ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

“Impacto social y cultural del anime en jóvenes limeños: identidades, prácticas y comunidades”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADA POR

Gabriel Alejandro Alvarado Soria
DNI: 71451961, Perú
Sandra Saydeth Espinoza Ochoa
DNI: 74172042, Perú

ASESOR

Karin Del Rocio Vargas Torres
DNI: 18011433, Perú
ORCID: 0009-0003-3642-7313

JURADO

Jean luis Arana
Moises Romero
Nicole Alvarado

Lima, Noviembre 2025

TESIS_TLS_ALVARADO_ESPINOZA_KVT.docx.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:519009194

Submission Date
Oct 27, 2025, 4:46 PM GMT-5

Download Date
Nov 4, 2025, 8:39 AM GMT-5

File Name
TESIS_TLS_ALVARADO_ESPINOZA_KVT.docx.pdf

File Size
14.3 MB

49 Pages

9,974 Words

58,476 Characters

4% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text

Top Sources

3% Internet sources
0% Publications
3% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Dedicatoria

Esta dedicatoria va para todas las personas que encuentran en el anime un espacio de comunidad, acompañamiento, identidad, inspiración y una gran ayuda. Además, para quienes han aprendido a mirarse, reconocerse y tomar valor gracias a esas historias con las que pueden identificarse, porque en ellas también descubren una parte de sí mismos.

Por último, de manera especial le agradecemos a nuestros seres queridos, por los cuales hemos llegado hasta aquí y nos ayudan a seguir creciendo.

Agradecimiento

A nuestras familias, por darnos la oportunidad de estudiar y por acompañarnos con paciencia en cada etapa de este proceso. Por creer en nosotros incluso cuando las fuerzas flaqueaban y recordarnos siempre el valor de seguir adelante.

A las amistades, que con su compañía, paciencia y cariño hicieron más ligero este camino. Gracias por escuchar y por compartir sus ideas.

A cada persona que, con sus palabras y experiencias, contribuyó a que este trabajo tomara forma; gracias por abrir un espacio en sus historias, por la confianza y por el entusiasmo que pusieron en cada respuesta.

Esta tesis es el reflejo de muchas voces, afectos y aprendizajes compartidos.

Resumen Ejecutivo

La presente investigación analiza el impacto social y cultural del anime en jóvenes limeños, explorando cómo este producto mediático global influye en la construcción de identidades, prácticas sociales y comunidades urbanas. Mediante un enfoque cualitativo y un diseño exploratorio, se realizaron entrevistas y observaciones en espacios físicos y digitales vinculados al fandom. Los resultados revelan que el anime opera como un recurso simbólico para la autodefinición, promueve valores de comunidad y diversidad, y fomenta la creatividad en campos artísticos y profesionales. Asimismo, genera redes de sociabilidad y pertenencia que resignifican la cultura japonesa en el contexto limeño. Se concluye que el anime contribuye activamente a la formación de identidades híbridas y a la expansión del ecosistema cultural juvenil en Lima.

Palabras Clave

anime, identidad juvenil, apropiación cultural, comunidades, creatividad.

Tabla de Contenidos

Declaración Jurada de Autenticidad 1

Dedicatoria 2

Agradecimiento 3

Resumen Ejecutivo 4

Capítulo I: Introducción 8

1.1. Problema de Investigación 8

1.2. Vacío en el Conocimiento 8

1.3. Justificación de la Investigación 9

Capítulo II: Revisión de la literatura 11

2.1. Estado del Arte 11

2.2. Marco Teórico 17

Capítulo III: Propósitos y fundamentos de la investigación 19

3.1. Objetivo General 19

3.2. Objetivos Específicos 19

3.3. Pregunta General 19

3.4. Preguntas Específicas 19

3.5. Proposición General 20

3.6. Proposiciones Específicas 20

Capítulo IV: Metodología 21

4.1. Tipo y enfoque de investigación 21

4.2. Diseño metodológico 22

4.3. Participantes o casos de estudio 23

4.4. Técnicas e instrumentos 24

4.5. Procedimiento 25

Capítulo V: Resultados 27

5.1. El Anime como Recurso para la Construcción Identitaria y de Valores 27

5.2. Prácticas de Apropiación Cultural y Consumo Extendido 29

5.3. El Fandom como Espacio de Socialización y Comunidad 31

5.4. Influencia e Inspiración en la Práctica Creativa y Profesional 34

5.5. Negociación con el Contexto Local: Percepción Social y Evolución del Fenómeno 36

Capítulo VI: Discusión 39

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones 41

7.1. Conclusiones 41

7.2. Recomendaciones para futuras investigaciones 42

Referencias 43

Anexos 47

Anexo 1: Guía de Entrevista 47

Índice de Tablas y Figuras

Figura 1 "Entrenamiento hashira, Uzui Tengen y Tanjiro Kamado", Kimetsu no Yaiba (2024) 29

Figura 2 "Propuesta de apropiación cultural y consumo extendido", imagen creada por la IA (ChatGPT). 31

Figura 3 "Propuesta de el fandom como espacio de socialización y comunidad", imagen creada por la IA (ChatGPT). 33

Figura 4 "Imágen del canal de youtube Moi Vlogs" (2024) 36

Figura 5 "Propuesta de negociación con el contexto local: percepción social y evolución del fenómeno", imagen creada por la IA (ChatGPT). 38

Capítulo I: Introducción

1.1. Problema de Investigación

El consumo de anime en jóvenes limeños ha generado una compleja dinámica de apropiación cultural que influye en la construcción de sus identidades y prácticas sociales. Esta influencia se manifiesta en la adopción de elementos culturales japoneses, donde los jóvenes no solo consumen este producto audiovisual, sino que también incorporan aspectos como el lenguaje, la moda y las costumbres en su vida cotidiana (Dulanto Murillo, 2024). Este fenómeno plantea la necesidad de comprender cómo estas prácticas de consumo mediático reconfiguran las identidades juveniles en un contexto urbano específico como Lima. La exposición prolongada al anime se correlaciona significativamente con el deseo de consumir otros productos culturales japoneses, lo que evidencia su papel como gateway cultural (Fernández-Bedoya, 2022).

La investigación del impacto cultural del anime resulta crucial para los estudios de comunicación y antropología urbana en América Latina. El caso peruano presenta particularidades significativas, donde la identidad nikkei ha evolucionado como una forma específica de ser peruano, diferente a otras experiencias latinoamericanas (Fachini Zanirato, 2020). Comprender estas apropiaciones culturales permite analizar cómo los jóvenes negocian su pertenencia a múltiples referentes culturales en contextos globalizados. Las producciones artísticas de jóvenes nikkei contemporáneos desafían los estereotipos y proponen narrativas identitarias complejas que merecen ser estudiadas desde una perspectiva intercultural (Sakata Gonzales, 2023).

1.2. Vacío en el Conocimiento

A pesar del creciente interés académico por la cultura pop japonesa en América Latina, existe una marcada sobrerrepresentación de estudios centrados en países como Brasil y Argentina, lo que deja en la sombra a otras realidades regionales. Como señala

Urbano (2024), "Brasil es el principal palco dessas análises e aparece em 73% do corpus", evidenciando una concentración geográfica que limita la comprensión del fenómeno en el contexto andino. Esta carencia es particularmente relevante para el caso peruano, donde la apropiación del anime podría estar mediada por una relación histórica y migratoria única con Japón (Labra y Del Vigo, 2024) analizan cómo en Argentina el fandom se articuló a través de publicaciones especializadas y eventos, un proceso de globalización cuya dinámica específica en Lima aún no ha sido explorada en profundidad.

Por otro lado, la literatura examinada tiende a abordar las prácticas de consumo y la sociabilidad de los fans, pero sin profundizar suficientemente en la intersección entre estas prácticas y la construcción de identidades juveniles en entornos urbanos específicos. La investigación disponible se ha centrado predominantemente en comunidades de habla inglesa o en grandes mercados latinoamericanos, como lo demuestra (García, 2022) al estudiar las ideologías lingüísticas y los debates de autenticidad en la comunidad angloparlante. Este enfoque deja un vacío significativo sobre cómo los jóvenes limeños negocian y reinterpretan elementos culturales japoneses dentro de su propio marco identitario local. Urge, por tanto, investigar cómo en el contexto limeño, marcado por una identidad nikkei particular, los jóvenes construyen su pertenencia a múltiples referentes culturales a través del consumo de anime (Fachini Zanirato, 2020).

1.3. Justificación de la Investigación

El estudio del impacto del anime en la construcción identitaria de los jóvenes es fundamental para comprender las dinámicas contemporáneas del sector creativo, ya que este medio funciona como un vector de influencia estética y narrativa a nivel global. La exposición a estas narrativas visuales no solo moldea preferencias de consumo, sino que también influye directamente en el desarrollo creativo de los estudiantes de nuevas

carreras mediáticas, quienes encuentran en el anime una fuente invaluable de inspiración y referencia para sus propios proyectos (Abd Razak & Ibnu, 2022). En el contexto limeño, caracterizado por una creciente industria cultural y una juventud inmersa en flujos globales, es crucial analizar cómo estas apropiaciones se traducen en producciones locales con identidad propia. Este fenómeno trasciende la mera recepción pasiva, ya que los jóvenes artistas y diseñadores contemporáneos negocian y reelaboran estas influencias foráneas para configurar sus propias estrategias de posicionamiento dentro del campo creativo local (Labra, 2024).

Comprender la influencia del anime en las prácticas creativas juveniles permite identificar nuevas rutas de profesionalización y emprendimiento en industrias culturales que son cada vez más relevantes para la economía nacional. Los hallazgos de investigaciones recientes demuestran que el anime logra diseminar la cultura popular japonesa entre los estudiantes de arte y diseño, impactando significativamente sus actitudes y enfoques creativos, incluso con niveles moderados de exposición (Yusof, 2023). La forma en que los jóvenes internalizan y transforman estos referentes visuales foráneos puede dar lugar a la emergencia de estilos híbridos y propuestas innovadoras que enriquezcan el ecosistema creativo limeño. Este proceso de hibridación, donde convergen rasgos de diversas tradiciones culturales para formar un estilo "trans", es un ejemplo de cómo las influencias globales son procesadas creativamente para generar obras con valor simbólico único (Labra, 2024).

Capítulo II: Revisión de la literatura

2.1. Estado del Arte

El consumo de anime se ha consolidado como un fenómeno global de soft power, donde Japón proyecta estratégicamente su cultura a través de industrias creativas como el "Cool Japan" (Santos, 2025). Estudios en diversos contextos, como Rusia, demuestran que el anime actúa como una puerta de entrada cultural, inspirando a los jóvenes a explorar la historia, tradiciones y estilo de vida japonés (Pechinkina, 2024). La poderosa narrativa audiovisual y semiótica del anime, que facilita la transmisión de mensajes y emociones complejas, es un factor clave en su atractivo transcultural (Cruz, 2022). Esto ha dado lugar a comunidades de fandoms translocales, donde los jóvenes, independientemente de su ubicación geográfica, construyen identidades y prácticas sociales en torno a este consumo mediático (Luo, 2023).

El análisis del problema resulta relevante para el campo creativo porque la animación funciona como un potente estímulo que influye en la atención y cognición del espectador, activando procesos interpretativos y creativos (Srinivasan & Praveen, 2022). Asimismo, la apropiación de narrativas y estéticas de productos como el anime permite a los jóvenes construir identidades culturales distintivas y generar prácticas creativas propias dentro de sus comunidades (Camacho Quiroz, 2021). Los espacios digitales donde se consume este contenido se han convertido en entornos clave para la socialización y el desarrollo de nuevas formas de expresión y creatividad audiovisual (Suárez Domínguez, 2023). Finalmente, la integración del manga y el anime en propuestas educativas demuestra su potencial para fomentar la creatividad artística y la producción de narrativas multimodales desde una perspectiva intercultural (Méndez-Cabrera & Rodrigo-Segura, 2022).

A nivel global, investigaciones recientes han identificado que el consumo de anime trasciende el entretenimiento, constituyéndose como una práctica cultural significativa que responde a motivaciones específicas como el entretenimiento, la interacción parasocial y el escapismo (Gonçalves, 2021). En el contexto asiático, se ha observado que este consumo media las interacciones sociales de los jóvenes, influyendo en sus comportamientos y fomentando la participación en comunidades de fans, aunque la relación causal directa puede ser compleja de establecer (Zafira, 2024). Estudios en India detallan cómo los jóvenes no solo consumen anime, sino que se apropian activamente de elementos culturales japoneses, adoptando modas, hábitos alimenticios e incluso motivándolos para aprender el idioma, lo que refleja una profunda influencia en sus estilos de vida e identidades (Marbaniang, 2023). Finalmente, la cultura cosplay, derivada del anime, funciona como un mecanismo clave para la socialización, permitiendo a los jóvenes construir nuevas amistades, expandir sus círculos sociales y ganar confianza mediante una expresión identitaria creativa y colectiva (Chen, 2024).

En el desarrollo de investigaciones sobre el impacto cultural del anime, se han empleado predominantemente metodologías cualitativas, como entrevistas semiestructuradas realizadas a miembros de comunidades de fansubs para analizar sus procesos de engagement y prácticas de apropiación cultural (González, 2021). Asimismo, se han utilizado grupos focales y entrevistas semiestructuradas para explorar las prácticas de consumo y la construcción identitaria en jóvenes, aplicando un análisis temático para identificar patrones culturales (Dulanto Murillo, 2024). Por otro lado, en algunos estudios se han incorporado técnicas cuantitativas, como el uso de cuestionarios con escalas Likert para medir correlaciones entre el consumo de anime y el interés por otros productos culturales japoneses, analizando los datos mediante estadística descriptiva e inferencial (Fernández-Bedoya, 2022). Finalmente, existen investigaciones que, aunque abordan el

impacto del anime en la mentalidad juvenil, no especifican el empleo de técnicas empíricas, limitándose a revisiones teóricas o análisis documentales (Zuo, 2024).

Los estudios analizados demuestran que el anime posee un potencial significativo como herramienta pedagógica para la enseñanza de ciencias y matemáticas, aprovechando la familiaridad de los jóvenes con narrativas como *Saint Seiya* para facilitar la comprensión de conceptos abstractos (Pereira, 2024). La inmersión en este contenido mediático facilita procesos de aculturación, donde los jóvenes fuera de Japón adoptan elementos lingüísticos, de moda y costumbres japonesas, formando subculturas identitarias diferenciadas como la *weeaboo* (Hidayat & Hidayat, 2020). A nivel individual, el consumo de anime influye profundamente en la esfera emocional y social de los estudiantes universitarios, generando tanto efectos positivos de conexión y aprendizaje como posibles riesgos de adicción o evasión de la realidad (Vyas & Arora, 2025). Colectivamente, estas prácticas de consumo mediático reconfiguran las identidades juveniles a través de la apropiación de referentes culturales globales, situando al anime como un factor clave en la construcción de comunidades y en la negociación de la pertenencia cultural en contextos globalizados (Dulanto Murillo, 2024).

A pesar del creciente interés académico por el fenómeno del anime, persisten vacíos significativos en la comprensión de su impacto cultural en contextos urbanos latinoamericanos específicos, como Lima, donde la dinámica de apropiación e hibridación cultural podría diferir de los estudios realizados en entornos nigerianos (Olumi, 2024). La investigación existente se ha centrado predominantemente en correlaciones con el bienestar psicológico y potenciales comportamientos adictivos, dejando de lado un análisis en profundidad de las prácticas culturales positivas y la formación de capital social dentro de estas comunidades de fans (Leshner, 2024).

Asimismo, si bien se ha identificado la influencia del anime en los valores y actitudes, existe una carencia de estudios que exploren cómo estos elementos se negocian y reinterpretan activamente en la vida cotidiana de los jóvenes para construir identidades híbridas y no meramente imitativas (Lane, 2023). Finalmente, el enfoque clínico en psicopatologías asociadas al consumo problemático ha opacado la investigación sobre los mecanismos de resiliencia, creatividad y agencia cultural que el engagement con el anime puede fomentar en grupos juveniles no clínicos (Harputlu Yamak & Işık, 2024).

El consumo de anime ha catalizado la adopción de nuevas prácticas digitales entre los jóvenes, quienes utilizan plataformas de streaming y comunidades en línea como principales canales de acceso a este contenido (Marbaniang & Santosh, 2023). Esta digitalización del consumo ha fomentado el uso de herramientas de marketing cultural, donde las empresas aprovechan el fandom para crear productos diferenciados y experiencias inmersivas, como cafés temáticos y realidad aumentada (Guo & Zeng, 2020). Paralelamente, se observa un cambio social significativo mediante comportamientos imitativos, donde los jóvenes adoptan lenguaje, moda y valores de los personajes, influenciados por sus círculos sociales y la búsqueda de identificación grupal (Arsyad, 2024). Finalmente, estas innovaciones en las prácticas de consumo y socialización están reconfigurando las identidades juveniles, creando comunidades que negocian su pertenencia a múltiples referentes culturales en espacios tanto virtuales como presenciales (Dulanto Murillo, 2024).

El análisis de la literatura especializada identifica conceptos clave fundamentales para comprender el impacto cultural del anime. En primer lugar, el fandom de anime y manga puede conceptualizarse como una comunidad de habla, donde sus miembros comparten un lenguaje específico y normas lingüísticas que refuerzan un sentido de autenticidad y pertenencia (Garcia, 2022). Esta apropiación cultural genera una compleja

negociación de identidades, evidenciada en contextos periféricos donde los creadores navegan entre influencias manga y discursos nacionalistas locales, acumulando capital simbólico según su posicionamiento (Labra, 2024). Simultáneamente, el consumo de anime funciona como un agente de influencia actitudinal, correlacionando significativamente con la adopción de valores y comportamientos tanto positivos como negativos entre los jóvenes (Yusof, 2023).

Finalmente, para estudiantes en campos creativos, el anime y el manga actúan como una herramienta de desarrollo creativo, sirviendo como una fuente crucial de inspiración, referencia y motivación en su proceso de formación y producción artística (Abd Razak & Ibnu, 2022).

A lo largo de la literatura analizada, se detectan contradicciones significativas en la conceptualización de la identidad cultural vinculada a Japón. Mientras que para algunos autores la identidad nikkei se entiende como una faceta más de la peruanidad, donde "ser nikkei es una forma de ser peruano" (Fachini Zanirato, 2020), otras investigaciones destacan cómo el consumo de cultura pop japonesa construye identidades transnacionales y desconectadas de un anclaje local específico (Urbano, 2024).

Asimismo, existen enfoques diferentes al analizar las prácticas culturales: mientras un estudio se centra en el arte como herramienta de cuestionamiento político de estereotipos y de demanda de reconocimiento nacional (Sakata Gonzales, 2023), otro prioriza el análisis de las prácticas de consumo y las comunidades de fans, con un enfoque más descriptivo y menos crítico sobre la apropiación cultural (Urbano, 2024).

Finalmente, se observa un sesgo en la profundidad del análisis, pues hay estudios que exploran apropiaciones estéticas sofisticadas y diálogos intertextuales con la literatura japonesa clásica (Saldaña Moncada, 2022), en contraste con investigaciones que mapean predominantemente la oferta y consumo de productos mediáticos

contemporáneos sin una reflexión profunda sobre sus significados culturales (Urbano, 2024), lo que revela una brecha entre los enfoques humanistas y los comunicacionales.

El consumo de anime actúa como un catalizador para la reconfiguración identitaria y social de los jóvenes, evidenciando procesos de glocalización donde elementos culturales japoneses son adaptados localmente, tal como se observó en el desarrollo del fandom argentino que transitó de publicaciones analógicas a prácticas digitales (Labra & Del Vigo, 2024). En el contexto limeño, este fenómeno se manifiesta en una activa apropiación cultural, donde los jóvenes no solo consumen anime, sino que incorporan elementos lingüísticos, estéticos y cotidianos de Japón en sus vidas (Dulanto Murillo, 2024).

Dicha exposición prolongada al contenido anime se correlaciona significativamente con el deseo de consumir otros productos y servicios culturales japoneses, funcionando así como una puerta de entrada cultural más amplia (Fernández-Bedoya, 2022).

Este proceso resulta en la formación de comunidades con normas de pertenencia y sociabilidad propias, tanto digitales como presenciales, que difieren de las documentadas en otros países de la región y fomentan la construcción de identidades híbridas (Labra & Del Vigo, 2024).

2.2. Marco Teórico

El fenómeno del consumo de anime puede explicarse a través del marco del soft power, donde la proyección estratégica de la cultura japonesa se convierte en un recurso de influencia internacional (Santos, 2025). Esta estrategia, materializada en iniciativas como "Cool Japan", utiliza industrias creativas para generar una imagen positiva y atractiva del país a nivel global (Guo & Zeng, 2020). La poderosa narrativa audiovisual

y semiótica del anime facilita la transmisión de mensajes complejos y emociones, actuando como un vehículo eficaz para este poder blando (Cruz, 2022).

En consecuencia, el anime funciona como una puerta de entrada cultural que inspira a los jóvenes a explorar diversos aspectos de la sociedad japonesa, desde su historia hasta sus tradiciones (Pechinkina, 2024).

Desde una perspectiva sociocultural, las teorías de la apropiación y la construcción identitaria son centrales para entender cómo los audiences interactúan con el anime. Los jóvenes no son meros consumidores pasivos, sino que se apropian activamente de narrativas y estéticas para construir identidades culturales distintivas y generar prácticas creativas propias (Camacho Quiroz, 2021). Este proceso genera una compleja negociación de identidades, donde los individuos navegan entre influencias globales y contextos locales, acumulando capital simbólico en sus comunidades (Labra, 2024, p. 22). El consumo media, por tanto, reconfigura las identidades juveniles a través de la apropiación de referentes culturales globales (Dulanto Murillo, 2024). El resultado es la formación de identidades híbridas que trascienden las fronteras nacionales, evidenciando procesos de localización (Labra & Del Vigo, 2024).

Finalmente, el marco de los estudios de fandom y comunidades translocales explica la dimensión social y digital del fenómeno. El consumo de anime da lugar a comunidades de fandoms translocales, donde los jóvenes construyen identidades y prácticas sociales en torno a este consumo mediático, independientemente de su ubicación geográfica (Luo, 2023). Estos espacios digitales se han convertido en entornos clave para la socialización y el desarrollo de nuevas formas de expresión y creatividad audiovisual (Suárez Domínguez, 2023). Conceptualizados como "comunidades de habla", estos fandoms comparten un lenguaje específico y normas lingüísticas que refuerzan un sentido

de autenticidad y pertenencia (Garcia, 2022). Así, se forman comunidades con normas de sociabilidad propias, tanto digitales como presenciales, que fomentan la construcción de capital social y prácticas culturales colectivas (Chen, 2024).

Capítulo III: Propósitos y fundamentos de la investigación

3.1. Objetivo General

Analizar de qué manera el consumo de anime configura las identidades, prácticas sociales y formas de comunidad entre los jóvenes limeños, explorando su rol como producto mediático global en un contexto urbano específico.

3.2. Objetivos Específicos

- Identificar los elementos narrativos, estéticos y de valores presentes en el anime que son significativos para los jóvenes limeños y examinar cómo se manifiestan en sus expresiones y vida cotidiana.
- Describir las prácticas sociales y culturales (consumo, producción de contenido, sociabilidad) que surgen en torno al anime en Lima y caracterizar las comunidades juveniles que se forman a partir de estas prácticas.
- Comprender el proceso mediante el cual los jóvenes limeños integran los referentes e imaginarios del anime en la construcción de su propia identidad personal y grupal.

3.3. Pregunta General

¿De qué manera el consumo y la apropiación del anime, como producto de la cultura mediática global, influyen en la construcción de identidades, la configuración de prácticas sociales y la formación de comunidades entre los jóvenes de Lima?

3.4. Preguntas Específicas

- ¿Qué elementos constitutivos del anime (narrativos, estéticos, actitudinales) son adoptados y resignificados por los jóvenes limeños en su contexto local?

- ¿Qué tipos de prácticas sociales y culturales específicas (presenciales y digitales) genera el consumo de anime en Lima, y cómo se estructuran las comunidades juveniles en torno a ellas?
- ¿Cómo influyen los referentes, personajes e imaginarios del anime en la percepción que los jóvenes limeños tienen de sí mismos y en la formación de sus identidades individuales y colectivas?

3.5. Proposición General

El consumo de anime en jóvenes limeños actúa como un factor significativo en la reconfiguración de sus identidades y prácticas sociales, dando lugar a formas de comunidad contemporáneas donde se negocian y se apropian imaginarios globales mediáticos, un proceso distintivo del contexto limeño no explorado suficientemente en la región andina.

3.6. Proposiciones Específicas

- Los jóvenes limeños aficionados al anime incorporan activamente elementos narrativos, estéticos y de valores presentes en este medio en su cotidianidad, los cuales son sometidos a un proceso de resignificación en su contexto local.
- En Lima, el fandom del anime se articula a través de un ecosistema de prácticas tanto digitales como presenciales —que difieren de las documentadas en otros países de la región—, las cuales fomentan la creación de comunidades con normas de pertenencia y sociabilidad propias.
- La construcción identitaria de los jóvenes limeños consumidores de anime se ve influenciada por los personajes, narrativas e imaginarios del medio, utilizando estos referentes globales como recursos para la exploración y expresión de su propia identidad.

Capítulo IV: Metodología

4.1. Tipo y enfoque de investigación

El presente estudio adoptó un enfoque cualitativo, puesto que su propósito central fue comprender en profundidad las percepciones, significados y experiencias subjetivas de los jóvenes limeños en relación con el consumo de anime. En lugar de cuantificar variables o establecer generalizaciones estadísticas, la investigación se orientó a capturar la riqueza y complejidad de los procesos de apropiación cultural a través de técnicas como la observación y las entrevistas en profundidad, las cuales permitieron acceder a las narrativas personales y colectivas de los participantes.

La investigación fue de tipo aplicado, ya que se orientó a abordar una problemática concreta en el ámbito creativo y cultural de Lima. El estudio buscó generar conocimiento útil para comprender cómo las prácticas de consumo de anime influyen en el desarrollo de identidades juveniles y en la configuración de comunidades, con potenciales implicaciones para el diseño de estrategias en industrias creativas locales, la gestión cultural y la profesionalización de jóvenes artistas y comunicadores en un contexto de creciente globalización.

Este enfoque metodológico permitió interpretar de manera flexible y contextual cómo los participantes construyen sentido en torno al anime, integrando sus referentes en la vida cotidiana y resignificando dentro de su propio marco identitario. A través del análisis de sus discursos y prácticas, fue posible identificar no solo los mecanismos de apropiación, sino también las formas en que el anime operaba como un recurso simbólico en la construcción de identidades híbridas y en la formación de comunidades con rasgos distintivos en el espacio urbano limeño.

4.2. Diseño metodológico

La presente investigación se trabajó bajo un diseño de estudio cualitativo de tipo exploratorio. Esta elección metodológica se consideró la más pertinente para abordar un fenómeno social emergente y complejo como la apropiación cultural del anime en un contexto específico como Lima, sobre el cual existe una literatura académica aún limitada. El enfoque exploratorio permitió adentrarse en la dinámica social y subjetiva de los jóvenes limeños, generando insights profundos y comprensiones detalladas sobre cómo el consumo de este medio global configura sus identidades, prácticas y comunidades, un aspecto que no había sido suficientemente investigado en el ámbito andino.

Este diseño resultó adecuado para los propósitos de la investigación debido a que se centró en un grupo reducido y específico de participantes, lo que posibilitó una inmersión profunda en sus perspectivas y experiencias. En lugar de buscar la generalización estadística, se priorizó la riqueza y profundidad de los datos, permitiendo analizar de manera minuciosa los discursos, significados y comportamientos asociados al consumo de anime. Esta aproximación fue esencial para captar las complejidades y matices de la construcción identitaria y las prácticas sociales en este grupo, respondiendo directamente al vacío de conocimiento identificado en contextos urbanos limeños.

Para la recolección de datos, se utilizaron dos técnicas principales que permitieron triangular la información y obtener una visión integral del fenómeno. Por un lado, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas a tres jóvenes limeños consumidores activos de anime, lo que facilitó la exploración flexible de sus trayectorias de consumo, procesos de identificación y las resignificaciones culturales que realizan. Por otro lado, se implementó la observación, con un carácter de etnografía ligera, en espacios tanto

digitales (como foros o grupos en redes sociales) como presenciales (eventos o meetups relacionados con la cultura anime en Lima). Esta técnica permitió documentar y analizar las prácticas sociales, las interacciones y las normas de sociabilidad que caracterizan a estas comunidades en su contexto natural.

4.3. Participantes o casos de estudio

El primer perfil de los entrevistados correspondió a tres jóvenes limeños de entre 22 y 28 años, quienes eran profesionales recién egresados o estaban culminando sus estudios superiores en carreras vinculadas a las industrias creativas, como diseño, comunicación audiovisual o publicidad. Laboraban en entornos que valoraban la innovación y la cultura digital, tales como agencias de marketing, estudios de diseño o como freelancers, lo que les permitía una flexibilidad horaria. Todos ellos poseían un consumo intensivo y prolongado de anime, que incluía no sólo la visualización de series, sino también la adquisición de figuras de colección, manga y artículos de mercadotecnia. Otras características compartidas fueron su activa participación en convenciones específicas, el dominio de plataformas digitales especializadas, la identificación con subgéneros particulares del anime, la integración de referentes de esta cultura en sus expresiones cotidianas y la socialización principalmente con pares que compartían su afición.

Esta selección de participantes resultó idónea para la investigación porque encarnaban a una generación de jóvenes urbanos cuya identidad y prácticas sociales estaban profundamente moldeadas por el consumo cultural del anime. Su formación académica y profesional en campos creativos les dotaba de un lenguaje y una conciencia crítica para reflexionar sobre la influencia del medio japonés en sus vidas y en la

construcción de comunidad. Su condición de consumidores expertos y activos, con una alta inversión económica y emocional, les permitió acceder a narrativas ricas sobre la apropiación cultural y la formación de identidades. Finalmente, su inserción en circuitos laborales modernos y su participación en comunidades físicas y digitales los posicionan como sujetos clave para analizar el impacto social y cultural del fenómeno en la Lima contemporánea.

4.4. Técnicas e instrumentos

Para la recolección de datos, se diseñó y aplicó una guía de entrevista semiestructurada con preguntas abiertas. Este instrumento permitió explorar en profundidad las percepciones, trayectorias y experiencias subjetivas de los jóvenes participantes en relación con el consumo de anime. Las preguntas estaban orientadas a indagar en su historia personal con el medio, la influencia en su identidad y valores, sus prácticas de consumo asociadas, y su integración en comunidades, facilitando la obtención de narrativas ricas y detalladas que dieran cuenta de la complejidad del fenómeno de estudio.

Con el fin de garantizar la calidad y rigurosidad del instrumento, se solicitó la validez de contenido por parte de un experto externo. El doctor Andrés Acosta Aguinaga evaluó la guía de entrevista, analizando la claridad, pertinencia y coherencia de cada una de las preguntas. Su juicio experto confirmó que los ítems se alineaban directamente con los objetivos específicos de la investigación, lo que aseguró que el instrumento capturara de manera efectiva las dimensiones centrales del problema de estudio antes de su aplicación en el trabajo de campo.

Complementariamente a las entrevistas, se realizó observación directa en entornos naturales significativos para la comunidad de estudio, como convenciones de anime y espacios de socialización tanto presenciales como digitales. Esta técnica etnográfica permitió registrar comportamientos, interacciones sociales y elementos visuales relevantes —como estilos de vestimenta, uso de lenguaje específico y dinámicas grupales— que enriquecieron la comprensión de las prácticas culturales y la formación de comunidades descritas por los entrevistados, proporcionando una perspectiva contextual invaluable.

4.5. Procedimiento

El procedimiento de investigación se inició con la definición operativa del problema y los objetivos de estudio, lo que permitió establecer un rumbo claro para la recolección y análisis de la información. Posteriormente, se elaboró una guía de entrevista semiestructurada con preguntas abiertas, diseñada para explorar las dimensiones centrales de la experiencia de los participantes. Una vez listo el instrumento, se procedió a la selección y contacto de los participantes, aplicando criterios de inclusión predefinidos como ser joven limeño, consumidor activo de anime y, preferentemente, vinculado a un campo creativo. A cada participante seleccionado se le solicitó su consentimiento informado, explicándole los fines de la investigación y garantizando la confidencialidad de sus datos.

La fase de trabajo de campo se desarrolló en dos frentes principales. En primer lugar, se aplicaron las entrevistas en profundidad de manera virtual, utilizando el formulario de Google Forms como soporte para la recolección de las narrativas, lo que facilitó la organización y el almacenamiento inicial de los datos discursivos. De manera

paralela, se llevó a cabo la observación en contexto en espacios relevantes para la comunidad, como convenciones de anime y grupos en redes sociales. Durante estas sesiones, se realizó un registro detallado en notas de campo y, cuando fue pertinente y con la autorización correspondiente, se capturaron imágenes que documentan las prácticas, interacciones y elementos visuales característicos.

Finalizada la recolección de datos, se procedió a la transcripción y organización integral de la información obtenida tanto de las entrevistas como de las observaciones, creando un corpus de datos para su análisis. El siguiente paso consistió en la codificación temática de este material, un proceso que permitió identificar categorías, patrones y relaciones recurrentes en los discursos y prácticas observadas. Estos hallazgos emergentes fueron sistemáticamente vinculados a los objetivos y proposiciones de la investigación, sirviendo como base evidencial sólida para la redacción final de los resultados y el análisis, donde se interpretó la manera específica en que el consumo de anime configura identidades, prácticas y comunidades en el contexto limeño.

Capítulo V: Resultados

5.1. El Anime como Recurso para la Construcción Identitaria y de Valores

El análisis de las entrevistas reveló que el anime operó como un recurso fundamental en la construcción de la identidad y el sistema de valores de los jóvenes limeños. Lejos de ser un consumo pasivo, los participantes internalizan narrativas y filosofías presentes en las series, traduciéndose en principios rectores para sus vidas. Un ejemplo paradigmático fue la adopción de la ética de esfuerzo y perseverancia característica de los *shonens*. Un participante afirmó: *"en la mayoría de shonens nos recuerdan lo importante que es luchar por nuestros sueños así nadie crea en ellos... intentó aplicar eso en mi vida"* (Entrevistado 1, 29 años). Esta internalización de valores no se limitó a lo individual, sino que también fomenta una mayor apertura y tolerancia hacia la diversidad. Otra participante señaló que el anime *"me ha enseñado a tolerar más las identidades diversas"* (Entrevistada 4, 35 años), destacando el papel del medio en la formación de una conciencia social más inclusiva.

La influencia en la construcción identitaria se manifestó de manera profunda, llegando a reconfigurar la autopercepción y las aspiraciones personales. Para algunos, el anime proporcionó un marco narrativo para reinterpretar sus propias vidas, fomentando una actitud más agencial y proactiva. Una de las entrevistadas lo expresó diciendo que el anime *"cambió mi forma de ver el mundo al inspirarme a ser el protagonista de mi propia historia"* (Entrevistada 2, 25 años). Esta narrativa del "autoprotagonismo" emergió como un patrón clave, donde los jóvenes se apropiaron del arquetipo del héroe que se supera a sí mismo para aplicarlo a sus desafíos personales, construyendo una identidad más resiliente y orientada a metas. Incluso un participante que ya no consume anime activamente reconoció la influencia duradera de un personaje en su concepción del amor

y el abandono (Entrevistado 3, 23 años), demostrando el impacto perdurable de estos referentes.

Finalmente, este recurso simbólico fue integrado de manera creativa en la expresión personal y profesional, consolidando aún más su rol en la configuración identitaria. Los entrevistados vinculados a campos creativos reportaron una influencia directa en su trabajo, donde los referentes estéticos y narrativos del anime se convirtieron en un lenguaje propio. Una artista y escritora mencionó que *"hasta algunas referencias animes se encuentran en los poemas que han sido publicados de mi autoría"* (Entrevistada 4, 35 años). De este modo, el anime trascendió la esfera del consumo para convertirse en un material bruto con el cual los jóvenes construyeron y expresaron una identidad singular, negociando su lugar en el mundo a través de la reelaboración de imaginarios globales dentro de su contexto local limeño.

En la figura 1 se evidencia una escena observada que encapsula visualmente el valor de la perseverancia y la relación maestro-discípulo, recurrentes en las narrativas analizadas. La imagen muestra a los personajes Uzui Tengen y Tanjiro Kamado de "Kimetsu no Yaiba" en un intenso entrenamiento con espadas de madera. La expresión de incredulidad del maestro, quien a pesar de sus propias limitaciones físicas prueba la fortaleza de su pupilo, refleja el reconocimiento del esfuerzo y crecimiento. Por su parte, la mirada fiera y el empeño de Tanjiro, quien utiliza ambas manos en su intento por superarse, materializan de forma poderosa la ética de trabajo duro y superación personal que los entrevistados identificaron como una influencia central en sus vidas. Esta representación visual corrobora el discurso recogido, donde el anime funciona como un espejo de valores de esfuerzo y resiliencia que son activamente incorporados por los jóvenes.

Figura 1



"Entrenamiento hashira, Uzui Tengen y Tanjiro Kamado", Kimetsu no Yaiba (2024).

5.2. Prácticas de Apropiación Cultural y Consumo Extendido

El análisis demostró que el consumo de anime entre los jóvenes limeños rara vez se limita al visionado de series, expandiéndose hacia un ecosistema de prácticas que constituyen una apropiación cultural más profunda. Una de las prácticas más recurrentes fue el coleccionismo, que abarca desde figuras de personajes hasta mangas. Un participante señaló de manera explícita: *"colecciono figuras que para muchos podrían ser solo juguetes"* (Entrevistado 1, 29 años), mientras que otro enfatizó su pasión por la lectura y el arte del manga: *"Estoy coleccionando los mangas de mis animes favoritos en estos años"* (Entrevistada 4, 35 años). Esta práctica no solo representa una inversión económica, sino que también funciona como una externalización material de su identidad como fans, otorgando presencia física en sus hogares a los referentes simbólicos del anime.

Junto al coleccionismo, la gastronomía japonesa emergió como un ámbito de apropiación significativo e integrado en la vida cotidiana. Los entrevistados reportaron un interés activo y un consumo habitual de comida asiática, a menudo motivado inicialmente por su aparición en las series. Una participante lo expresó así: *"La comida es uno de mis intereses favoritos de la cultura asiática sobre todo la que se ve en los animes, como el ramen, los makis y el sushi"* (Entrevistada 2, 25 años). Incluso un entrevistado que declaró haber dejado de consumir anime activamente, reconoció que este *"me aperturó una visión más amplia de la comida asiática que sí es frecuente en mi alimentación diaria"* (Entrevistado 3, 23 años), demostrando la capacidad de esta práctica para perdurar más allá del consumo mediático original.

Finalmente, estas prácticas de consumo extendido se articularon en torno a eventos y convenciones, que funcionaron como espacios centrales para la adquisición de productos y la socialización. Asistir a estos eventos fue descrito como una actividad fundamental para acceder a un mercado especializado y vivir la cultura fan de manera colectiva. Una participante describió las convenciones como un espacio *"para socializar, divertirse y adquirir cosas como mangas, comida u accesorios otaku que no son fáciles de conseguir"* (Entrevistada 2, 25 años). De este modo, las convenciones no son solo un punto de venta, sino el nodo físico donde el consumo individual se transforma en una práctica comunitaria, reforzando los lazos de pertenencia al fandom.

En la figura 2 se evidencia el ecosistema de consumo extendido descrito por los participantes, capturando una escena observada dentro de una tienda especializada. La imagen muestra a tres jóvenes interactuando con una variedad de artículos de anime, que incluyen mangas, elementos para cosplay y figuras de personajes. Esta escena visualiza de manera concreta las prácticas de coleccionismo y consumo material que los entrevistados relataron. La presencia de los jóvenes en este espacio comercial

especializado no sólo ejemplifica la búsqueda activa de productos que amplían la experiencia del anime, sino que también refleja la dimensión social y exploratoria de estas prácticas, donde el acto de adquirir se entrelaza con la pertenencia a una comunidad de gustos afines.

Figura 2



"Propuesta de apropiación cultural y consumo extendido", imagen creada por la IA (ChatGPT).

5.3. El Fandom como Espacio de Socialización y Comunidad

El análisis reveló que el consumo de anime funciona como un potente catalizador de socialización, facilitando la formación de vínculos y comunidades tanto en entornos digitales como presenciales. Los participantes coincidieron en que este interés común les permitió conectar con personas afines, superando barreras sociales iniciales. Un entrevistado destacó que *"el anime me ha ayudado a conectar con personas muy*

diferentes en eventos sociales, personas con las que nunca pensé hablar" (Entrevistado 1, 29 años). Esta capacidad del fandom para actuar como un lenguaje y un espacio social compartido fue fundamental para que los jóvenes expandieran sus círculos y construyeran amistades basadas en un interés cultural específico.

Estas conexiones iniciales posteriormente evolucionaron hacia la formación de comunidades más estructuradas y con prácticas culturales propias. Los participantes no solo se limitaron a conocer personas, sino que activamente co-crearon grupos donde aprender y practicar actividades derivadas del consumo de anime. Una de las entrevistadas relató que, al participar en eventos, *"tuve la oportunidad de crear una comunidad con ellos y aprender nuevas cosas como el cosplay o la danza kpop"* (Entrevistada 2, 25 años). Esto demuestra que el fandom opera como un ecosistema donde la socialización se enriquece con la adquisición colectiva de habilidades y la generación de expresiones culturales híbridas, fortaleciendo los lazos grupales.

El espacio por excelencia donde esta comunidad se materializa y experimenta de manera más palpable es en las convenciones y eventos presenciales. Para los participantes, asistir a estos eventos tuvo un profundo significado emocional y social, trascendiendo la mera adquisición de productos. Una entrevistada describió estos espacios como lugares donde *"sentirme parte de algo donde encajo y donde los demás entienden mi forma de ser, actuar o hablar"* (Entrevistada 2, 25 años). Otro participante enfatizó el valor de encontrar a *"gente que no le da 'cringe' lo que se hace y que aplica ciertas referencias para el humor"* (Entrevistado 1, 29 años), subrayando la importancia de un entorno de aceptación mutua y comprensión cultural que no siempre encuentran en otros ámbitos de la sociedad limeña.

En la figura 3 se evidencia la materialización de la comunidad descrita en los testimonios, capturando una escena observada en un festival al aire libre con temática anime. La imagen muestra a un grupo de jóvenes interactuando en este espacio, donde algunos visten ropa con diseños de sus personajes favoritos y una de ellas sostiene un peluche, elementos que actúan como signos de pertenencia e identidad compartida. El fondo, con estantes ofreciendo artículos especializados, confirma que estos eventos son el nodo físico donde convergen el consumo y la socialización. Esta escena visualiza de manera directa el sentido de pertenencia y la expresión identitaria colectiva que los entrevistados valoraron, mostrando un espacio público limeño que ha sido apropiado para el despliegue y la celebración de esta comunidad cultural específica.

Figura 3



"Propuesta de el fandom como espacio de socialización y comunidad", imagen creada por la IA (ChatGPT).

5.4. Influencia e Inspiración en la Práctica Creativa y Profesional

El análisis de las entrevistas reveló que, para los jóvenes limeños vinculados a campos creativos, el anime trasciende su rol de entretenimiento para convertirse en un repositorio de referentes estéticos y narrativos que influyen directamente en su producción profesional. Los participantes describieron cómo elementos específicos del lenguaje visual del anime y el manga son conscientemente incorporados en sus trabajos. Un entrevistado que se desempeña en publicidad afirmó: *"de manera indirecta siempre uso al anime como referente, ya sea por paletas de colores prediseñadas en ciertos personajes o por frases en pro del honor y las buenas costumbres"* (Entrevistado 1, 29 años). De manera similar, una artista plástica señaló que *"los colores (vibrantes, opuestos, etc) que uso casi siempre son influenciados por la estética japonesa, además cuando realizo trabajos digitales me suelo inspirar en la estética del manga"* (Entrevistada 2, 25 años). Esta apropiación deliberada de recursos estilísticos demuestra cómo el anime se integra al proceso creativo como una herramienta de diseño y un marco de referencia visual.

Más allá de la estética, la influencia se extendió a la esfera narrativa y conceptual, donde el anime funcionó como un acicate para la exploración de ideas complejas y la propia vocación creativa. Para una de las entrevistadas, el medio no sólo inspiró su estilo visual, sino que también alimentó su escritura y consolidó su aspiración profesional: *"El anime me ha enseñado a tolerar más las identidades diversas. Y me enseñó que quizás en el futuro era posible volverme escritora. Y ya me he consolidado como tal"* (Entrevistada 4, 35 años). Esta internalización de temas y narrativas evidencia que el impacto profesional no es meramente formal, sino que abarca la construcción de un imaginario temático y una motivación intrínseca para crear, utilizando el anime como un punto de partida para desarrollar una voz propia.

El fenómeno alcanzó su expresión más colectiva en la generación de proyectos editoriales y culturales autogestionados, donde la influencia del anime se articuló como un lenguaje generacional compartido. Los entrevistados no sólo aplicaron estos referentes en su trabajo individual, sino que los identificaron como un elemento cohesionador en iniciativas grupales. La escritora y artista visual describió esta dinámica al relatar la creación de un fanzine: *"Lancé con mi colectivo Art Machine un fanzine... Se nota la influencia anime en la generación mía que escribe y crea, entiendo que ese punto de vista también lo han trasladado a las artes"* (Entrevistada 4, 35 años). Esto sugiere que el anime opera como un sustrato cultural común para una cohorte de jóvenes creadores limeños, facilitando la colaboración y la emergencia de una escena creativa local que dialoga activamente con los imaginarios globales mediáticos.

En la figura 4 se evidencia la máxima expresión de esta influencia creativa trasladada al espacio público limeño. La imagen captura un mural colectivo en el distrito de La Victoria, realizado como homenaje a Akira Toriyama, creador de *Dragon Ball*. La obra, que reúne a una multitud de personajes de todas las sagas, materializa visualmente cómo los referentes del anime son apropiados y reelaborados por artistas locales para generar una producción cultural con identidad propia. Este mural no es un simple graffiti, sino un monumento urbano que demuestra la capacidad del anime para inspirar obras de gran escala y significado comunitario, confirmando que su influencia ha trascendido el ámbito individual y doméstico para consolidarse como un componente visible del paisaje cultural y artístico de Lima, pasando de ser un producto de consumo a un símbolo de inspiración y legado creativo.

Figura 4



"Imágen del canal de youtube Moi Vlogs" (2024)

5.5. Negociación con el Contexto Local: Percepción Social y Evolución del Fenómeno

El análisis de las entrevistas reveló una percepción compartida de una evolución temporal en la forma en que la sociedad limeña ve a los consumidores intensivos de anime. Los participantes identificaron un pasado marcado por el estigma y la incomprensión, que contrasta con una creciente normalización en el presente. Un entrevistado resumió esta transición afirmando: *"antes se sentía como no eras aceptado y de cierta manera raro, hoy en día la comunidad ha crecido mucho por lo cual es más libre"* (Entrevistado 1, 29 años). Sin embargo, persisten ciertos estereotipos incómodos, como lo expresa otra participante: *"Creo que hay una etiqueta que nos ponen... se siente un poco incómodo decir que eres otaku en una sociedad donde te miran diferente por serlo"* (Entrevistada 2, 25 años). Esta dualidad entre una mayor apertura y la sombra de la etiqueta negativa define la experiencia social de muchos jóvenes.

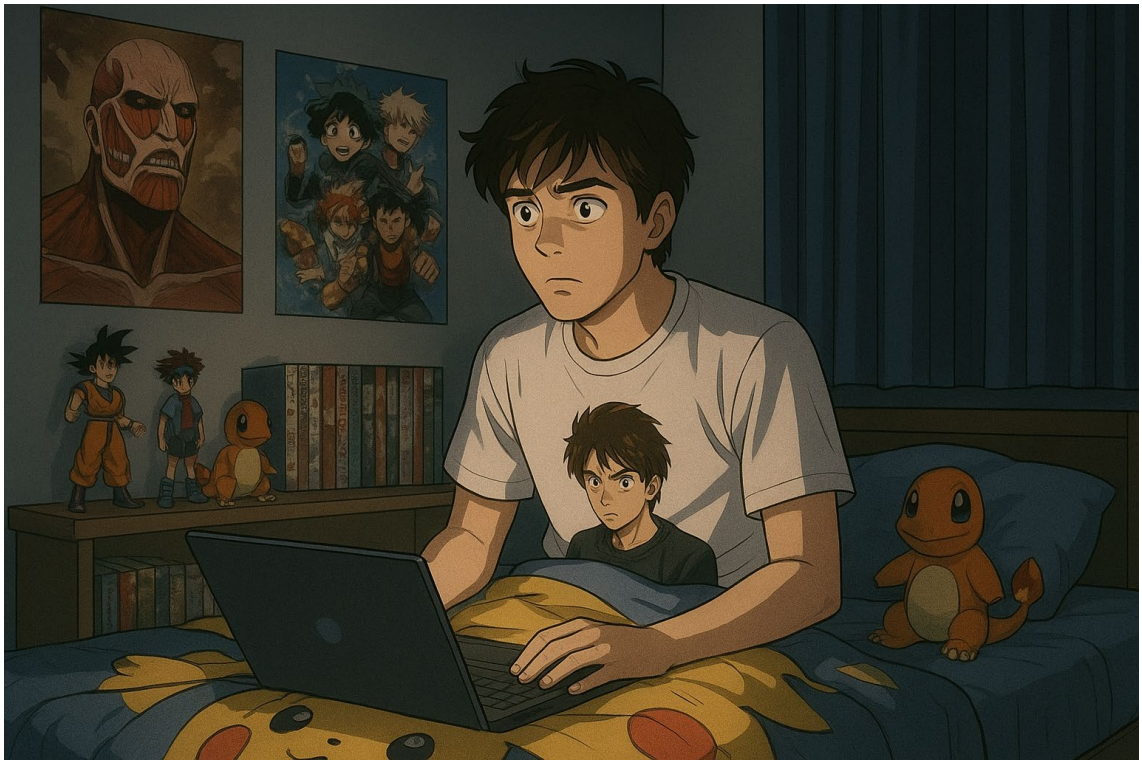
Paralelamente a esta evolución en la percepción, se identificó un proceso de normalización e integración estética de los referentes del anime en el paisaje urbano y cultural limeño. Los participantes observaron cómo elementos de esta cultura han trascendido los círculos de fans para infiltrarse en la moda y el consumo mainstream. Una de las entrevistadas lo detalló así: *"Siento que la sociedad limeña sí se está acercando cada vez más al anime. Lo normalizan y hasta la gente usa los diseños de los animes y mangas en sus ropas sin saber a qué anime pertenece"* (Entrevistada 4, 35 años). Esta "propagación" de la estética, incluso entre no iniciados, señala un proceso de asimilación cultural donde los íconos del anime dejan de ser marcadores de una subcultura específica para convertirse en parte del repertorio visual juvenil más amplio de la ciudad.

Frente a esta realidad social externa, los jóvenes llevan a cabo una negociación activa de su identidad, donde su afinidad por el anime se entrelaza con su identidad como limeños y peruanos. Lejos de sentir que estos aspectos entran en conflicto, la mayoría de los participantes describió una integración que enriquece su sentido de sí mismos. Para algunos, esta negociación es tan natural que el conflicto es mínimo, como indica una entrevistada: *"No me siento cuestionada por ese tema la verdad"* (Entrevistada 4, 35 años). El consumo de anime no se vive como una adopción de una cultura extranjera que suplante a la local, sino como un recurso más que se incorpora a un marco identitario plural y complejo, creando lo que un entrevistado vislumbra como un futuro con *"muchas vertientes"* (Entrevistado 1, 29 años) dentro de la cultura limeña.

En la figura 5 se evidencia la tensión entre la pasión privada y la percepción social que algunos jóvenes aún experimentan. La imagen captura a un joven en su habitación, un santuario personal saturado de elementos que testimonian su afinidad por el anime —figuras de Goku y Charmander, posters de "Boku no Hero" y "Shingeki no Kyojin", y una frazada de Pikachu—. Sin embargo, este espacio de autoexpresión y confort se ve

empañado por el miedo a ser descubierto, representado por su mirada de aprensión hacia la puerta. Esta escena visualiza de manera poderosa la incomodidad y el estigma mencionados en los testimonios, encapsulando el deseo de muchos jóvenes de resguardar un aspecto fundamental de su identidad del posible juicio externo, incluso en un contexto donde la cultura anime se está normalizando.

Figura 5



“Propuesta de negociación con el contexto local: percepción social y evolución del fenómeno”, imagen creada por la IA (ChatGPT).

Capítulo VI: Discusión

El análisis de los resultados permite comprender que el consumo de anime entre los jóvenes limeños trasciende la categoría de entretenimiento para configurarse como una práctica cultural significativa que articula identidad, comunidad y creatividad. Este hallazgo reafirma la idea, planteada en el marco teórico, de que los públicos juveniles no son receptores pasivos de los medios, sino actores que resignifican los contenidos globales dentro de su propio contexto social (Camacho Quiroz, 2021). En el caso limeño, el anime se convierte en un dispositivo simbólico mediante el cual los jóvenes negocian pertenencias, proyectan aspiraciones y construyen narrativas personales de esfuerzo y superación inspiradas en los valores de las series shonen.

Asimismo, las prácticas de coleccionismo, gastronomía y participación en eventos revelan un proceso de apropiación cultural activa. Estas acciones dan cuenta de lo que Labra y Del Vigo (2024) definen como glocalización: la adaptación local de un producto global que adquiere nuevos significados en el marco urbano limeño. Las convenciones y espacios de encuentro funcionan como plataformas donde la cultura japonesa se integra en una estética urbana híbrida, generando nuevas formas de socialización. En ellas, los jóvenes limeños construyen una comunidad alternativa caracterizada por la empatía, la creatividad colectiva y el sentido de pertenencia, lo que concuerda con los postulados de Luo (2023) sobre las comunidades translocales del fandom.

La dimensión creativa hallada en la investigación refuerza la hipótesis de que el anime ha contribuido a moldear los imaginarios y lenguajes visuales de una generación de jóvenes artistas y comunicadores limeños. Esta influencia no se limita a la estética, sino que se extiende a la ética del trabajo creativo, la exploración narrativa y la sensibilidad intercultural. En Lima, esto se manifiesta en la producción de fanzines, murales y proyectos autogestionados que resignifican el anime desde una perspectiva

local, generando un diálogo entre la cultura global japonesa y la identidad peruana contemporánea.

Por último, la discusión sobre la percepción social del fandom evidencia un cambio cultural en la ciudad. El recorrido desde la estigmatización del "otaku" hacia una aceptación más amplia refleja un proceso de normalización del anime dentro del consumo cultural juvenil. Sin embargo, aún existen tensiones simbólicas entre la visibilidad pública y el resguardo de la identidad del fan, lo que revela que el reconocimiento social todavía es parcial. Este proceso de legitimación cultural indica que el anime ha pasado de ser una subcultura marginada a constituirse como parte del ecosistema cultural limeño, tal como lo muestra la proliferación de eventos, productos y expresiones artísticas inspiradas en él.

Para finalizar, esta discusión permite comprender que el anime en Lima actúa como un mediador entre lo global y lo local, entre lo individual y lo comunitario. A través de su consumo, los jóvenes construyen identidades híbridas que articulan tradición y modernidad, localismo y cosmopolitismo. Este fenómeno confirma que el anime no solo impacta en el ámbito simbólico, sino que también impulsa transformaciones estéticas y sociales dentro del ecosistema cultural urbano peruano.

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones

7.1. Conclusiones

El estudio concluye que el consumo de anime entre los jóvenes limeños configura una práctica cultural compleja que influye significativamente en su identidad, sociabilidad y creatividad. Los resultados demuestran que el anime funciona como un recurso comunicacional a través del cual los jóvenes interpretan su entorno, elaboran valores personales y construyen narrativas en su entorno. Esta apropiación va más allá de la simple admiración estética: se convierte en una herramienta de autodefinición que integra referentes japoneses con el contexto limeño contemporáneo.

Asimismo, se constató que el fandom del anime constituye un espacio de socialización y pertenencia. Las comunidades creadas en torno a esta afición —tanto en línea como en eventos presenciales— promueven el desarrollo de redes de apoyo, cooperación y creatividad colectiva. Estas dinámicas confirman que el anime opera como un mediador social que favorece la construcción de capital cultural y emocional entre los jóvenes.

En el ámbito creativo y profesional, se comprobó que el anime ha dejado una huella visible en la producción narrativa y artística limeña. Los jóvenes artistas, diseñadores, escritores y comunicadores han incorporado conscientemente los referentes visuales, narrativos y filosóficos del anime en sus obras, consolidando una estética híbrida que refleja la globalización cultural y el diálogo entre oriente y occidente. Este proceso posiciona al anime como un promotor de innovación en las industrias culturales emergentes del país.

Finalmente, la investigación evidencia una evolución en la percepción social del anime. Aunque persisten ciertos estigmas, la cultura anime ha sido progresivamente aceptada e integrada en la vida urbana limeña, convirtiéndose en un referente legítimo

dentro del consumo cultural juvenil. Este cambio confirma que el anime, muy lejos de ser una moda pasajera, constituye un espacio de agencia cultural que redefine las formas de identidad y pertenencia en la juventud contemporánea.

7.2. Recomendaciones para futuras investigaciones

- **Para futuras investigaciones:** Se recomienda ampliar el número de participantes e incluir distintos perfiles socioeconómicos y geográficos para explorar las variaciones del fenómeno más allá de Lima Metropolitana. Sería valioso incorporar metodologías mixtas que combinen análisis cualitativo con encuestas cuantitativas para medir el impacto social y económico del fandom del anime en el país.
- **Para la educación:** Integrar el anime como recurso pedagógico en áreas de comunicación, arte y cultura visual puede fomentar la creatividad, la empatía y el pensamiento crítico. Su uso controlado y contextualizado podría servir para analizar narrativas éticas y representación de la diversidad.
- **Para la gestión cultural:** Se sugiere promover festivales, exposiciones y espacios comunitarios que reconozcan el valor del anime como patrimonio cultural contemporáneo. Las municipalidades y centros culturales podrían apoyar la creación de comunidades artísticas juveniles que utilicen esta influencia global para desarrollar proyectos locales.
- **Para las industrias creativas:** Fomentar colaboraciones entre artistas locales y marcas japonesas, así como impulsar la formación de profesionales especializados en animación, ilustración y narrativa visual inspirada en el anime, contribuiría a fortalecer el ecosistema creativo peruano y su proyección internacional.

Referencias

Abd Razak, M., & Ibnu, S. (2022). *Anime as a source of creative inspiration among art and design students*. https://www.researchgate.net/publication/375801570_The_Influence_of_Manga_and_Anime_on_New_Media_Students'_Creative_Development

Arsyad, M. (2024). *Behavioral imitation and group identification among anime consumers*. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/IJERCH/article/download/75433/pdf

Camacho Quiroz, C. (2021). *Identidad, apropiación cultural y prácticas creativas juveniles: el caso del anime en América Latina*. https://nichibun.repo.nii.ac.jp/record/7712/files/03-Memorias_CESJM1-CAMACHO.pdf

Chen, L. (2024). *Cosplay and youth socialization: Building communities through performative identity*.

Cruz, D. (2022). *La narrativa semiótica del anime y la transmisión de emociones transculturales*.

Dulanto Murillo, S. (2024). *Prácticas de consumo y construcción identitaria en jóvenes limeños fans del anime*. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UUPC_438c51d36fed5ca52aa3900a4100b700/Details?utm_source

Fachini Zanirato, J. (2020). *Ser nikkei en el Perú: identidad, arte y pertenencia en la diáspora japonesa*.

Fernández-Bedoya, V. (2022). *Anime como puerta cultural: correlaciones entre consumo mediático e interés por la cultura japonesa*. https://www.academia.edu/download/91515064/12655.pdf

Garcia, L. (2022). *Anime fandom as a speech community: authenticity and linguistic ideologies in global contexts*.

Gonçalves, F. (2021). *Motivaciones del consumo de anime: entretenimiento, interacción parasocial y escapismo*.

González, P. (2021). *Fansubs y apropiación cultural: un análisis de las comunidades de traducción amateur del anime*.

Guo, Y., & Zeng, H. (2020). *Cool Japan and marketing of cultural immersion experiences through anime*.

Harputlu Yamak, D., & Işık, A. (2024). *Anime engagement and youth resilience: exploring creative agency in non-clinical settings*.

Hidayat, F., & Hidayat, R. (2020). *Cultural subcultures and identity formation: The case of "weeaboo" communities*.

Labra, M. (2024). *Capital simbólico y apropiación cultural en creadores manga latinoamericanos*.

Labra, M., & Del Vigo, A. (2024). *Glocalización del fandom argentino: del fanzine al streaming*.

Lane, K. (2023). *Negotiating hybrid identities through Japanese popular culture*.

Leshner, M. (2024). *Anime consumption and psychological well-being: cultural engagement beyond pathology*.

Luo, J. (2023). *Translocal fandoms and online communities in anime culture*.

Marbaniang, C. (2023). *Anime influence on youth identity and lifestyle in India*.

Marbaniang, C., & Santosh, A. (2023). *Digital consumption and streaming practices of anime among Indian youth*.

Méndez-Cabrera, L., & Rodrigo-Segura, A. (2022). *El manga y el anime como herramientas pedagógicas para la creatividad artística*.

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ruidera.uclm.es/server/api/core/bitstreams/b8bfebbe-f40f-4916-9a2f-97b7aec30f89/content

Olumi, J. (2024). *Anime and youth culture in Nigeria: local appropriations of Japanese media*.

Pechinkina, A. (2024). *Anime as a cultural gateway: Japanese soft power in Russia*.

Pereira, D. (2024). *Anime narratives as educational tools for teaching science concepts*.

Sakata Gonzales, M. (2023). *Arte nikkei y narrativas de identidad en el Perú contemporáneo*.

Saldaña Moncada, P. (2022). *Intertextualidad entre el manga y la literatura japonesa clásica*.

Santos, R. (2025). *Cool Japan y el poder blando de la cultura pop japonesa*.

Srinivasan, R., & Praveen, K. (2022). *Cognitive and emotional engagement in animation viewing: implications for learning and creativity*.

https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1155/2022/8802542

Suárez Domínguez, L. (2023). *Espacios digitales y nuevas formas de creatividad audiovisual en comunidades de anime*.

https://www.ajol.info/index.php/sapientiae/article/view/254865

Urbano, T. (2024). *Anime en América Latina: dinámicas de recepción y centralidad brasileña*.

Vyas, P., & Arora, R. (2025). *Anime consumption and emotional development among university students*.

Yusof, N. (2023). *The influence of anime on creative attitudes and values among young designers*.

https://nurture.org.pk/index.php/NURTURE/article/view/374/140

Zafira, S. (2024). *Social interactions and media influence among anime fans in Asia*. https://journal.formosapublisher.org/index.php/jsih/article/download/9600/10146/38980?utm_source

Zuo, L. (2024). *Cultural implications of anime consumption in post-globalization contexts*. https://doi.org/10.22158/asir.v8n2p27

Anexos

Anexo 1: Guía de Entrevista

1. ¿Podrías contarme tu historia personal con el anime? Me interesa saber cómo comenzó, cómo ha evolucionado tu consumo a lo largo del tiempo y qué significa el anime en tu vida hoy en día?

2. Más allá del entretenimiento, ¿de qué maneras crees que el anime y sus narrativas han influido en tu forma de ver el mundo, tus valores o tu manera de expresarte (gestos, lenguaje, estilo personal)?

3. Además de ver series, ¿qué otras prácticas relacionadas con la cultura japonesa o el consumo de productos anime (como el manga, figuras, moda, gastronomía) forman parte de tu rutina o de tus gastos habituales?

4. Trabajas en un campo creativo [mencionar diseño, publicidad, etc.]. ¿Hay alguna influencia, por más sutil que sea, de los referentes estéticos, narrativos o de diseño del anime en tu propio trabajo o proyectos profesionales?

5. ¿Cómo ha impactado el anime en tu vida social? ¿Te ha permitido conocer personas, formar parte de grupos o comunidades (tanto en línea como presenciales) con intereses similares?

6. ¿Podrías describir tu experiencia asistiendo a convenciones de anime u otros eventos similares en Lima? ¿Qué buscas y qué significa para ti participar en esos espacios?

7. Al adoptar estos gustos y prácticas influenciadas por el anime, ¿cómo negocias esto con tu identidad como peruano/a y limeño/a? ¿Sientes que se complementan, entran en conflicto o crean algo nuevo?

8. Desde tu experiencia, ¿cómo crees que la sociedad limeña en general percibe a los jóvenes que, como tú, son consumidores intensivos de anime? ¿Te has sentido estereotipado o cuestionado en algún momento?

9. El anime suele tratar temas complejos como la ética, la sociedad o la psicología. ¿Hay alguna serie o personaje en particular que te haya hecho reflexionar profundamente sobre algún aspecto de tu propia vida o de la sociedad?

10. Imaginando tu futuro, ¿crees que el anime y las comunidades que has conocido gracias a él seguirán teniendo un papel importante en tu vida? ¿Cómo visualizas la evolución de esta cultura en Lima?