93%	71	38,17%	5	2,68%	186	100%
16. Hentai	161	86,57%	3	1,61%	19	10,21%	3	1,61%	0	0%	186	100%
17. Harem	1	0,53%	2	1,07%	81	43,54%	90	48,41%	12	6,45%	186	100%
18. Deportes	1	0,53%	2	1,07%	130	69,92%	48	25,80%	5	2,68%	186	100%
19. Slice of Life	2	1,07%	0	0%	16	8,60%	49	26,34%	119	63,99%	186	100%
20. Musicales	1	0,53%	5	2,68%	77	41,39%	86	46,27%	17	9,13%	186	100%

Nota: NMGEA= No me gusta en absoluto, NMG= No me gusta, NMGNMD= No me gusta ni me disgusta, MG= Me gusta, MGM= Me gusta muchísimo

Fuente: elaboración propia

La tabla de las preferencias de jóvenes aficionados de 15 a 25 años por diferentes géneros temáticos de anime, divididas en cinco niveles de gusto: No me gusta en absoluto (Nmgea), No me gusta (Nmg), No me gusta ni me disgusta (Nmgnmd), Me gusta (Mg) y Me gusta muchísimo (Mgm).

Los resultados de las preferencias por géneros temáticos de anime revelan una dinámica compleja, influenciada por factores como la identificación emocional, la búsqueda de entretenimiento, la profundidad narrativa y las normas culturales. A continuación, se desglosa el análisis por categorías clave, explorando cómo cada género resuena en la audiencia y qué implicaciones tienen estos patrones:

1. Géneros de Aceptación Masiva: Los géneros de Acción, Comedia, Fantasía, Isekai, Slice of Life y Ciencia Ficción se posicionan como los más apreciados, con altos índices de valoración positiva (Me gusta y Me gusta muchísimo) y porcentajes marginales de rechazo.

- **Acción:** Destaca por sus narrativas dinámicas, secuencias de combate impactantes y arcos de superación personal (Kimetsu no Yaiba y Boku no Hero). Atrae a quienes buscan experiencias intensas y refuerza valores como el coraje y la camaradería.
- **Comedia:** Actúa como mecanismo de catarsis, aliviando la tensión narrativa mediante humor absurdo (Gintama) o situaciones cotidianas exageradas (Baka to Test). Su versatilidad facilita la conexión con audiencias amplias.
- **Fantasía:** Mundos imaginarios con sistemas mágicos, criaturas sobrenaturales y conflictos épicos (Fullmetal Alchemist: Brotherhood y Magi: The Labyrinth of Magic). La fantasía ofrece esperanza en mundos donde los protagonistas pueden cambiar su destino, algo valioso para una generación preocupada por crisis globales.
- **Isekai:** Proporcionan un escapismo profundo al transportar al espectador a universos paralelos (Mushoku Tensei y Re: Zero). El Isekai satisface el anhelo de reinención personal, particularmente relevante durante la adolescencia y la juventud temprana.
- **Slice of Life:** Su fortaleza radica en la fidelidad a la experiencia cotidiana que exploran relaciones y emociones con sensibilidad, fomentando la empatía, con series como (Clannad y Kotaro vive solo).
- **Ciencia Ficción:** Estimula el pensamiento crítico mediante dilemas éticos futuristas. Atrae a jóvenes interesados en tecnología y filosofía, con series como Steins; Gate y Psycho-Pass.

2. Géneros de Alta Aceptación con Mayor Indiferencia: Los géneros Romcom, Drama, Misterio, Deportes y Musicales muestran una aceptación significativa, pero también niveles notables de neutralidad (Ni me gusta ni me disgusta). Esta dualidad refleja tanto sus fortalezas narrativas como limitaciones en su capacidad para conectar con toda la audiencia.

- Romcom: Combina comedia y romance, con tramas centradas en malentendidos, conquistas y desarrollo de relaciones. Mezcla risas y momentos emotivos, ideal para quienes buscan entretenimiento ligero pero con profundidad. Pero también retrata inseguridades y fantasías románticas propias de la adolescencia (Itazura na Kiss y Horimiya).
- Drama: Enfocado en conflictos emocionales profundos, trauma y crecimiento personal en función de la solidez emocional y narrativa; producciones como (Violet Evergarden y Angel Beats) logran alta conexión y reflexión a los jóvenes.
- Misterio: Enfocado en tramas detectivescas, giros inesperados y suspense psicológico. Atrae a quienes disfrutan resolver enigmas o analizar pistas (Death Note y Erased)
- Deportes: Combina tensión competitiva y dramatismo con valores de esfuerzo colectivo y autorrealización, ejemplificado por títulos como Blue look y Haikyuu!!
- Musicales: Integra música y baile como pilares narrativos, a menudo con temas de autodescubrimiento. Combina narrativa con bandas sonoras memorables (BanG Dream! y BECK: Mongolian Chop Squad)

3. Géneros Equilibrados: Los géneros Horror, Gore, Romance, Harem, Mecha, Ecchi y Yuri generan reacciones divididas entre aceptación, indiferencia y rechazo. Esta polarización refleja diferencias en gustos, sensibilidades culturales y exposición a contenido extremo o tabú

- Horror: Narrativas basadas en suspense, miedo psicológico o sobrenatural, a menudo con elementos sobrenaturales o crímenes. El miedo controlado ofrece una liberación emocional segura, atrayendo a quienes buscan experiencias intensas. El terror psicológico puede generar incomodidad prolongada, especialmente en espectadores sensibles. Ejemplos: Another y Higurashi.
- Gore: Violencia explícita, sangre, mutilaciones y tortura visualmente detallada. Atrae a jóvenes que valoran el realismo crudo o la crítica social a través de la violencia. Muchos consideran la violencia excesiva como innecesaria o gratuita, especialmente en un contexto post-pandemia con mayor conciencia sobre salud mental. Ejemplos: Elfen Lied y Corpse Party.

- Romance: Historias centradas en relaciones amorosas, idealización del amor o conflictos emocionales. Algunos jóvenes exploran sus propias experiencias amorosas a través de personajes, por lo general este género es percibido como “femenino”: Algunos hombres evitan el romance por estereotipos de género, aunque esto está cambiando. Ejemplos: Domestic na Kanojo y Kokoro Connect.
 - Harem: Un protagonista rodeado de múltiples intereses románticos, a menudo con humor y situaciones absurdas. Satisface deseos de atención romántica, común en adolescentes. Ejemplos: Go Toubun no Hanayome y Nisekoi.
 - Mecha: Robots gigantes pilotados por humanos, a menudo en contextos de guerra o exploración espacial que tienen bases de fans leales que valoran su profundidad psicológica. Ejemplos: Neon Genesis Evangelion y Code Geass.
 - Ecchi: Humor sexualizado sin llegar a la explícitud sexual. Atrae a quienes disfrutan del humor subido de tono sin compromiso emocional. Ejemplos: High School DxD y To Love-Ru.
 - Yuri: Relaciones románticas entre personajes femeninos, desde sutiles hasta explícitas. Atrae a mujeres jóvenes y comunidad LGBTQ+ que buscan visibilidad. Ejemplos: Citrus y Adachi to Shimamura retratan relaciones con matices realistas.
4. Géneros de Rechazo Mayoritario: Los géneros Yaoi y Hentai son los más rechazados entre los jóvenes aficionados al anime, con un 53.16% y 88.18% de respuestas en “No me gusta en absoluto”, respectivamente. Esta aversión se explica por tabúes culturales, normas sociales conservadoras y la naturaleza controversial de su contenido.
- Yaoi: Enfocado en relaciones afectivas o eróticas entre personajes masculinos, creado principalmente por y para mujeres. Principalmente mujeres jóvenes que valoran la profundidad emocional y la representación de relaciones no tradicionales. Ejemplos: Given y Sasaki to Miyano
 - Hentai: Anime pornográfico, con representaciones gráficas de actos sexuales. Un pequeño grupo, principalmente hombres jóvenes, lo consume en secreto, motivado por curiosidad o satisfacción sexual pero lo niegan en espacios públicos para evitar exclusión.

Las preferencias de género de anime en jóvenes de 15 a 25 años se están convirtiendo en patrones complejos de habilidades sociales, agresividad y comportamiento, que en conjunto

revelan tanto las fuerzas sociales como las áreas con posibles riesgos. En primer lugar, los géneros de Aceptación Masiva (Acción, Comedia, Fantasía, Isekai, Slice of Life y Ciencia Ficción) no sólo concentran las mayores valoraciones positivas, sino que también promueven de forma ejemplar la empatía, el trabajo en equipo y la resolución dialogada de conflictos. Esto se refleja en que el 84 % de los encuestados alcanza niveles “Bueno” o “Excelente” en habilidades sociales y explica por qué tan solo un 19 % muestra agresividad alta, a pesar de estar expuestos a escenarios de combate y tensión.

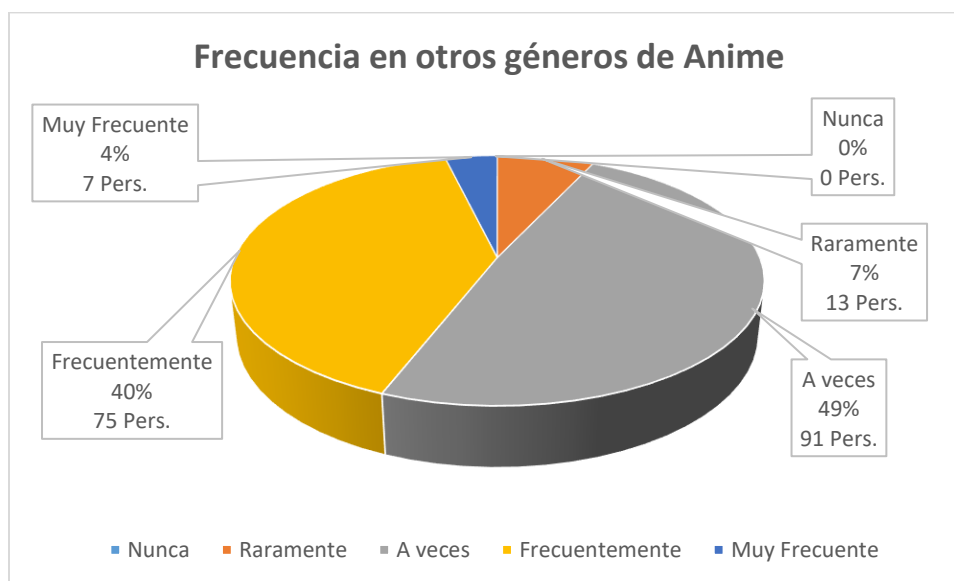
En paralelo, los géneros Comedia y el Slice of Life funcionan como auténticos amortiguadores de estrés: sus bromas recurrentes, el humor cotidiano y la representación sincera de emociones refuerzan la colaboración, el apoyo mutuo y la planificación conjunta (71,5 %), además de fomentar un abanico de alternativas a la agresión (67,7 %).

No obstante, géneros más equilibrados como Horror y Gore (aceptados por cerca de la mitad de la muestra) pueden vincularse al 19 % con agresividad alta, pues ofrecen una descarga de tensión que, en ausencia de un acompañamiento crítico, podría reforzar conductas más confrontativas. Aun así, la estructura social de la comunidad otaku con sus códigos de respeto, moderación en foros y turnos de palabra en debates atenúa significativamente cualquier impulso a la violencia física.

Por otra parte, el notable rechazo a Yaoi (53,2 %) y Hentai (88,2 %), lejos de traducirse en agresividad, responde a tabúes culturales y normas sociales conservadoras que, sin embargo, generan dinámicas de exclusión y pueden impactar negativamente el bienestar emocional de quienes disfrutan de estos subgéneros. Asimismo, géneros como Ecchi o Harem, al normalizar estereotipos de género o dinámicas sentimentales unilaterales, podrían limitar en ciertos casos la empatía masculina o el desarrollo de la asertividad real en las relaciones interpersonales.

En síntesis, las elevadas habilidades sociales de esta cohorte, sumadas a las normas comunitarias inclusivas y a la preferencia por narrativas con mensajes de redención (por ejemplo, los arcos de Isekai), convierten al consumo de anime en un escudo psicosocial: más que en un factor de riesgo, el fandom (Comunidad de fans) actúa como herramienta de cohesión, siempre que se impulse la lectura crítica de contenidos y se promuevan espacios seguros donde difundir sin juicios las distintas afinidades temáticas.

Gráfica N° 6: ¿Con qué frecuencia ves otros géneros de Anime?



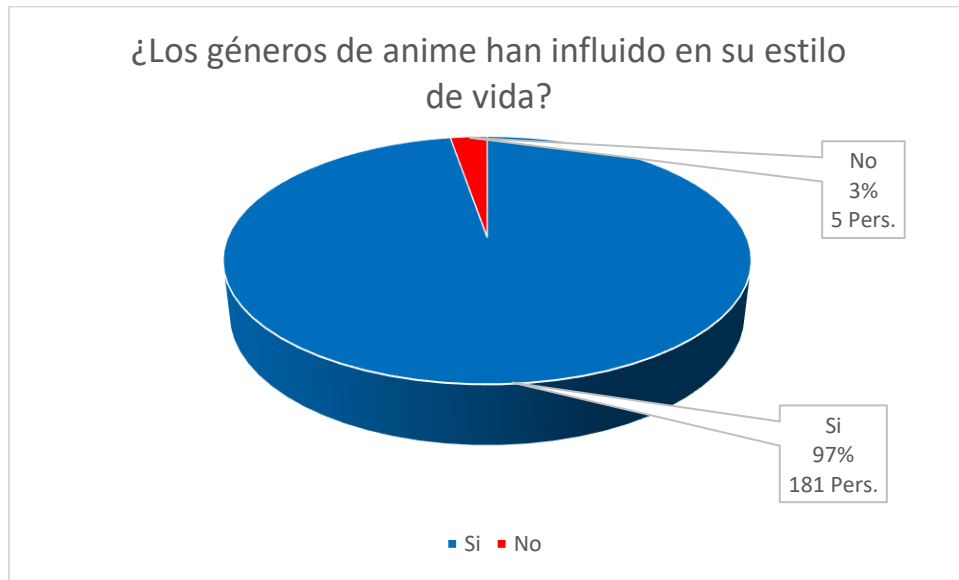
Fuente: elaboración propia

Los jóvenes aficionados al anime de 15 a 25 años tienen una tendencia a explorar otros géneros de anime con cierta regularidad. La categoría “A veces” tiene la mayor cantidad de respuestas con 49 %, seguida por “Frecuentemente” con un 40 %. Esto indica que hay una apertura significativa hacia la diversidad en el contenido de anime entre este grupo de edad.

Por otro lado, muy pocos jóvenes indicaron que “Nunca” o “Muy Frecuente” ven otros géneros, con 0 % y 4% respectivamente, lo que sugiere que los extremos son menos comunes en sus hábitos de visualización. La categoría “Raramente” tiene un 7 %, lo que muestra que hay un pequeño grupo que es menos propenso a ver otros géneros.

Estos resultados podrían interpretarse como una señal de que, aunque hay una preferencia por ciertos géneros, existe una buena disposición para experimentar con diferentes tipos de anime.

Gráfica N° 7: ¿Los géneros de anime han influido en su estilo de vida?



Fuente: elaboración propia

Los resultados de la pregunta de los géneros del anime han influido en los jóvenes aficionados a los anime entre 15 a 25 años en su estilo de vida. Los resultados han sido los siguientes: un Sí con un 97 % que representa a 181 personas y un No con un 3% que representa a 5 personas.

Tabla N° 10: Influencia en el Estilo de Vida

Influyeron en:	1. No influyó mucho		2. Influyó un poco		3. Influyó moderadamente		4. Influyó bastante		5. Influyó mucho	
	F	P	F	P	F	P	F	P	F	P
Gustos musicales	1	0,5 %	31	16,6%	56	30,1 %	81	43,5 %	14	7,5 %
Comida	74	39,7 %	50	26,8 %	41	22,0 %	9	4,8 %	7	3,7 %
Vestimenta	156	83,8 %	9	4,8 %	7	3,7 %	7	3,7 %	2	1,0 %
Peinado	164	88,1 %	7	3,7 %	4	2,1 %	2	1,0 %	4	2,1 %
Convivencia	6	3,2 %	17	9,1 %	39	20,9 %	63	33,8 %	56	30,1 %
Lenguaje	7	3,7 %	23	12,3 %	78	41,9 %	65	34,9 %	8	4,3 %
Interés por la cultura japonesa	48	25,8 %	31	16,6 %	29	15,5 %	56	30,1 %	17	9,1 %
Gustos imitativos	152	81,7 %	14	7,5 %	6	3,2 %	4	2,1 %	5	2,6 %

Nota: F= Frecuencia, P= Porcentaje

Fuente: elaboración propia

El análisis de la tabla sobre la influencia del anime en el estilo de vida de jóvenes aficionados de 15 a 25 años, tomando en cuenta los porcentajes de influencia en diferentes aspectos de la vida:

1. Gustos musicales:

El 43.5% de los jóvenes afirman que el anime ha influido bastante en sus gustos musicales, mientras que un 7.5% reporta una influencia muy fuerte. La mayoría, sumando un 73.6%, siente algún grado de influencia en este aspecto. Solo el 0.5% indica que no ha influido mucho, lo que sugiere que la música como el pop y rock japonés asociada con el anime es un factor importante para los aficionados.

2. Comida:

La influencia del anime en los gustos alimentarios es más moderada, ya que el 39.7% afirma que no ha influido mucho, y un 26.8% indica que ha influido solo un poco. Sin embargo, el 22% reporta una influencia moderada y el 7.5% indica una influencia alta o muy alta. Esto refleja que, aunque la comida no es un aspecto primordial, algunos jóvenes sí han adoptado ciertos hábitos alimenticios relacionados con el anime o la cultura japonesa.

3. Vestimenta:

El 83.8% de los jóvenes dice que el anime no ha influido mucho en su estilo de vestimenta, lo que indica que este aspecto del estilo de vida tiene poca relación directa con su afición al anime. Solo un 1% reporta una influencia fuerte, lo que sugiere que, en términos generales, los jóvenes no modifican su vestimenta basada en el anime.

4. Peinado:

Similar a la vestimenta, el 88.1% de los encuestados indica que el anime no ha influido mucho en su peinado. Solo un 2.1% señala una influencia moderada o fuerte, lo que subraya que el anime no es un factor determinante en la elección de peinados.

5. Convivencia:

El 33.8% de los jóvenes afirma que el anime ha influido bastante en su convivencia con otras personas, mientras que un 30.1% considera que ha tenido una influencia muy significativa.

En total, el 63.9% reporta algún grado de influencia, lo que sugiere que la afición al anime puede facilitar la interacción social, posiblemente al compartir intereses comunes con otros aficionados.

6. Lenguaje:

Un 41.9% reporta una influencia moderada del anime en su lenguaje, y un 34.9% indica una influencia fuerte. Esto refleja que los jóvenes aficionados al anime han incorporado términos o expresiones asociadas con el anime o la cultura japonesa en su forma de comunicarse. Sin embargo, un 16% indica poca o ninguna influencia en este aspecto.

7. Interés por la cultura japonesa:

El 30.1% reporta una influencia significativa del anime en su interés por la cultura japonesa, mientras que un 9.1% señala una influencia muy alta. Esto indica que el anime actúa como una puerta de entrada para muchos jóvenes hacia la cultura japonesa, aunque un 25.8% dice que no ha tenido mucha influencia en este aspecto.

8. Gustos imitativos:

El 81.7% de los jóvenes dice que el anime no ha influido mucho en sus gustos imitativos, lo que sugiere que, aunque disfrutan del anime, no buscan imitar los comportamientos, actitudes o estilos de los personajes de forma significativa. Solo un 5.3% reporta una influencia fuerte o muy fuerte, lo que indica que la imitación de personajes o estilos del anime es poco común.

En general, el anime parece tener una mayor influencia en aspectos como los gustos musicales, la convivencia social, el lenguaje y el interés por la cultura japonesa, mientras que su impacto es mucho menor en la vestimenta, el peinado y los gustos imitativos. Los jóvenes aficionados parecen disfrutar de los aspectos culturales y sociales asociados con el anime, sin que esto necesariamente influya de manera significativa en su apariencia o hábitos cotidianos.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En función de los resultados obtenidos se presentan a continuación las conclusiones generales que sintetizan los hallazgos más relevantes de la investigación. Asimismo, se proponen recomendaciones orientadas a fortalecer las habilidades sociales y comportamiento social, minimizar los niveles de agresividad y fomentar un consumo crítico del anime, en beneficio del desarrollo personal y social de los jóvenes tarijeños.

6.1 Conclusiones

- ❖ Los resultados de la investigación muestran que, la mayoría de los participantes mostró un *nivel medio en la escala de agresividad*. La influencia del anime depende del género consumido, la frecuencia, el contexto y la capacidad de regulación emocional del espectador.
Los jóvenes que tienen más agresividad verbal prefieren géneros como el *gore* y el *horror*. Aunque el consumo de anime es común entre jóvenes de 15 a 25 años en Tarija, no hay una relación directa entre este entretenimiento y la agresividad por lo tanto, el anime no causa agresividad, pero puede influir en su expresión según el perfil del espectador.
- ❖ Los resultados de la investigación indican que el consumo de anime está ligado al comportamiento social de jóvenes de 15 a 25 años en Tarija. En lugar de promover el aislamiento, el anime, especialmente géneros como *slice of life*, *comedia*, *romance* y *fantasía*, fomenta comportamientos prosociales. Las narrativas que enseñan valores como la empatía y el respeto mejoran las interacciones sociales. Se concluye que *el anime puede facilitar el aprendizaje social y la participación en la comunidad*.
- ❖ La investigación muestra que el consumo de anime tiene un impacto positivo en las habilidades sociales de los jóvenes que conformaron la muestra. Muchos participantes demostraron buenas o excelentes habilidades en planificación, comunicación y resolución de conflictos. Los géneros como *slice of life*, *comedia* y *drama* ayudan a desarrollar empatía y expresión emocional. Además, las plataformas digitales y los eventos de anime ofrecen espacios para practicar habilidades interpersonales, promoviendo la conexión y el entendimiento entre los jóvenes.

- ❖ Los géneros de anime más consumidos son *acción, comedia, fantasía, isekai, slice of life y ciencia ficción*, destacando las historias que cautivan a los espectadores haciendo estos géneros las más vistas. Los géneros considerados más controversiales, como el yaoi y el hentai, enfrentan altos niveles de rechazo, mostrando tabúes culturales y estigmas sociales en la región. El yaoi, que trata relaciones románticas entre hombres, es rechazado por prejuicios sobre la diversidad sexual. El hentai, por ser sexualmente explícito, es asociado con la pornografía y genera rechazo por motivos morales y religiosos. Ambos géneros, aunque tienen su público, sufren exclusión y estigmatización. Es necesario promover una educación mediática y emocional que respete la diversidad de contenidos y fomente una comunidad inclusiva.

6.2 Recomendaciones

- ✓ Promover el consumo crítico de anime, incentivando la reflexión sobre los mensajes que transmiten las series y su impacto emocional, especialmente en géneros con contenido violento o sexualizado.
- ✓ Fomentar comunidades inclusivas y seguras donde los jóvenes puedan expresarse libremente, compartir sus intereses y desarrollar habilidades sociales sin temor al rechazo. Espacios como clubes de anime, ferias, actividades culturales y debates temáticos son clave para consolidar redes de apoyo que fortalezcan la empatía y el respeto a la diversidad.
- ✓ Implementar programas educativos que utilicen el anime como recurso didáctico para trabajar habilidades blandas, tales como la comunicación asertiva, el manejo de conflictos, la planificación, la inteligencia emocional y la resiliencia, aprovechando la narrativa y el simbolismo de las series más populares entre los jóvenes.
- ✓ Monitorear y acompañar el consumo excesivo de anime en jóvenes que muestran signos de aislamiento, impulsividad o dificultades para diferenciar la ficción de la realidad. En estos casos, se recomienda la intervención de padres, docentes y psicólogos para ofrecer contención, orientación y estrategias de regulación emocional.

- ✓ Realizar futuras investigaciones que profundicen en los efectos del anime según variables como género, contexto familiar, nivel educativo y exposición prolongada a ciertos tipos de contenidos. Esto permitirá afinar los enfoques preventivos y formativos, evitando generalizaciones y fortaleciendo la evidencia empírica en contextos latinoamericanos.