



UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS

FACULTAD DE COMUNICACIONES

**PROGRAMA ACADÉMICO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y
MEDIOS INTERACTIVOS**

La idea de justicia en los animes shonen televisados en el Perú durante los
años 90

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Para optar el grado de bachiller en Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos

AUTOR

Salgado Rodríguez, Roberto Oscar (0000-0002-1648-4009)

ASESOR

Rolleri García, Jair Augusto (0000-0002-3575-2777)

Lima, 05 de Julio de 2021

DEDICATORIA

*A mis padres, quienes tienen toda mi admiración,
y a todos los peruanos que descubrimos nuevos mundos
a través de los animes.*

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi asesor, Jair Rolleri, por su apoyo y paciencia. También, a Masami Kurumada y Akira Toriyama, creadores de Saint Seiya y Dragon Ball respectivamente, quienes invitaron a soñar a millones de niños y jóvenes alrededor del mundo; y a mis amigos, quienes me acompañaron en el descubrimiento de la diversidad de historias que tiene el anime para ofrecernos.

RESUMEN

El propósito de esta investigación es analizar la representación de la idea de justicia en los animes shonen transmitidos en el Perú durante la década de los 90. Para ello, se retoman los debates sobre las capacidades del anime como producto artístico y cultural y la influencia de series animadas transmitidas por televisión desde las disciplinas de comunicación, ciencias sociales, educación, psicología y artes. Para la profundización teórica, se revisaron estudios referentes al anime, como el de Cobos (2010) sobre la globalización de la animación japonesa y su incursión en Latinoamérica; y análisis de personajes shonen, como el de Sasada (2011) sobre el altruismo en la serie One Piece. Sobre el tema de la justicia, se revisaron textos que analizan la teoría de justicia desarrollada por John Rawls en 1971, como el de Caballero (2006), Echeverry y Jaramillo (2006), Castilla (2007), Hoyos (2008), Gaiada (2008), Osorio (2010) y Plata y Urbina (2011). Finalmente, en coherencia con los objetivos del estudio, se propone un diseño metodológico cualitativo, orientado a la realización de un análisis de contenido de dos animes shonen, de los cuales se escogieron nueve capítulos de cada uno para ser observados. Con ello, se espera observar que los animes shonen de la década de los 90 que fueron televisados en el Perú, transmitían ideas de justicia a sus jóvenes espectadores a través de los protagonistas y la narrativa propuesta en esas series.

Palabras clave: idea de justicia, anime shonen; análisis de contenido; globalización cultural

ABSTRACT

The purpose of this research is to analyze the representation of the idea of justice in shonen anime broadcast in Peru during the 1990s. To do this, the debates on the capabilities of anime as an artistic and cultural product and the influence of animated series transmitted by television from the disciplines of communication, social sciences, education, psychology and the arts are retaken. For theoretical deepening, anime studies were reviewed, such as that of Cobos (2010) on the globalization of Japanese animation and its foray into Latin America; and shonen character analysis, such as Sasada (2011) on altruism in the One Piece series. From a perspective of my discipline, texts such as that of Baccaro and Guzman (2013), which expose the languages of cinema, and Chalko (2014), which delve into the design and importance of sound for audiovisual language, were reviewed. Finally, in coherence with the objectives of the study, a qualitative methodological design is proposed, aimed at conducting a content analysis of five shonen anime, from which nine chapters of each were chosen to be observed, and in-depth interviews twenty men who were adolescents between 1995 and 2000 (from 37 to 42 years at present). This will allow finding the expected result.

Keywords: idea of justice, anime shonen; content analysis; cultural globalization

TABLA DE CONTENIDOS

1. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Título.....	1
1.2 Introducción.....	1
1.3 Justificación.....	2
1.4 Preguntas.....	4
1.5 Objetivos.....	5
1.6 Supuestos.....	5
1.7 Limitaciones.....	5
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	6
2.1 Las capacidades del anime como producto artístico y cultural.....	6
2.2 La idea de justicia en las producciones audiovisuales.....	8
2.3 Balance y vacío teórico.....	9
3. MARCO TEÓRICO.....	10
3.1 El anime: producto de la globalización cultural.....	10
3.1.1 El anime moderno: breve recorrido histórico.....	11
3.1.2 El género shonen.....	12
3.1.3 Anime y valores culturales.....	14
3.2 Teoría de la justicia occidental.....	14
3.2.1 Principio de libertad.....	15
3.2.1 Principio de diferencia.....	16
4. DISEÑO METODOLÓGICO.....	16
4.1 Selección de la muestra.....	18
4.2 Técnicas de recolección de datos.....	19
4.2.1 Análisis de contenido.....	19
4.3 Estrategia operativa.....	20
4.4 Consideraciones éticas.....	21
5. BIBLIOGRAFÍA.....	21
6. ANEXOS.....	27

1 PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Título

La idea de justicia en los animes shonen televisados en el Perú durante la década de los 90.

1.2 Introducción

Cuando se habla de globalización, se suele pensar en la occidentalización o la “americanización” del mundo orquestada por EE. UU (Cobos, 2010). Esto se comprueba al observar que la gran mayoría de expresiones culturales que se encuentran a nivel mundial son estadounidenses: Coca-Cola, Mc Donald’s, la CNN (Giddens, 1999). Sin embargo, también existe la “colonización inversa” (Giddens, 1999, p.29). Esto quiere decir que países no occidentales pueden llegar a influir en la cultura de Occidente (Giddens, 1999). Por ejemplo, la latinización de Los Ángeles o la brasilización de Portugal. Siguiendo esa línea de casos, se encuentra la orientalización de América Latina ocasionada por la llegada del anime (animación japonesa) que, luego de un proceso de latinización por medio del doblaje, generó el surgimiento de la subcultura otaku (fans del anime) como producto de esa fusión cultural (Cobos, 2010).

El anime llegó a América Latina en la década de los 70 y tuvo su época dorada en la década de los 90 al transmitirse en televisoras de varios países de la región, como Argentina, Chile, México y Perú. Series como Los Caballeros del Zodiaco, Los Super Campeones, Dragon Ball Z y Sailor Moon cautivaron a toda una generación en los años 90 (Cobos, 2010). Vidal (2010) observa este fenómeno en el Perú y precisa también que el anime ganó notoriedad en la década de los 90. Además, menciona que el éxito de las series Los Caballeros del Zodiaco, Los Super Campeones, Dragon Ball y Sailor Moon masificó la popularidad del anime entre los jóvenes peruanos e impulsó la difusión de nuevas producciones que también tuvieron éxito, como Pokémon, Digimon y Ranma ½.

En el área de Comunicaciones, las investigaciones sobre anime analizan factores como la narrativa, características de personajes y las relaciones del anime con la audiencia. En estudios más recientes, Lorguillo (2018), en su tesis doctoral, menciona que la narrativa del anime puede ser igual de compleja que otro tipo de obras audiovisuales; Goncalves, Navio y Moura (2020), luego de encuestar a 568 jóvenes portugueses, encontraron 5 motivaciones principales de consumo de anime, donde el entretenimiento es el más fuerte; y Miller (2020) expone la existencia de la gran empatía entre los fans no japoneses del anime y Japón al observar el envío de donaciones por el terremoto y tsunami de Japón de 2011 y el incendio

del estudio de anime Kyoto Animation ocurrido en 2019. Además, es importante destacar la mención coincidente de estos estudios a la poca cantidad de investigaciones sobre anime que existe fuera de Japón.

A la llegada de este nuevo contenido televisivo, se sumaron críticas y estudios sobre la violencia presente en los animes transmitidos, como el de Manzo y Reyes (2009), que concluyen una relación entre la violencia presente en los dibujos animados norteamericanos y japoneses y las características agresivas de la personalidad infantil. Estos debates, ligándolos a afirmaciones sobre el uso excesivo de la televisión por parte de los adolescentes, el desarrollo de valores negativos, los contenidos sin filtros para menores y el escaso control de los padres (Sevillano, González y Rey, 2009), etiquetaron a los animes como un producto audiovisual negativo para los niños y adolescentes. Sin embargo, otros estudios han identificado que los animes, aparte de entretener, transmiten valores a su audiencia. Aierbe y Oregui (2016), en su estudio de las series Doraemon y Código Lyoko, encontraron valores éticos, competenciales y vitales; Tomé (2013), en su tesis sobre el anime Death Note, observa el planteamiento que en la serie se realiza sobre los conceptos de moral y justicia; y Sasada (2011), en su análisis de personajes de la serie One Piece, uno de los animes shonen más vistos actualmente, encuentra altruismo y justicia en Luffy, el protagonista de esa serie.

Esta investigación tiene el propósito de ingresar a la misma discusión de las investigaciones presentadas anteriormente: la promoción de valores o antivalores en el anime. No obstante, la tarea de observar un conjunto de valores es muy amplia para solo un estudio. Por ello, se observará solo la idea de justicia en las series anime de género shonen, pero teniendo en cuenta el proceso de transculturación que pudo tener esa idea de justicia debido a la globalización. Además, para cerrar más el campo de estudio, se ha escogido analizar dos animes que se transmitieron en el Perú en la década de los 90 y tuvieron un gran éxito: Los Caballeros del Zodiaco y Dragon Ball Z.

1.3 Justificación

El anime es un producto de animación que se ha ganado el reconocimiento dentro del imaginario colectivo de manera individual, hecho que ha permitido su llegada a más hogares alrededor del planeta. Se ha convertido en un vehículo importante de la cultura japonesa y, al mismo tiempo, en el motor de una industria importante en el mundo audiovisual que se centra en el entretenimiento (Rodríguez, 2016). Además, ya no es solo un producto audiovisual, sino uno de cultura global. Al llegar a occidente y, posteriormente, a América

Latina, se generó un proceso de hibridación sociocultural y el nacimiento de la nueva subcultura autodenominada otaku (fanáticos del anime) (Cobos, 2010).

Entre los diversos géneros que tiene el anime, el shonen es el más popular. Según la empresa Crunchyroll (2019), distribuidora internacional de contenidos anime, entre los años 2010 y 2020, las series shonen han sido las más vistas a nivel mundial, siendo *Naruto Shippuden* la más popular del mundo. En el Perú y el resto de Sudamérica, la más popular fue *Dragon Ball Super*, serie actual de la franquicia *Dragon Ball*, nacida en los 80. Torrents (2015) confirma esa capacidad de atracción al mencionar en su estudio que el shonen es el género más popular del anime. Además, indica que tiene una estructura marcada y fácil de identificar. Felipe (2010) expone que el shonen está orientado para adolescentes masculinos de 12 y 17 años, sus historias son protagonizadas por un personaje varón, también adolescente, y tiene dos bloques temáticos: valores de lucha y poder, y el despertar sexual propio de la edad. Además, los protagonistas de animes shonen no pueden rendirse ante las dificultades y siempre deben mostrar un espíritu de tenacidad y superación. Por ello, al ser un género popular en el Perú, se ha elegido al shonen para analizar la idea de justicia en sus contenidos.

El análisis de contenidos audiovisuales sobre la idea de justicia no es un área de estudio nueva. Por un lado, existen estudios como el de Zylberman (2015), que analiza documentales sobre juicios en la dictadura militar argentina, y el de Atanasoski (2018), que observa la noción de justicia liberal en los documentales del Tribunal Penal Internacional para la ex Yugoslavia. Por otro lado, se han realizado estudios de películas, como el de Basu (2010), que observa una idea justificada al asesinato de criminales en las películas policiales hindúes de los años 80, y el de Conner (2020), que analiza dos películas de la época de la Revolución cultural china y encuentra un contenido de protesta contra el sistema que, a pesar de haber pasado 40 años, puede seguir vigente en la actualidad. Entonces, ante esta relación entre contenidos audiovisuales y la representación de ideas de justicia, es posible incluir al anime, al igual que los documentales y películas, como objeto de estudio.

Como se expuso anteriormente, el anime es un producto audiovisual de consumo mundial y el Perú forma parte de esa audiencia. Desde el boom de la década de los 90, la cantidad de fanáticos en el país ha crecido y se ha formado un importante nicho de consumo y grupo social: los otakus. Esto se refleja en la aparición de centros comerciales con ventas de merchandisign y figuras de las series anime, como el Centro Comercial Arenales ubicado en el distrito de Lince; convenciones otaku, como el OtakuFest y FrikiFestival; fan clubs, como

el grupo Athena no Seintos, cuyo fundador tiene el actual record Guinness de la colección más grande de artículos de la serie Los Caballeros del Zodiaco (6,688 piezas) que exhibe en un museo; y una legión de cosplayers que exhiben su arte en las diversas convenciones. Por ello, se puede decir que el anime es un producto audiovisual que atrae a una gran cantidad de peruanos y es importante tenerlo en cuenta para un estudio local.

Sin embargo, como mencionaron Tomé (2013) y Aierbe y Oregui (2016), los estudios sobre anime fuera de Japón son escasos. En el Perú, actualmente, se puede encontrar 16 tesis que han tenido al anime como objeto de estudio. De ellas, tres analizan la narrativa de las series Naruto, Sailor Moon y Sword Art Online; cinco observan la influencia de los animes en la conducta de escolares de inicial y primaria, destacando Dragon Ball Z como la más estudiada; cuatro estudian la influencia en la identidad de los jóvenes; dos estudian al anime como elemento de transculturación; una analiza la representación de la masculinidad en personajes anime; y una estudia la relación de una tienda de artículos relacionados al anime con sus consumidores. Se puede decir que es una cantidad de estudios reducida de un producto audiovisual que, actualmente, es de consumo global. Por ello, esta investigación es importante, porque aporta al crecimiento del estudio del anime en el país. Además, tiene en cuenta una época histórica y muy recordada por los fanáticos peruanos: el boom del anime en la década de los 90.

1.4 Preguntas

1.4.1 Pregunta general

¿Cómo fue representada la idea de justicia en los animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90?

1.4.2 Preguntas específicas

- ¿Cómo está representada la idea de justicia en el perfil psicológico de los protagonistas de animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90?
- ¿Cómo está representada la idea de justicia en el arco dramático de los protagonistas de animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90?
- ¿Cómo está representada la idea de justicia en la relación del protagonista con el antagonista de animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90?

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Analizar la representación de la idea de justicia en animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90.

1.5.2 Objetivos específicos

- Analizar la representación de la idea de justicia en el perfil psicológico de los protagonistas de animes shonen de los años 90.
- Analizar la representación de la idea la justicia en el arco dramático de los protagonistas de animes shonen de los años 90.
- Analizar la representación de la idea de justicia en la relación del protagonista con el antagonista de animes shonen de los años 90.

1.6 Supuestos

Varias personas han buscado censurar los animes por la violencia explícita que la mayoría de ellos presenta y el miedo a que los niños y jóvenes sean influenciados de forma negativa. Sin embargo, se observa que muchos de ellos han encontrado en esas series características y valores positivos a imitar, como la justicia. En los animes shonen, este valor es de los que más resaltan porque este género narra historias de héroes que luchan contra el mal. Es decir, la justicia esta representada en los protagonistas del anime y se puede encontrar en su perfil psicológico, su relación con el antagonista y la trama de la historia. Además, se puede decir que es una justicia alineada a la realidad porque, en base a la teoría de John Rawls, los protagonistas del anime shonen defienden la libertad y ponen el bienestar colectivo sobre el bienestar individual. Entonces, se puede decir que los animes, más allá de la violencia, brindan una idea de justicia correcta a sus jóvenes espectadores.

1.7 Limitaciones

Esta investigación presenta limitaciones que se tomarán en cuenta para obtener la información necesaria. En primer lugar, las series anime a analizar no se encuentran en emisión de señal abierta. Para poder verlas, se necesita pagar por la suscripción a la plataforma online donde se distribuyen actualmente: Crunchyroll. En segundo lugar, las series elegidas para el estudio tienen una gran cantidad de capítulos: Los Caballeros del Zodiaco tiene 114 capítulos y Dragon Ball Z, 291 capítulos. En tercer lugar, debido a que la muestra se limita a dos series anime, no se puede hacer una generalización de los resultados que se obtenga. En cuarto lugar, debido a que el análisis de contenido será realizado solo por

el investigador, es posible que tenga un grado de subjetividad, que intentará reducirse aplicando rigurosamente el instrumento de investigación diseñado. Por último, debido al origen cultural del investigador, la representación de la idea de justicia que se encuentre en los animes shonen observados será desde un punto de vista occidental.

2 ESTADO DE LA CUESTIÓN

El anime es un producto audiovisual que ha llamado la atención de los investigadores y han surgido estudios en las disciplinas de comunicación, ciencias sociales, educación, psicología y artes para analizar las características de este producto de la cultura japonesa y su relación con los jóvenes de diversos países. Para esta investigación, en primer lugar, se observaron estudios sobre las capacidades del anime como producto artístico y cultural. Entre ellos, se encontró el trabajo de Barba (2015) sobre Naruto y su relación con la moral de los samuráis; el de Ogáyar y Ojeda (2016), sobre la capacidad del anime para modernizar mitos a partir de Sailor Moon y Caballeros del Zodiaco; el de Gushiken y Hirata (2014), sobre el término otaku; y el de Horno (2014), que desarrollo las relaciones entre el anime y el avance global de la tecnología. Por otro lado, el segundo eje aborda los estudios sobre la idea de justicia en las producciones audiovisuales. Entre ellos, se incluyen los estudios de Atanasoski (2017) y Zylberman (2015), respecto de documentales de juicios en Argentina; y Basu (2010) y Conner (2020), quienes observan películas hindúes y chinas, respectivamente, que comulgan con la idea de justicia de sus pueblos.

2.1 Las capacidades del anime como producto artístico y cultural

La animación japonesa utiliza diversos tipos de referencias narrativas y de construcción de personajes para crear historias que atraen a varios grupos de espectadores. Navarro y Zieminski (2011), en su análisis de cuatro películas anime que narran historias en el contexto de la posguerra japonesa, concluyen que esas producciones ayudan a transmitir un pasado cultural e inquietudes sociales de una sociedad aquejada por las consecuencias de la guerra. Barba (2015), en su estudio de la moral en el anime Naruto, concluye que la serie tiene una relación con el código normativo Bushido de los samuráis y, por ello, alinea las acciones de los personajes a una relación de amistad, cumplimiento del deber y lealtad, que son características básicas de los animes shounen. Por último, Ogáyar y Ojeda (2016), en su estudio de dos series que se basan en mitos: Salor Moon y Los Caballeros del Zodiaco, concluyen que las historias de ficción antiguas permanecen en el tiempo gracias a diversos

medios que permiten su transmisión. Uno de ellos es el anime, que se puede fusionar y crear una leyenda moderna que puede ser consumida por el espectador contemporáneo.

Por otro lado, en cuanto a la expansión del anime en Latinoamérica, García y García (2013) analizan la historia del anime en México y concluyen que, desde los años noventa, las convenciones de cómics, anime y cosplay se han convertido en un medio de manifestación de la cultura popular japonesa en el país. Del mismo modo, Álvarez (2015) estudia la historia del anime en Argentina y coincide con los autores anteriores, al observar que ese grupo cultural ha adoptado clasificaciones identitarias: otaku (fan del anime) y gamer (fan de los videojuegos). Entonces, se entiende que las producciones animadas japonesas han tenido un gran impacto social en Latinoamérica, al originar nuevas identidades en los jóvenes, y que ellos han encontrado formas de adoptar la cultura japonesa por medio de eventos colectivos.

Ante las nuevas clasificaciones observadas anteriormente, el estudio realizado en Brasil por Gushiken y Hirata (2014) analiza el significado del término “otaku” y concluye que tiene una connotación negativa en Japón, pero que en Brasil y el resto del mundo, el término es positivo y sirve para que los fanáticos de la cultura pop japonesa se identifiquen como parte de un segmento de la juventud que, a partir de los matices culturales de sus países, reinventan procesos de consumo de los productos de la cultura pop japonesa y les dan diferentes significados. Continuando con el tema del consumo, en Brasil, Alves, Rosa y Correa (2017) concluyen que el anime funciona como una especie de “tótem” que influye en los estilos visuales, hábitos y patrones de consumo de la tribu. Además, indican que los productos culturales adquiridos contribuyen a la formación de su identidad y mejoran sus relaciones con los demás miembros. Estos estudios revelan que el ingreso del anime en Latinoamérica ha generado un gran impacto sociocultural, sobre todo en el estilo de vida de los más jóvenes.

Finalmente, el avance de la tecnología y la globalización son procesos claves en la evolución del anime como producto audiovisual. Horno (2014), en su estudio de las nuevas herramientas digitales en la producción de animaciones japonesas, concluye que se ha producido la aparición de pequeños estudios de animación independientes, una mejora en la calidad y tiempo de las producciones, y la expansión del mercado con diversas propuestas de animes. Del mismo modo, Hanzawa (2019) analiza los cambios producidos en la producción de animes por la aparición de nuevas tecnologías. Sin embargo, sus conclusiones no son positivas al encontrar una sobrepoblación de productoras y de contenidos en Japón. Además, menciona que el éxito de la difusión global del anime no repercute en las ganancias

de las productoras de animación, pero eso puede cambiar gracias a la incursión de animes en plataformas como Netflix y Amazon Prime. En estos análisis se observa la compleja evolución que tiene el anime como producto audiovisual y sus oportunidades a nivel global.

2.2 La idea de justicia en las producciones audiovisuales

Los documentales son registros audiovisuales de acontecimientos de la realidad que son tomados en el instante en que estos ocurren para luego exhibirlos y contar o probar algo (Biasutto, 1994). Uno de los temas que se ha documentado en diversos países es la impartición de justicia de sus Estados y han surgido estudios para observar cómo se ha producido y narrado este tema. Por un lado, Atanasoski (2017), en su análisis de 7 documentales producidos por el Tribunal Penal Internacional para la ex Yugoslavia, observa que estos transmiten una noción de justicia liberal como justicia universal y que sustentan el funcionamiento de los derechos humanos establecidos en el régimen global de la Guerra Fría. Por otro lado, Zylberman (2015) analiza los documentales sobre los juicios por los crímenes cometidos durante la última dictadura militar argentina. Menciona que estos no han tenido en cuenta el impacto social ni el alcance de estos a nivel nacional e internacional, y concluye que no solo están transmitiendo historias del pasado a las nuevas generaciones, sino que están colocando al testigo como un factor de prueba judicial y una figura de justicia.

Existen series documentales que buscan denunciar la injusticia, pero pueden fallar debido a malas decisiones, por ejemplo, la historia del programa *The Court of Last Resort* (1957). Fuhs (2017) explora esta serie que inició como documentales sobre condenas injustas y, por su corto presupuesto, terminó siendo una “ficción con la realidad” al escribir guiones a partir de historias reales y contratar actores. A partir de esto, el autor concluye que esta concepción de una idea dramática de la justicia puso en duda la imparcialidad del sistema estadounidense y no generó una empatía real de los espectadores con los protagonistas de la historia porque los casos no eran del todo reales. Por otro lado, Galarza (2020) estudia el guion cinematográfico *A puerta cerrada* que, a través de cuatro personajes femeninos, expone problemáticas sobre los embarazos no deseados y el aborto. La autora propone la posibilidad que tiene este tipo de producciones de ficción para realizar una argumentación política sobre justicia reproductiva y biopolítica en Ecuador y América Latina, y deja abierta la pregunta sobre la capacidad de este tipo de obras para lograr un cambio.

Las películas también se han servido del tema para expresar la idea de justicia de sus sociedades. Basu (2010) observa que el “encuentro”, recurso utilizado por la policía para

disparar a delincuentes por autodefensa, se transformó, en los años 80, en una excusa para asesinar criminales de forma legal y que fue aceptado por la sociedad. A partir de ello, se realizaron una serie de películas policiales donde el “encuentro” era necesario para que el héroe logre hacer justicia. Sin embargo, el autor plantea que esto coloca al Estado fuera de los ámbitos del liberalismo democrático. Del mismo modo, Conner (2020) analiza las películas *La leyenda de la montaña Tianyun* y *Lluvia de noche*, producciones que describen el sufrimiento que causaron las campañas políticas y culturales de la Revolución cultural china, y encuentra que, a pesar de haber pasado 40 años, la idea de justicia y derecho que defienden estas películas es relevante también para la China actual.

Las series transmitidas por televisión y hasta las noticias que se transmiten a diario pueden distorsionar la idea de justicia que tienen los televidentes. Por un lado, López (2018), en su tesis de doctorado, observa el Efecto CSI en España, que surge por la gran popularidad que tiene la serie *CSI Las Vegas* a nivel mundial, y encuentra que la serie utiliza técnicas reales, pero también ficticias. Luego, concluye que el Efecto CSI idealiza la criminalística y genera confusión en sus espectadores que intentan aplicar lo visto en la serie en la vida real. Por otro lado, Fernández (2012) examina los discursos periodísticos en torno a un caso de robo perpetrado por dos jóvenes de 16 y 17 años que terminó en el asesinato de un joven en su casa en Argentina. La autora menciona que estos discursos terminaron politizando la situación, generaron miedo en la ciudadanía y crearon una idea de justicia que pone en duda el grado de criminalidad de los jóvenes.

2.3 Balance y vacío teórico

Después de observar los estudios encontrados sobre las capacidades artísticas y culturales del anime, se puede comprobar que existe un área de estudio sobre este tipo de producción audiovisual y una base académica para desarrollar esta investigación. García y García (2013) y Álvarez (2015), en sus respectivos estudios sobre las capacidades artísticas y culturales del anime, han encontrado una revolución cultural originada por el ingreso de la animación japonesa en Latinoamérica. Observan que el anime tiene un gran éxito entre adolescentes y jóvenes y ha generado un grupo cultural exótico. Por otro lado, al revisar los estudios sobre la idea de justicia en producciones audiovisuales, se puede decir que la idea de justicia no es un tema nuevo en las producciones audiovisuales y se puede representar tanto en documentales como en películas y series de ficción. Entonces, se puede decir que el anime,

al ser un tipo de producción audiovisual, también tiene la capacidad de representar ideas de justicia en sus series y películas.

Sin embargo, en el caso del anime, no se han encontrado estudios que relacionen este tipo de producción audiovisual con la representación de la idea de justicia de forma directa. Además, como se ha especificado anteriormente, luego de consultar en el Renati (Registro nacional de trabajos de investigación), entre los escasos estudios sobre el anime en el Perú, ninguno observa la época dorada del anime en la década de los 90. Por ello, se puede decir que esta investigación incluye al anime en la lista de producciones audiovisuales que se relacionan con la representación de la idea de justicia y abre el capítulo de estudio sobre la época dorada del anime en el Perú.

3 MARCO TEÓRICO

El anime es un producto de animación que se ha ganado el reconocimiento dentro del imaginario colectivo de manera individual, hecho que ha permitido su llegada a más hogares alrededor del planeta. Se ha convertido en un vehículo importante de la cultura japonesa y, al mismo tiempo, en el motor de una industria importante en el mundo audiovisual que se centra en el entretenimiento (Rodríguez, 2016). Para esta investigación, se ha observado diversos conceptos alrededor del anime y se ha reunido los más importantes para crear una base teórica acorde a los objetivos planteados: historia del anime moderno y su llegada a América Latina, el género shonen y la popularidad del anime.

3.1 El anime: producto de la globalización cultural

La animación japonesa, como la del resto del mundo, tuvo una evolución paralela a la del cine. Sus bases se encuentran en el teatro, los espectáculos de marionetas, los de sombras y vendedores de dulces que efectuaban espectáculos con imágenes de papel en sus viajes por las aldeas japonesas. Estos eventos usaban las dos dimensiones para narrar historias, característica básica de lo que en un primer momento fue llamado *senga eiga* (película a líneas dibujadas), luego *doga* (imagen en movimiento) y finalmente, en 1960, *animeshon*. Esto a partir de la influencia de las primeras películas animadas de John Randolph Bray, que se exhibieron en 1910, y, más adelante, Walt Disney y Max Fleischer (Felipe, 2010). La aparición temprana de la animación japonesa se evidencia en el primer anime titulado *Imokawa Mukuzo Genkaban no Maki* (1917), desarrollado por la compañía *Tennenshoku Katsudo Shashin* (Tenkatsu) y de cinco minutos de duración (Cobos, 2010).

3.1.1 El anime moderno: breve recorrido histórico

Montero (2011) precisa que las bases del anime actual aparecieron en la década de los sesenta, época donde surgieron realizadores como Osamu Tezuka (padre del anime moderno y “el dios del manga”) y Hayao Miyazaki. Sobre Tezuka, cuenta que inició como mangaka y tenía influencias de producciones occidentales, como las de Disney (característica clave para su futuro éxito). Luego, trabajó en un par de colaboraciones en Toei Doga, pero, por diferencias creativas con el director de esa productora, fundó su propia empresa en 1962, Mushi Production. Este hecho fue uno de los más relevantes para la evolución del anime porque esa productora, animando uno de los mangas de Tezuka, creó la primera serie anime para la televisión: Astroboy (Tetsuwan Atom, 1963-1966) que inició su emisión en enero de dicho año. Esta serie es importante en la historia de la anime porque, según Cobos (2010), fue la primera en ser exportada a occidente y fue la detonante del boom de la animación japonesa en esa parte del planeta.

Según el director de animación Mamoru Oshii (citado en Felipe, 2010), la difusión del anime en occidente se debe a la fuerte base extranjera y a la capacidad de la cultura japonesa que tiende a absorber todo lo que le llega del exterior. Esto se observa en lo hecho por Osamu Tezuka que, como se mencionó, se basó en obras de Disney y otras producciones occidentales para realizar sus creaciones e implantó las bases de la animación japonesa moderna. Adicional a eso, según Cobos (2010), el anime desarrolló un diseño visual que llamó la atención: ojos grandes, cabellos de cualquier color y peinado, cuerpos que conservan la proporción humana o que son deformados y rostros que tienen un variado conjunto de expresiones faciales para expresar emociones, sentimientos y pensamientos. En el caso de personajes no humanos, menciona que el dibujo de sus componentes es bastante detallado y hasta se crea una configuración propia para estos, como se puede observar en la maquinaria de personajes robots. En cuanto a su contenido temático, señala que las tramas argumentales son profundas y complejas porque se trata temas desde la amistad, el amor y el trabajo en equipo hasta temas de ideología y existencialismo. Por ejemplo, Akira (1988), película anime de acción y suspenso, “obligó a Occidente a mirar al anime japonés con otros ojos, con ojos atónitos y adultos.” (Navarro, 2008 citado en Felipe, 2010).

En la década de los 70, el anime llega a América Latina y los primeros países que transmitieron estas series fueron México, Chile, Argentina y Perú (Cobos, 2010). En México, Romero (2012) precisa que la primera serie transmitida fue Astroboy y que, durante los 90,

comenzaron a llegar series que formaron parte del Boom del anime, como Kimba, el león blanco; Mazinger Z; Neo Genesis Evangelion; Los Caballeros del Zodiaco; Sailor Moon; entre otros. En Chile, Riquelme (2018) menciona que los primeros animes llegaron a finales de los 70, como Heidi (1979), y le siguieron varias series más, como Ángel, la niña de las flores; Marco; Meteoro y Mazinger Z. En Argentina, Marínez (2013) narra el mismo proceso de llegada y afirma que la masificación del anime en ese país, durante la década de los 90, fue gracias a los canales infantiles de cable, como The Big Channel y Magic Kids. Finalmente, en el Perú, Vidal (2010) menciona que los animes eran transmitidos por señal abierta y también observa el fenómeno del Boom del anime en los años 90. Además, precisa que las series Los Caballeros del Zodiaco y Los Super Campeones masificaron el anime y, con la llegada de Dragon Ball y Sailor Moon, se consumó el éxito de la animación japonesa en el país.

Para definir de forma más específica el éxito del anime en América Latina, Angulo (2010, citado en Cobos, 2010) menciona que, a diferencia de los cartoons estadounidenses que contaban la historia completa en un solo capítulo, los animes narraban sus tramas a lo largo de varios episodios. Además, contaban con personajes que evolucionaban a través del tiempo y hasta fallecían algunos que eran muy populares, cosa impensable en series animadas estadounidenses a inicios de los 80s. Sin embargo, no eran contenidos japoneses en su totalidad. Según Martínez (2013), los primeros animes comercializados en América Latina tuvieron un proceso de “occidentalización” y adaptación al lenguaje latinoamericano por medio del doblaje. Por ejemplo, el anime Meteoro fue adaptado a partir de su versión estadounidense nombrada Match Go Go Go, cuando el nombre original de la serie es Mahha Go Go Go. Del mismo modo, se cambió el nombre del protagonista Go Mifune a Speed Racer o Meteoro Racer.

3.1.2 El género shonen

Torrents (2015) menciona que el género shonen, junto al shojo (dirigido a una audiencia femenina adolescente), es el más popular. Especifica que está dirigido a jóvenes varones (aunque también existen seguidoras femeninas); combina la acción y el humor; los personajes femeninos suelen ser sexualmente atractivos; los escenarios donde las historias suelen desarrollarse van desde colegios o institutos hasta escenarios fantásticos; y, para solucionar los conflictos, son característicos los combates de artes marciales u otro tipo de enfrentamiento físico que puede incluir o no elementos sobrenaturales. Felipe (2010) llega a

la misma conclusión y apunta que el subgénero de lucha es el abanderado del shonen. Además, menciona que se resalta los valores de la amistad, superación y trabajo en equipo, y que, a partir de ello, se genera una narrativa de mejora de habilidades y aceptación de responsabilidades. Finalmente, agrega que el protagonista shonen suele ser un chico poco espabilado y torpe con las chicas. Esta estructura y la narrativa suele ser idéntica para todas las obras de este género.

Para una definición más profunda del protagonista shonen, se observan casos que estudian a dos de las series más reconocidas del género. Piatti-Farnell (2013), en su estudio a los protagonistas de Los Caballeros del Zodiaco, observa que existe un discurso cultural del “caballero modelo” o el “hombre de verdad” y se desarrolla una identidad masculina en los personajes que está fuertemente ligada a la camaradería, la hermandad espiritual, la lucha por la justicia, la determinación y la victoria; y que no admite la derrota. Características similares encuentra Suvilay (2018) en su estudio a Gokú, protagonista de la serie Dragon Ball. El autor encuentra una construcción de personaje que relaciona la masculinidad con el desarrollo físico, la épica y la batalla para lograr la victoria, además de tintes cómicos como la ingenuidad del adulto. Para hacer un paralelo con la realidad, el autor compara a Gokú con Bruce Lee y Jackie Chan.

Los protagonistas shonen son desarrollados en relación con el contexto narrativo que, como se menciona anteriormente, es similar entre las tramas de este género. Por ello, Briken (2017) resume la narrativa shonen de esta manera: un joven con potencial “mesiánico” pertenece a un grupo de pares “institucionalizado”, donde tiene responsabilidades, y lucha por controlar su propio poder extraordinario en un contexto de conflicto global, posiblemente apocalíptico. Estos contextos pueden ser muy diversos, como clanes ninja en competencia (Naruto), alquimia e intriga militar (Fullmetal Alchemist), guerra de robots en el futuro (Gundam, RahXephon, Eureka Seven o Code Geass) o brujería en un mundo moderno (Witch Hunter Robin). Otra forma de resumir la trama shonen es la de Felipe (2010): Un chico adolescente de increíbles poderes se enfrenta a enemigos, cada vez más poderosos, que se interponen entre él y sus objetivos. El nivel de dificultad, que cada vez va en aumento, fuerza al protagonista a mejorar sus habilidades de combate para obtener más poder. Junto al protagonista, se encuentran sus aliados que le apoyan en sus combates, algunos de ellos son antiguos enemigos ya derrotados. No obstante, a la hora del combate final, el protagonista es quien asume la mayor responsabilidad para lograr la victoria.

3.1.3 Anime y valores culturales

A través de los videojuegos y animes, la cultura popular japonesa se ubica en el inicio de una globalización cultural que comienza a desplazar el centro de dominación cultural de América hacia Asia (Iwabuchi, 2002 citado en Menkes, 2012). Para evidenciar que el anime, en este caso, es un medio transmisor de la cultura japonesa a nivel global Rodríguez (2016) realizó una encuesta donde más del 90% de los participantes afirmaron que el anime (consumido durante su infancia) fue el primer contacto que tuvieron con la cultura japonesa. Aunque, muchos aún no eran conscientes de lo que estaban visualizando. Además, en la encuesta se resalta títulos como Dragon Ball, Heidi y Pokemon.

Este contacto con el anime llega a ser tan frecuente que muchas personas pasan a ser otakus. Según Juárez (2019), para los japoneses, un otaku es una persona que tiene contacto frecuente con contenidos de fantasía, personas, objetos, deportes o culturas. Sin embargo, este término ha pasado a ser más común para referirse a los fanáticos de todo lo que se relacione con la animación japonesa. Para entender grado de influencia del anime en los otakus, Alves, Rosa y Correa (2017) estudiaron su comportamiento. Mencionan que el anime ha sido acogido por los jóvenes debido a su expresividad visual y temática variada, y han influenciado sus estilos visuales, hábitos y patrones de consumo. Además, exponen que los otakus practican los valores que observan en los animes; han desarrollado diversos códigos y costumbres para crear una identidad y sentido de pertenencia al grupo; y asisten a convenciones, donde se vende mercancía, se realizan exposiciones y hay concursos de cosplay (disfraces de personajes de animes y videojuegos). Entonces, a partir de todo esto, se puede observar el alcance que tiene el anime en la sociedad.

3.2 Teoría de la justicia occidental

La teoría de la justicia es un tema de constante observación en el área de la filosofía. En entre los siglos XVII y XIX, Hobbes, Locke, Rousseau, Kant y Hegel plantearon diversas perspectivas sobre lo que es la justicia. Actualmente, existen teorías contemporáneas de la justicia, como la de John Rawls. Hoyos (2008) califica la teoría de justicia de Rawls como de las más importantes porque, aparte de evidenciar las insuficiencias en teorías anteriores, como la utilitarista, se ha convertido en un referente obligatorio en las investigaciones posteriores a su obra Teoría de la Justicia (1971). Sobre este texto, Caballero (2006) menciona que, a pesar de las críticas, reactivó la filosofía política y es tomada en cuenta por politólogos, sociólogos, economistas y teólogos por su condición multidisciplinar. Además,

la califica como la obra más importante del siglo XX en el área de filosofía política y moral, y afirma que regresó a las ciencias sociales la teorización sobre la justicia.

Rawls acepta la existencia de la desigualdad entre los individuos, pero estas no pueden afectar el planteamiento de los principios de la justicia porque las distintas jerarquías sociales podrían resaltar las desventajas (Hoyos, 2008). Por ello, en su propuesta, plantea la posición original. Castilla (2007) entiende que la posición original es un estado hipotético que coloca a individuos en la situación de conceptualizar el bien, pero teniendo en cuenta una serie de restricciones que los lleva a una noción imparcial de justicia. Del mismo modo, Caballero (2006) analiza la posición original y menciona que es un contrato hipotético donde personas racionales y libres buscan promover sus fines propios desde una posición inicial de igualdad y un conjunto de normas impuestas en beneficio de los principios de justicia. Además, Echeverry y Jaramillo (2006) agregan que esta situación otorga legitimidad moral al contrato y permite una participación pluralista donde sujetos con diversas doctrinas morales, religiosas y filosóficas están de acuerdo con el procedimiento.

Entonces, para anular la información sobre las diferencias de los individuos que podría afectar las negociaciones y principios acordados, Rawls plantea el velo de la ignorancia (Gaiada, 2008). Esto consiste en que los contratantes desconocen su ubicación en la sociedad, su orientación sexual, su capacidad intelectual, sus talentos, las preferencias y capacidades de los demás; y solo conocen temas básicos de psicología y economía política (Echevarry y Jaramillo, 2006). En estas circunstancias, deben elegir principios y lograr una concepción de la justicia equitativa que sea aceptada por todos los individuos de una sociedad, al margen de las creencias y desigualdades particulares (Castilla, 2007). De esta forma, los principios diseñados desde el velo de la ignorancia no otorgarán ventaja o desventaja a los individuos y podrán ser considerados justos (Caballero, 2006). Así pues, los principios justos que plantea Rawls son los siguientes:

3.2.1 Principio de libertad

“Cada persona ha de tener un derecho igual al esquema más extenso de libertades básicas que sea compatible con un esquema semejante de libertades para los demás” (Rawls, 1971: 67 citado en Flores, 2017). Ante esta afirmación, Osorio (2010) precisa que este principio se refiere a la contemplación de bienes que no se pueden obviar, como derechos básicos, libertad política, libertad de movimiento, libertad de trabajo, libertad económica y respeto

mutuo. Plata y Urbina (2011) agregan a la lista de bienes las libertades de expresión y asociación, de conciencia y pensamiento y de no ser objeto de detención arbitraria; y el derecho de poseer propiedad personal. De acuerdo con esto, Caballero (2006) entiende que el derecho a esas libertades debe ser igual para todos porque son importantes para el inicio o cambio de cualquier plan de vida y son necesarias para el autorrespeto. De lo contrario, las personas no sentirían un valor propio ni la capacidad de realizar planes propios. Además, observa que Rawls plantea las libertades básicas como bienes tan importantes que los individuos no querrán perderlas y es por ello que establecerían libertades iguales para todos.

3.2.2 Principio de diferencia

“Las desigualdades sociales y económicas deben resolverse de tal modo que: a) se espere razonablemente que sean ventajosas para todos, b) se vinculen a empleos y cargos asequibles para todos” (Rawls, 1971: 68 citado en Flores, 2017). Sobre lo citado, Plata y Urbina (2011) mencionan que este principio se alinea con la idea de la fraternidad porque no busca mayores ventajas si no se benefician los menos favorecidos. Además, entienden que las desigualdades sociales y económicas se ven condicionadas a que a) sean ventajosas para todos de forma razonable, b) existan cargos y empleos alcanzables para todos. Caballero (2006) expone una observación similar en su estudio al mencionar que los individuos estarían a favor de la distribución desigual de bienes primarios si incidiera en el beneficio de los peor situados; menciona la prioridad del principio de justa igualdad de oportunidades (b) frente al principio de la diferencia (a) que otorga importancia al ofrecimiento de un mayor abanico de oportunidades a los menos favorecidos y, de esa forma, cumplir con el principio de la diferencia; y concluye que la desigualdad de oportunidades, producidas por el principio de diferencia que propicia la desigualdad económica, aumenta las oportunidades de los individuos que tengan menos.

4 DISEÑO METODOLÓGICO

El paradigma que se utilizará para esta investigación es el interpretativo. Este paradigma no busca medir la realidad, sino interpretarla y evaluarla; se centra en lo particular y no en lo general; parte de deseos, intereses, expectativas, etc. del investigador, lo cual hace que tenga una concepción subjetiva; y acepta que la realidad es variable (Santos, 2010). Otras características del paradigma interpretativo son: el estudio de fenómenos en un solo contexto, el sujeto humano como principal instrumento de investigación, el uso de conocimiento tácito, el uso métodos cualitativos, el análisis inductivo, teorías enraizadas, el

negocio de resultados por parte del investigador para contrastar versiones, el uso de estudios de casos, la interpretación ideográfica según el contexto y desarrollo de la entrevista, la necesidad de contar con criterios especiales para la confiabilidad del estudio (Lincoln y Guba, 1985, 39-43 citado en Gonzáles, 2001).

Esta investigación busca analizar animes shonen televisados en los años 90 en el Perú, y los objetivos específicos plantean observar la representación de la idea de justicia en el perfil psicológico de los protagonistas, en sus relaciones con los antagonistas y en el arco dramático de sus historias. A partir de esta descripción, se puede decir que el paradigma para este estudio es de tipo interpretativo porque se utilizará una técnica ligada a este tipo de paradigma y que fue mencionada anteriormente: estudio de casos (animes). Los resultados estarán basados en una rigurosa interpretación (realizada por el investigador) de los datos recolectados en el estudio.

El método de esta investigación será cualitativo porque no se busca medir datos, sino describir resultados obtenidos a partir del análisis del contenido audiovisual. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), este método se centra en entender fenómenos desde el punto de vista de los sujetos que participan en un ambiente natural y que se encuentran en un contexto. Para Martínez (2006), el método cualitativo está diseñado para construir teorías a partir de observaciones de un objeto de estudio que sirve como punto inicial al investigador, el cual no necesita una muestra representativa, sino una teórica de uno o más casos.

Entonces, se puede decir que esta investigación es cualitativa porque, si bien tiene como objetivo analizar la representación de la idea de justicia en animes shonen, no se pretende encontrar un resultado que represente a todas las series de este género. El objetivo de este estudio es validar la representación de la idea de justicia en los animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90, pero sin llegar a un estudio proporcional de este tipo de contenido audiovisual. Si fuese de esa manera, se pasaría al campo cuantitativo. Por ello, se decidió analizar 30 capítulos de dos de los animes shonen más populares en los años 90 en el Perú, 15 capítulos de cada serie y repartidas entre sus sagas (temporadas). Esta investigación se construirá a partir del análisis, observación y descubrimiento de datos encontrados en los capítulos de los animes seleccionadas. A partir de eso, se podrá desarrollar una teoría sobre cómo es representada la idea de justicia en los animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90.

El diseño para esta investigación es el estudio de casos porque se busca realizar un análisis enfocado y específico de animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90. Esta herramienta es adecuada para dar respuesta al cómo y por qué de un fenómeno, admite el estudio de temas determinados, sirve para estudiar casos de investigación con teorías inadecuadas, permite la existencia de múltiples perspectivas y variables para estudiar un fenómeno, ofrece una exploración más profunda y amplia de un tema de investigación, y no debería ser usada solo en la exploración inicial de un fenómeno (Chetty, 1996 citado en Martínez, 2006).

El objetivo principal de esta investigación es analizar la representación de la idea de justicia en los animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90. Para ello, se desarrollará una muestra de estudio de casos: 30 capítulos de dos de los animes shonen más populares en los años 90 en el Perú. Luego, para observar la representación de la idea de justicia, se buscará encontrar en la muestra factores que estén alineados con las teorías de justicia anteriormente expuestas. Finalmente, se desarrollará un informe final.

4.1 Selección de la muestra

A partir del objetivo principal, este estudio presenta dos categorías: la construcción del protagonista shonen de los años 90 y la representación de la idea de justicia. Para obtener la información que ayude a cumplir esos objetivos, se planteó una muestra que consiste en capítulos de animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90. Por medio de un análisis de contenido audiovisual, se buscó observar la representación de la idea de justicia en el perfil psicológico de los protagonistas de esas series, en la relación con sus antagonistas y en el arco dramático de sus historias. Y, para analizar la representación de la idea de justicia, se tuvo que observar, en los animes de la muestra, los factores que estén alineados con las características expuestas en las teorías de la justicia.

Para este caso, la muestra fue homogénea debido a que los dos animes seleccionados forman parte del mismo género: el shonen. Este tipo de series anime tienen características similares: los protagonistas son hombres jóvenes; la temática es de acción, aventura y comedia; y los valores más frecuentes son el coraje, la amistad y la justicia. Por ello, su público objetivo son varones adolescentes y jóvenes. Además, estas series fueron transmitidas por las televisoras peruanas (Frecuencia Latina, América y Panamericana) durante los años de 1995 y 2000, teniendo una duración similar y aproximada de 25 minutos por capítulo. La

importancia se encuentra en los protagonistas, quienes representan valores, como la justicia, y en la popularidad que tuvieron esas series entre los adolescentes durante esos años.

Además, fueron tan exitosas que, actualmente, se mantienen vigentes en el mercado global con nuevas temporadas, películas y spin offs. Los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya), estrenada en 1993 en el Perú, tiene 114 capítulos y pertenece a la franquicia del mismo nombre. Cuenta con una adaptación en Netflix finalizada en 2020. Dragon Ball Z, estrenada en 1997 en el Perú, es una de las series de la franquicia Dragon Ball, considerado como uno de los animes más exitosos de la historia y que ha servido de inspiración a series shonen más actuales. Cuenta con 291 capítulos y ha sido sucedida por Dragon Ball Super, serie finalizada en 2018.

Se seleccionó episodios con una carga dramática importante para la observación de la idea de justicia representada en el perfil psicológico de los protagonistas de los animes shonen elegidos y en sus relaciones con los antagonistas. Además, se tuvo en cuenta la distribución de los episodios para observar el arco dramático de los protagonistas. En ese sentido, se decidió tomar como muestra 64 capítulos en total de los dos animes según la extensión de las batallas contra los antagonistas. Por un lado, de la serie Los Caballeros del Zodiaco, se observó a Seiya y se escogió 3 episodios de la saga del Santuario, 5 de Asgard y 4 de Poseidón. No se eligió ninguno de la saga de Hades porque fueron capítulos estrenados en 2002, fecha que está fuera del estudio. Por otro lado, de Dragon Ball Z, se observó a Goku y se eligió 18 capítulos de la saga de Freezer, 14 de Cell y 20 de Majin Buu.

4.2 Técnicas de recolección de datos

4.2.1 Análisis de contenido

Se analizará las series seleccionadas usando la técnica de análisis de contenido porque los tres objetivos específicos buscan analizar la representación de la idea de justicia en la construcción del protagonista shonen: perfil psicológico, relación con el antagonista y arco dramático. El análisis de contenido es una técnica de interpretación de diversos formatos que tengan un argumento del cual se pueda extraer información relacionada a aspectos y fenómenos de la sociedad. Además, para no quedarse solo en datos interpretativos, pide profundizar en el contexto social donde se va a confrontar la información obtenida (Andréu, 2002).

Las series de ficción, como productos mediáticos, tienen la capacidad de producir un impacto social. Del mismo modo, los personajes de esas series son portadores-promotores de valores sociales que calan en una sociedad determinada (López y Nicolás, 2016). Para analizar series de televisión, López y Nicolás (2016) construyeron un modelo interdisciplinario basado en 3 grupos: análisis formal, análisis de personaje e interpretación. En este estudio se aplicará los dos primeros. Para analizar a los protagonistas de las series shonen, se tendrá en cuenta la construcción del personaje: perfil psicológico, para observar su personalidad y objetivos; su relación con el antagonista, para entender su idea de justicia ante la aparición del villano; y su arco dramático, para analizar el desarrollo del protagonista a lo largo de la serie.

El instrumento que se utilizará para este estudio son las fichas de análisis de contenido (ver anexo N°6). En cada capítulo, se analizará la construcción del protagonista shonen y su vinculación en la representación de una idea de justicia.

4.3 Estrategia operativa

Para obtener la selección de la muestra, se realizó el visionado de los dos animes shonen escogidos. Detallando este ejercicio, se visualizó las tres primeras sagas de Los Caballeros del Zodiaco, descartando la saga de Hades por tener una fecha de estreno posterior al rango temporal del estudio, y las seis sagas de Dragon Ball Z. Luego, se seleccionó una cantidad de capítulos, detallada anteriormente, con una carga dramática importante y que muestran la representación de la idea de justicia en el perfil psicológico, relación con el antagonista y arco dramático del protagonista de la serie.

Luego de seleccionar la muestra, se recolectará la información requerida para el estudio a través de la técnica de investigación elegida. Para muestra que contempla las series Los Caballeros del Zodiaco y Dragon Ball Z, se utilizarán fichas de análisis de contenido para examinar cada capítulo seleccionado. De cada una, se analizará, específicamente, la construcción de personaje protagónico. Para cumplir el primer objetivo específico de la investigación, que busca analizar la representación de la idea de justicia en el perfil psicológico de los protagonistas de animes shonen televisados en los años 90 en el Perú, se desarrolló una ficha que contemple examinar su perfil psicológico: fortalezas, debilidades, virtudes, defectos, motivaciones, gustos, disgustos y desenvolvimiento social, y relacionarlo con los factores de justicia descritos en la teoría. Luego, para cumplir con el segundo objetivo específico de la investigación, que busca analizar la representación de la idea de justicia en la relación del protagonista con el antagonista de los animes shonen televisados en los años

90 en el Perú, se incluyó un segundo bloque en la ficha de análisis para comparar los objetivos y características del personaje protagónico y su antagonista y observar su relación con los factores de justicia.

Finalmente, para cumplir con el tercer objetivo específico de la investigación, que busca analizar la representación de la idea de justicia en el arco dramático del protagonista de animés shonen televisados en los años 90 en el Perú, se incluyó un tercer bloque en la ficha de análisis donde se analiza la trama del protagonista según la estructura dramática de Syd Field y se observa su relación con los principios de justicia de John Rawls.

Para concluir con la investigación, se realizará la interpretación de los resultados y se desarrollará el informe final que responda a la pregunta general del estudio: ¿Cómo fue representada la idea de justicia en los animés shonen televisados en el Perú en la década de los 90? La ficha de análisis de contenido servirá para la interpretación de cómo se representa la idea de justicia en los animés *Los Caballeros del Zodiaco* y *Dragon Ball Z*. Se buscará definir si realmente esas series proyectaron una idea de justicia o fueron productos audiovisuales sin un mensaje positivo y solo de entretenimiento.

4.4 Consideraciones éticas

Este estudio tiene el objetivo de analizar cómo está expuesta la idea de justicia en los animés shonen de los años 90 que fueron televisados en el Perú. Debido a que las muestras principales son dos de esos animés shonen y el investigador debe realizar un análisis de contenido, el instrumento para realizar este estudio debe ser válido. Para ello, se eligió realizar un análisis de campo, que consiste en la prueba del instrumento con una muestra similar a la que se va a tomar para el estudio. Si se comprueba que funciona correctamente, se podrá utilizar en el análisis de la muestra seleccionada.

5 BIBLIOGRAFÍA

Aierbe, A. y Oregui, E. (2016). Valores y emociones en narraciones audiovisuales de ficción infantil. *Comunicar*, 47(24), 69-77. 10.3916/C47-2016-07

Álvarez, F. (2015). Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers. *La Trama de la Comunicación*. (19), pp. 45-65. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3239/323936839003>

- Alves, B., Rosa, C. y Correa, E. (2017). Tribo de consumo de animes: o anime como um totem. *Gestão e desenvolvimento*. 14(2), pp. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5142/514252952009>
- Andréu, J. (2002). Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada. Recuperado de: <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2018/02/Andreu.-analisis-de-contenido.-34-pags-pdf.pdf>
- Atanasoski, N. (2018). Seeing justice to be done': the documentaries of the ICTY and the visual politics of European value(s). *Transnational Cinemas*, 9(1), 68-85. 10.1080/20403526.2018.1471795
- Barba, R. (2015). *La moralización en el anime Naruto. Estudio de la narrativa del anime Naruto y su relación con los códigos morales establecidos*. Recuperado de: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/39009/Pages%20from%20LIBRO_ACTAS_3ICME_red-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Basu, A. (2010). Encounters in the City: Cops, Criminals, and Human Rights in Hindi Film. *Journal of Human Rights*, 9(2), 175-190. 10.1080/14754831003761688
- Biasutto, M. (1994). Realizar un documental. *Comunicar*. (3), pp. 142-145. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=635470>
- Briken, J. (2017). Set pieces. Cultural appropriation and the search for contemporary identities in shonen manga. *Representing Multiculturalism in Comics and Graphic Novels* pp. 146-159. Recuperado de: <https://cutt.ly/Zblaywb>
- Caballero, J. (2006). La Teoría de la Justicia de John Rawls. *Otoño*. 1(2), pp. 1-22. Recuperado de: https://ibero.mx/iberoforum/2/pdf/francisco_caballero.pdf
- Castilla, F. (2007). El estado de naturaleza, la posición original y el problema de la memoria histórica. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía*. 24, pp. 171-192. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=361133108012>
- Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en américa latina. *Razón y Palabra*. (72), pp. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199514906046>

- Conner, A. (2020). Justice and Law at the (1980) Chinese Movies. *Law & Literature*, 1, 1-16. 10.1080/1535685X.2020.1766780
- Echeverry, Y. y Jaramillo, J. (2006). El concepto de justicia en John Rawls. *Revista Científica Guillermo de Ockham*. 4(2), pp. 27-52. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105316853004>
- Felipe, A. (2010). Influencia del Anime en el Cine de Acción. *Cuadernos De Documentación Multimedia*. (21), pp. 279-315. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/view/21675>
- Fernández, M. (2012). “Justicia para Santiago”. Un estudio sobre la criminalización de jóvenes en noticieros de televisión. *Ecos de la Comunicación*. 5(5), pp. 67-94. Recuperado de: http://wadmin.uca.edu.ar/public/ckeditor/Facultad%20de%20Ciencias%20Sociales/PDF/periodismo/ECOS_05_12.pdf
- Flores, J. (2017). John Rawls y la Teoría de Justicia. *Phainomenon*. 16(2), pp. 35-44. Recuperado de: <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/filosofia/Phainomenon/2017/John%20Rawls%20y%20la%20teor%C3%ADa%20de%20la%20justicia.pdf>
- Fuhs, K. (2017). ‘The dramatic idea of justice’: wrongful conviction, documentary television, and The Court of Last Resort. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 1, 1-19. 10.1080/01439685.2016.1258845
- Gaiada, M (2008). La posición original de Rawls bajo la luz kantiana. Recuperado de: <https://www.academica.org/000-077/30.pdf>
- Galarza, M. (2020). Ficciones disidentes reescriben la ley: investigación a través del arte sobre biopolítica, derechos de las mujeres y justicia reproductiva en Ecuador. *FORO: Revista de Derecho*, 33, 175-195. 10.32719/26312484.2020.33.9
- García, R. y García, D. (2013). Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*. (5), pp. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4990/499051554005>

- Giddens, A. (2009). *Un mundo desbocado: Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Bogotá: Taurus.
- Goncalves, J., Navio, C. y Moura, P. (2020). The occidental otaku: Portuguese audience motivations for viewing anime. *Convergence*, 20(10), 1-19. 10.1177/1354856520923966
- González, J. (2001). El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: nuevas respuestas para viejos interrogantes. *Cuestiones pedagógicas*. (15), pp. 227-246. Recuperado de: http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/23/Mis_5.pdf
- Gushiken, Y. y Hirata, T. (2014). Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos “Otakus”, do Japão ao mundo. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências Da Comunicação*. 37(2), 133-152. 10.1590/1809-584420146
- Hanzawa, S. (2019). Geographical dynamics of the Japanese animation industry. *Netcom: Networks and communication studies*, 33(3/4), 1-18. 10.4000/netcom.4546
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6° ed.). Recuperado de: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Horno, A. (2014). La era digital del anime japonés. *Historia y Comunicación Social*, 18(0), 687-698. 10.5209/rev_hics.2013.v18.43999
- Hoyos, D. (2008). Elementos para una teoría de la justicia: una comparación entre John Rawls y Amartya Sen. *Desafíos*. 18, pp. 156-181. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=359633163006>
- Juárez, K. (2019). Softpower Otaku: de Japón a la Ciudad de México. *Cuicuilco Revista de Ciencias Antropológicas*. 75, pp. 149-170. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/cra/v26n75/0185-1659-cuicui-26-75-149.pdf>
- López, S. (2018). *La Televisión y la Idealización de la Criminalística. El Segundo Efecto CSI y sus Consecuencias en la Universidad* (tesis de doctorado). Universidad Católica de Murcia, Murcia, España. Recuperado de: <http://repositorio.ucam.edu/handle/10952/3735>
- López, M. y Nicolás, M. (2016). El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación*. (6), pp. 22-39. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5896204>

- Lorguillo, A. (2018). *La narración compleja en el anime post clásico: La ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa* (tesis de doctorado). Universidad Jaume, Castellón de la Plana, España. Recuperado de:
<https://www.tdx.cat/handle/10803/463081#page=1>
- Manzo, M. y Reyes, E. (2009). La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su impacto en la agresividad infantil. *Alternativas en Psicología*. (20), pp. 26-34. Recuperado de: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/alpsi/v14n20/v14n20a03.pdf>
- Martínez, G. (2013). Tres momentos de la circulación del animé y el manga en la Argentina. *Question*. 1(39), pp. 169-178. Recuperado de:
<https://core.ac.uk/download/pdf/16703435.pdf>
- Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & Gestión*. 20, pp. 165-193. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64602005>
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. 10(1), pp. 51-62. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n1/v10n1a02.pdf>
- Miller, L. (2020). We Heart Japan: Fan Citizenship and the Role of Institutions in the Response to Japanese Earthquakes. *Journal of Communication Inquiry*, 1, 1-20.
10.1177/0196859920921750
- Montero, L. (2011). *La identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica* (tesis de doctorado). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid, España. Recuperado de: <https://repositorio.uam.es/xmlui/handle/10486/10320>
- Navarro, L. y Zieminski, L. (2011). Las memorias de la guerra en el cine Anime. *Revista Imagofagia*. 4, pp. 1-13. Recuperado de:
<http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/173>
- Ogáyar, F. y Ojeda, F. (2016). El mito en la modernidad a través del anime japonés. *Revista Nuevas Tendencias en Antropología*. 7, pp. 111-132. Recuperado de:
<http://www.revistadeantropologia.es/n7.html>

Osorio, S. (2010). John Rawls: Una teoría de justiciar social su pretension de validez para una sociedad como la nuestra. *Revista*. 5(1), pp. 137-159. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.co/pdf/ries/v5n1/v5n1a08.pdf>

Piatti-Farnell, A. (2013). Blood, Biceps, and Beautiful Eyes: Cultural Representations of Masculinity in Masami Kurumada's Saint Seiya. *The Journal of Popular Culture*, 46(6), 158-172. 10.1111/jpcu.12081

Plata, L. y Urbina, J. (2011). John Rawls: Una teoría de justiciar social su pretension de validez para una sociedad como la nuestra. *Respuestas*. 16(2), pp. 60-69. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5364558>

Riquelme, P. (2018). Construcción identitaria en jóvenes participantes de la cultura otaku en Chile. *Última Década*, 49, 101-127. 10.4067/S0718-22362018000200101

Rodríguez, I. (2016). El anime como valor cultural. *Japón y occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*. (1), pp. 183-192. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=654205>

Romero, J. (2012). *Influencia cultural del anime y manga japonés en México* (tesis de licenciatura). Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca, México. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.11799/214>

Santos, Y. (2010). ¿Cómo se pueden aplicar los distintos paradigmas de la investigación científica a la cultura física y el deporte? *PODIUM: Órgano divulgativo de GDeportes*. (11), pp. 1-10. Recuperado de:
<http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/201/202>

Sasada, H. (2011). The Otherness of Heroes: The Shonen as Outsider and Altruist in Oda Eiichiro's One Piece. *International Research in Children's Literature*, 4(2), 192-207. 10.3366/ircl.2011.0026

Sevillano, M. González, M. y Rey, L. (2009). Televisión, actitudes y drogas en adolescentes: Investigación sobre sus efectos. *Comunicar*, 33, 185-192. 10.3916/c33-2009-03-010

Suvilay, B. (2018). Dragon Ball: Body control and epic excess in manga and anime. *Loisir et Société / Society and Leisure*, 1-18. 10.1080/07053436.2018.1482670

Tomé, C. (2013). *Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note* (tesis de pregrado). Universidad Politécnica de Valencia, Gandia, España.

Recuperado de:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/34088/memoria.pdf.pdf?sequence=1>

Torrents, A. (2015). Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime. *Con A de animación*, 5(1), 158-172. 10.4995/caa.2015.3547

Vidal, L. (2010). *El anime como element de Transculturación. Caso: Naruto* (tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de:

https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf

Villalobos, J. (2017). *Análisis de la narrativa visual del anime Sailor Moon, 2017* (tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú. Recuperado de:

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1050/villalobos_ej.pdf?sequence=1

Zylberman, L. (2015). Figuras de justicia. El testimonio en los documentales sobre los juicios por los crímenes de la última dictadura militar argentina. *Kamchatka*, 6, 717-739. 10.7203/KAM.6.6320

6 ANEXOS

6.1 Anexo N°1: Matriz de consistencia

Tema de investigación	Preguntas de investigación	Objetivos	Categorías	Marco teórico
La idea de justicia en los animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90.	Pregunta general: ¿Cómo fue representada la idea de justicia en los animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90?	Objetivo general: Analizar la representación de la idea de justicia en animes shonen televisados en el Perú en la década de los 90.	Categoría A: Construcción del protagonista shonen Sub categorías: -Perfil psicológico -Arco dramático (camino del héroe)	Antecedentes: 1. Las capacidades del anime como producto artístico y cultural 2. La idea de justicia en las producciones audiovisuales

	<p>Preguntas específicas: ¿Cómo está representada la idea de justicia en el perfil psicológico de los protagonistas de animes shonen de los años 90?</p> <p>¿Cómo está representada la idea de justicia en el arco dramático de los protagonistas de animes shonen de los años 90?</p> <p>¿Cómo está representada la idea de justicia en la relación del protagonista con el antagonista de animes shonen de los años 90?</p>	<p>Objetivos específicos: Analizar la representación de la idea de justicia en el perfil psicológico de los protagonistas de animes shonen de los años 90.</p> <p>Analizar la representación de la idea la justicia en el arco dramático de los protagonistas de animes shonen de los años 90.</p> <p>Analizar la representación de la idea de justicia en la relación del protagonista con el antagonista de animes shonen de los años 90</p>	<p>-Relación con antagonista</p> <p>Categoría B: Representación de la justicia</p>	<p>Concepto 1: <i>Anime como movimiento cultural y audiovisual</i> <i>Historia del anime moderno y su llegada a América Latina</i> <i>El género shonen</i> <i>El protagonista shonen</i> <i>La popularidad del anime</i></p> <p>Concepto 2: <i>Teorías de la justicia:</i> <i>Justicia japonesa</i> <i>Justicia occidental</i></p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.2 Anexo N°2: Fuentes para el Estado de la cuestión

AUTORES: ESTADO DE LA CUESTIÓN
1. Las capacidades del anime como producto artístico y cultural
<p>Álvarez, F. (2015) Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers.</p>
<p>Alves, B., Rosa, C. y Correa, E. (2017) Tribo de consumo de animes: o anime como um totem</p>
<p>Barba, R. (2015) La moralización en el anime Naruto. Estudio de la narrativa del anime Naruto y su relación con los códigos morales establecidos.</p>
<p>García, R. y García, D. (2013). Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay.</p>
<p>Gushiken, Y. y Hirata, T. (2014) Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos "Otakus", do Japão ao mundo.</p>
<p>Hanzawa, S. (2019) Geographical dynamics of the Japanese animation industry.</p>
<p>Horno, A. (2014) La era digital del anime japonés.</p>
<p>Navarro, L. y Zieminski, L. (2011) Las memorias de la guerra en el cine Anime</p>
<p>Ogáyar, F. y Ojeda, F. (2016) El mito en la modernidad a través del anime japonés.</p>

2. La idea de justicia en las producciones audiovisuales
Biasutto, M. (1994) Realizar un documental.
Atanososki, N. (2018) Seeing justice to be done’: the documentaries of the ICTY and the visual politics of European value(s).
Zylberman, L. (2015) Figuras de justicia. El testimonio en los documentales sobre los juicios por los crímenes de la última dictadura militar argentina.
Fuhs, K. (2017) ‘The dramatic idea of justice’: wrongful conviction, documentary television, and The Court of Last Resort.
Galarza, M. (2020) Ficciones disidentes reescriben la ley: investigación a través del arte sobre biopolítica, derechos de las mujeres y justicia reproductiva en Ecuador.
Basu, A. (2010) Encounters in the City: Cops, Criminals, and Human Rights in Hindi Film.
Conner, A. (2020) Justice and Law at the (1980) Chinese Movies.
López, S. (2018) La Televisión y la Idealización de la Criminalística. El Segundo Efecto CSI y sus Consecuencias en la Universidad.
Fernández, M. (2012) “Justicia para Santiago”. Un estudio sobre la criminalización de jóvenes en noticieros de televisión.

6.3 Anexo N°3: Fuentes para el Marco teórico

AUTORES: MARCO TEÓRICO
1. El anime: producto de la globalización cultural
Rodríguez, I. (2016) El anime como valor cultural.
Felipe, A. (2010) Influencia del Anime en el Cine de Acción.
Montero, L. (2015) La identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica.
Cobos, T. (2010) Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en américa latina.
Torrents, A. (2015) Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime.
Piatti-Farnell, A. (2013) Blood, Biceps, and Beautiful Eyes: Cultural Representations of Masculinity in Masami Kurumada’s Saint Seiya.
Suvilay, B. (2018) Dragon Ball: Body control and epic excess in manga and anime.
Briken, J. (2017) Set pieces. Cultural appropriation and the search for contemporary identities in shonen manga.
Alves, B., Rosa, C. y Correa, E. (2017) Tribo de consumo de animes: o anime como um totem.

Romero, J. (2012) Influencia cultural del anime y manga japonés en México.
Riquelme, P. (2018) Construcción identitaria en jóvenes participantes de la cultura otaku en Chile.
Martínez, G. (2013) Tres momentos de la circulación del animé y el manga en la Argentina.
Vidal, L. (2010) El anime como element de Transculturación. Caso: Naruto
Menkes, D. (2012) La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad.
Juárez, K. (2019) Softpower Otaku: de Japón a la Ciudad de México.
2. Teoría de la justicia occidental
Hoyos, D. (2008) Elementos para una teoría de la justiciar: una comparación entre John Rawls y Amartya Sen.
Caballero, J. (2006) La Teoría de la Justicia de John Rawls.
Castilla, F. (2007) El estado de naturaleza, la posición original y el problema de la memoria histórica.
Echeverry, Y. y Jaramillo, J. (2006) El concepto de justicia en John Rawls.
Gaiada, M (2008) La posición original de Rawls bajo la luz kantiana.
Flores, J. (2017) John Rawls y la Teoría de Justicia.
Osorio, S. (2010) John Rawls: Una teoría de justiciar social su pretension de validez para una sociedad como la nuestra.
Plata, L. y Urbina, J. (2011) John Rawls: Una teoría de justiciar social su pretension de validez para una sociedad como la nuestra.

6.4 Anexo N°4: Matriz metodológica

OBJETIVO ESPECÍFICO	MUESTRA	INSTRUMENTO	DIMENSIÓN ESPECÍFICA DEL INSTRUMENTO	PREGUNTAS O ÍTEMS ESPECÍFICOS DEL INSTRUMENTO
Analizar la representación de la idea de justicia en el perfil psicológico de los protagonistas de animes shonen de los años 90.	Batallas en Caballeros del Zodiaco: -Batalla conta el Patriarca (3 capítulos) -Batalla contra Siegfried e Hilda (5 capítulos) -Batalla contra Poseidon (4 capítulos)	Análisis de contenido	Idea de justicia en el perfil psicológico	Variables de conducta del protagonista: -Entorno -Cognición -Emociones Conducta del protagonista en relación a los principios de la justicia de John Rawls:

	Batallas en Dragon Ball Z -Batalla contra Freezer (18 capítulos) -Batalla contra Cell (14 capítulos) -Batalla contra Majin Boo (20 capítulos)			-Principio de libertad -Principio de diferencia
Analizar la representación de la idea de justicia en la relación del protagonista con el antagonista de animes shonen de los años 90.			Idea de justicia la relación con el antagonista	-Objetivos de los personajes -Objetivos de los personajes en relación a los principios de la justicia de John Rawls
Analizar la representación de la idea la justicia en el arco dramático de los protagonistas de animes shonen de los años 90.			Idea de justicia en el arco dramático	-Descripción del arco dramático -Acciones del protagonista en cada parte del arco dramático y su relación con los principios de la justicia de John Rawls

6.5 Anexo N°5: Muestras

Animes	Temporadas o sagas	Capítulos
Dragon Ball Z	Batalla contra Freezer	18 capítulos
	Batalla contra Cell	14 capítulos
	Batalla contra Majin Buu	20 capítulos
Los Caballeros del Zodiaco	Batalla contra el Patriarca	3 capítulos
	Batalla contra Siegfried e Hilda	5 capítulos
	Batalla contra Poseidon	4 capítulos

6.6 Anexo N°6: Instrumento

Serie:			
Protagonista:			
Antagonista:			
Idea de justicia en el perfil conductual del protagonista			
Variables de conducta	Descripción de conducta del protagonista	Conducta del protagonista en relación al principio de libertad	Conducta del protagonista en relación al principio de diferencia
Entorno	Grupo Social		
	Hechos		
Cognición	Conocimiento		
	Identificación		
	Percepción		
Emociones	Sensaciones		
	Reacción corporal		
	Acciones		
Idea de justicia en la relación del protagonista con el antagonista			
Personajes enfrentados	Objetivos de los personajes	Objetivos de los personajes en relación al principio de libertad	Objetivos de los personajes en relación al principio de diferencia
Seiya de Pegaso			
Siegfried de Dubhe Alfa			
Idea de justicia en el arco dramático del protagonista			Diálogos
Arco Dramático	Descripción	Acciones del protagonista en relación al principio de libertad	Acciones del protagonista en relación al principio de diferencia
Detonante			
1er punto de inflexión			
2do punto de inflexión			
Climax			
Desenlace			