



# **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

## **ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

### **TESIS DE GRADO**

El Anime como elemento de Transculturación.

Caso: Naruto.

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**AUTOR:**

Luis Antonio Vidal Pérez

LIMA – PERÚ

2010

## SUMARIO

El anime, manifestación de la cultura popular japonesa, ha ganado popularidad a nivel mundial de forma impresionante en los últimos años, gracias en parte al internet. Pero, en un mundo globalizado en el que el intercambio de información y patrones culturales es inevitable ¿podría ser anime un elemento transculturizador? A través de la visión de algunos teóricos de la comunicación y de los fanáticos del anime, se realizará un análisis del anime más popular de la década: *Naruto*; para determinar si a través de él estamos aprehendiendo elementos de la cultura Japonesa. De ser así ¿Existe algún riesgo? ¿Es positivo? ¿Qué patrones culturales contiene *Naruto*? ¿Qué patrones culturales, de los que puedan contener las series de anime, adoptan los fans? Estas son las cuestiones que se abordarán en esta investigación, haciendo un paralelo entre la historia, el anime, las teorías de la comunicación y la visión de los fanáticos.

## SUMMARY

Anime, a manifestation of the Japanese popular culture, has won popularity all over the world in the last few years in a very impressive way, in part because of the internet. But, in a globalized world where the exchange of information and cultural patterns is inevitable, ¿Could anime be a trans-culturation element? Thru the vision of some the most important communication scientists of our time and the anime fans, we'll make an analysis of the most popular anime of the decade: *Naruto*, to determinate if we're apprehending elements from Japanese culture thru this anime, if we do, ¿Is there any kind of risk? ¿Is this process beneficial for us? ¿What kind of patterns, of all the kinds that anime may contain, are the fans adopting? These are the questions that we'll be approaching to in this investigation, making a parallel between history, anime, communications theories and the fans vision.

*Dedicado a todos aquellos que persiguen  
sus sueños y viven con entusiasmo.  
¿Ven que sí se puede?*

## RECONOCIMIENTOS

El autor expresa su agradecimiento a la Prof. Carmen Vidaurre, al Prof. Vladimir Tornero y la Prof. Aurora Bravo por su intensa orientación y estímulo durante el desarrollo de esta investigación.

A toda mi familia, por su apoyo constante y su amor; especialmente a mi hermana María del Carmen.

A la Srta. Claudia, la Srta. Silvia y la Prof. Gloria Brenner, por su paciencia y buen humor.

A todos mis compañeros y desde ya colegas por todo lo aprendido y vivido juntos. A todos ellos mi admiración, cariño y energía lml

A todos los docentes que contribuyeron en mi educación, de una u otra forma aquello que me enseñaron sirvió para realizar esta investigación.

Finalmente, a toda la comunidad otaku por su colaboración con el proyecto y por ser parte de ese mundo de fantasías que le da color a este mundo.

*XOXO*

*07/2010*

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN</b>	Pág. 8
<b>CAP. I: MARCO TEÓRICO</b>	
1.1. Marco Teórico Conceptual	Pág. 12
1.1.1 Cultura y Transculturación	Pág. 12
1.1.1.1. La Cultura	Pág. 12
1.1.1.2. La Interculturalidad	Pág. 14
1.1.1.3. La Transculturación	Pág. 16
1.1.1.4. El Imperialismo Cultural	Pág. 16
1.1.1.5. Japón como referente cultural	Pág. 17
1.1.1.6. La Cultura Otaku	Pág. 18
1.1.1.6.1. La formación de la Cultura Otaku	Pág. 18
1.1.1.6.2. La Cultura Otaku en el Perú	Pág. 22
1.1.2. El Anime	Pág. 22
1.1.2.1. Historia	Pág. 22
1.1.2.2. Géneros del Anime	Pág. 24
1.1.2.3. Diseño de la Animación	Pág. 26
1.1.2.4. Cultura Japonesa en el Anime	Pág. 28
1.1.3. Naruto	Pág. 29
1.1.3.1. ¿Quién es Naruto?	Pág. 29
1.1.3.2. El discurso del Anime Naruto	Pág. 30
1.1.3.3. Elementos de la Cultura Japonesa en Naruto	Pág. 31
1.1.4. El Anime y las Teorías de la Comunicación	Pág. 33
1.2. Revisión de la literatura relacionada al problema	Pág. 46
1.3. Problema de investigación.	Pág. 48
1.3.1. Objeto de Estudio	Pág. 48
1.3.2. Formulación del Problema	Pág. 54
1.4. Objetivos de la Investigación	Pág.54
1.4.1. Objetivo General	Pág.54
1.4.2. Objetivos Específicos	Pág.55

1.5. Definiciones operacionales de términos importantes	Pág. 55
1.5.1. Términos Clave.	Pág. 55
1.5.2. Personajes de Naruto y Naruto Shippuden	Pág. 56
1.5.3. Comida Tradicional Japonesa	Pág. 61
1.5.4. Vestimenta Tradicional Japonesa	Pág. 61
1.5.5. Armas y Accesorios Japoneses	Pág. 62
1.5.6. Instrumentos Musicales Japoneses	Pág. 62
1.5.7. Normas de Conducta	Pág. 63
1.6. Importancia y Limitaciones de la Investigación	Pág. 64
1.6.1. Relevancia y Contribución del Estudio	Pág. 64
<b>CAP. II: MÉTODO</b>	
2.1. Naturaleza del Estudio	Pág. 67
2.1.1. Paradigma de la Investigación	Pág. 67
2.1.2. Tipo de la Investigación	Pág. 68
2.1.3. Diseño de la Investigación	Pág. 68
2.2. Participantes	Pág. 69
2.2.1. Sujeto de Estudio	Pág. 69
2.2.1.1. Sujeto de Estudio #1: Naruto.	Pág. 69
2.2.1.2. Sujeto de Estudio #2: Aficionados al Anime	Pág. 69
2.2.2. Determinación de la Muestra	Pág. 70
2.2.2.1. Determinación de la Muestra del Análisis de Contenidos	Pág. 71
2.2.2.2. Determinación de la Muestra de la Encuesta	Pág. 71
2.3. Materiales	Pág. 72
2.3.1. Ficha de Análisis de Contenidos	Pág. 72
2.3.1.1. Descripción de la Ficha de Análisis de Contenidos	Pág. 72
2.3.1.2. Justificación de la Ficha de Análisis de Contenidos	Pág. 73
2.3.2. Encuesta	Pág. 76
2.3.2.1. Descripción de la Encuesta	Pág. 76
2.4. Procedimiento	Pág. 78
2.4.1. Sujeto de Estudio	Pág. 78
2.4.2. Sujeto de Estudio	Pág. 78

## **CAP. III: DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

3.1. Resultados de Análisis de Contenidos	Pág. 81
3.1.1. Elementos Culturales encontrados	Pág. 81
3.1.1.1. Comida Tradicional Japonesa	Pág. 81
3.1.1.2. Vestimenta Tradicional Japonesa	Pág. 82
3.1.1.3. Accesorios	Pág. 83
3.1.1.4. Música	Pág. 85
3.1.1.5. Mitos y Creencias	Pág. 86
3.1.1.6. Tradiciones	Pág. 87
3.1.1.7. Textos Escritos	Pág. 88
3.1.1.8. Símbolos	Pág. 89
3.1.1.9. Expresiones Locales Populares Verbales	Pág. 90
3.1.1.10. Expresiones Locales Populares No Verbales	Pág. 90
3.1.1.11. Bushido	Pág. 91
3.1.1.12. Normas y Sanciones	Pág. 92
3.2. Resultados de la Encuesta	Pág. 93
3.2.1. Índices Demográficos	Pág. 93
3.2.2. Índices de Consumo de Anime	Pág. 95
3.2.3. Índices de Incidencia y Consumo de la Cultura Japonesa	Pág. 102

## **CAP. IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

4.1. Conclusiones	Pág. 115
4.2. Recomendaciones	Pág. 118

## **BIBLIOGRAFÍA**

Referencias Bibliográficas	Pág. 121
----------------------------	----------

## **ANEXOS**

Anexo 1: Ficha de Análisis de Contenidos	Pág. 128
Anexo 2: Encuestas	Pág. 130
Anexo 3: Fichas de Análisis Naruto	Pág. 134
Anexo 4: Fichas de Análisis Naruto Shippuden	Pág. 170
Anexo 5: DVD-ROM	

## ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Episodios que presentan comida tradicional japonesa.	Pág. 77
<b>Figura 2</b> - Episodios que presentan vestimentas tradicionales japonesa.	Pág. 78
<b>Figura 3</b> - Episodios que presentan accesorios japoneses.	Pág. 79
<b>Figura 4</b> - Episodios que contienen música con instrumentos tradicionales japoneses.	Pág. 81
<b>Figura 5</b> - Episodios que presentan mitos y creencias populares japonesas.	Pág. 82
<b>Figura 6</b> - Episodios que presentan tradiciones japonesas.	Pág. 83
<b>Figura 7</b> - Episodios que presentan textos escritos japoneses.	Pág. 84
<b>Figura 8</b> - Episodios que presentan símbolos japoneses.	Pág. 85
<b>Figura 9</b> - Episodios que presentan el bushido en su eje temático.	Pág. 87
<b>Figura 10</b> - Episodios que presentan normas de conducta y sanciones japonesas.	Pág. 88
<b>Figura 11</b> - Índice de edad de los Otakus en Lima.	Pág. 89
<b>Figura 12</b> - Índice de género de los Otakus en Lima.	Pág. 90
<b>Figura 13</b> - Índice de consumo de Anime en horas por semana.	Pág. 91
<b>Figura 14</b> - Índice de consumo de anime en series vistas a lo largo de su vida.	Pág. 92
<b>Figura 15</b> - Índice de preferencia de géneros de anime.	Pág. 93
<b>Figura 16</b> - Índice de descubrimiento del anime.	Pág. 94
<b>Figura 17</b> - Índice de medios de consumo del anime.	Pág. 95
<b>Figura 18</b> - Índice de idioma en que se consume el anime.	Pág. 96
<b>Figura 19</b> - Índice de consumo de la serie <i>Naruto</i> .	Pág. 97
<b>Figura 20</b> - Índice de asistencia a eventos y convenciones sobre anime y cultura japonesa.	Pág. 98
<b>Figura 21</b> - Índice de conocimiento de la música popular japonesa – Jpop.	Pág. 99
<b>Figura 22</b> - Índice de descubrimiento de la música popular japonesa – Jpop.	Pág. 100
<b>Figura 23</b> - Índice de conocimiento de la comida tradicional japonesa	Pág. 101
<b>Figura 24</b> - Índice de descubrimiento de la comida japonesa.	Pág. 102
<b>Figura 25</b> - Índice de uso y consumo de vestimenta y accesorios japoneses y/o de animés.	Pág. 103
<b>Figura 26</b> - Índice de uso de modismos populares japoneses y/o de animés.	Pág. 105
<b>Figura 27</b> - Índice de aprendizaje de idioma japonés oral y escrito.	Pág. 106
<b>Figura 28</b> - Índice de asimilación del diseño de personajes de anime.	Pág. 107
<b>Figura 29</b> - Índice de interés generado por la cultura japonesa a partir del consumo de anime.	Pág. 108



El mundo ha cambiado y con él nuestra forma de ver las cosas. Gracias a las nuevas tecnologías de la información y comunicación nos hemos convertido en ciudadanos del mundo, sabemos y estamos en cualquier parte.

El Perú, caracterizado por su riqueza cultural y las olas migratorias de siglos pasados, es testigo de un nuevo fenómeno que alcanza a todos aquellos que tengan un televisor con señal de cable o una computadora con acceso a internet. La tecnología se convierte así en la plataforma de lanzamiento más efectiva para cualquier producto cultural.

El Anime, producto de la cultura popular nipona, se está posicionando rápidamente en las mentes de los adolescentes y jóvenes. Con temáticas diversas, más atrevidas que las animaciones americanas o europeas, un diseño único de personajes e historias, música novedosa; el anime presenta la cosmovisión japonesa en una nueva versión del arte de la animación iniciado hace casi 100 años por Walt Disney.

En las últimas dos décadas este género ha trascendido las fronteras de Japón y ha conquistado el mundo, ganando cada día más fans de todas las edades. Sin embargo, para muchos de los fanáticos el anime no se ve, se vive y el visionarlo no se queda ahí sino que trasciende al ámbito de la vida diaria. El habla de los personajes, sus costumbres y comportamientos, incluso sus gustos se vuelven parte de los otakus (fans del anime y el manga).

Nace una atracción hacia la tierra de sus héroes, una añoranza hacia la cultura nipona, de donde provienen las series que siguen fielmente. Aparecen las primeras convenciones y festivales de anime en Lima y nos damos cuenta que es un fenómeno más grande del que se creía y que son más adolescentes y jóvenes que niños. La vestimenta, las actividades, la comida y sobre todo, el arte popular japonés se hacen populares y con ello la cultura nipona.

Ante lo expuesto cabe hacernos algunas preguntas: ¿Estaremos frente a algo más que una simple moda pasajera? ¿Nuestra cultura está cambiando debido a elementos foráneos? Si es así ¿Se hace más rica o se pierde? Y en todo este proceso ¿Qué papel desempeñó la animación japonesa? Es en estas y otras preguntas sobre las

cuales se basará el presente estudio; en el que se buscará determinar si el anime es un elemento de transculturación.