



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD

CARRERA COMUNICACIÓN

TRABAJO DE GRADUACIÓN A LA OBTENCIÓN DEL

TÍTULO DE: LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

TEMA:

EL ANIME COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN Y

CULTURA EN LOS JÓVENES DE LA PROVINCIA DE

SANTA ELENA.

AUTOR:

ALEJANDRO GONZALEZ JEFFERSON VIDAL

TUTOR:

LIC. ÁNGEL ALBERTO MATAMOROS DÁVALOS, PHD.

DOCENTE ESPECIALISTA:

ECON. CYNTHIA NATALY ESPÍNDOLA VÁSQUEZ, MGTR.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

COMUNICACIÓN CULTURA Y DESARROLLO SOCIAL

SUB-LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

PROCESO HISTÓRICO DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA

REALIDAD NACIONAL E INTERNACIONAL

LA LIBERTAD – ECUADOR

2024

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD	5
DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTOS	7
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN UIC	8
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	8
RESUMEN	10
INTRODUCCIÓN	12
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1. Antecedentes del problema de investigación.	14
1.2. Formulación del problema de investigación.	21
1.3. Objetivos.	21
1.3.1. Objetivo general.	21
1.3.2. Objetivos específicos.	21
1.4. Justificación de la investigación.	22
2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL	23
2.1. Conocimiento actual.	23
2.2. Fundamentación teórica y Conceptual.	24
3. MARCO METODOLÓGICO	37
3.1. Tipo de investigación.	37
3.2. Alcance de la investigación.	39
3.3. Operacionalización de las variables	40
3.4. Población, muestra y periodo de estudio.	42
3.5. Técnicas e instrumentos de levantamiento de información.	45
4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	47
5. DISCUSIÓN	64
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
REFERENCIAS	68
ANEXOS	76

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	48
Sexo del encuestado.....	48
Tabla 2	49
Lugar de residencia del encuestado	49
Tabla 3	50
¿Las narrativas visuales de las películas y series hechas de Anime transmiten sentimientos?	50
Tabla 4	51
¿El anime genera su propia clasificación y subgéneros para cada público objetivo?	51
Tabla 5	52
¿El Contenido que genera el anime, es multifacético para cada gusto del público que busca entretenimiento?.....	52
Tabla 6	53
¿Las plataformas digitales o de Stream, ofrecen distintos títulos para ver series y películas de anime?	53
Tabla 7	54
¿La adaptación del lenguaje original del japonés al latino, ayuda a que más personas vean anime eventualmente?	54
Tabla 8	55
¿Las culturas y tradiciones japonesas se están implementando y adaptando en el país?	55
Tabla 9:	56
¿Las culturas ecuatorianas están desapareciendo con el pasar del tiempo?	56
Tabla 10:	57
¿La aculturación (creación de nuevas culturas) se observa cotidianamente en las nuevas generaciones?.....	57
Tabla 11	58
¿La transculturación (adaptación de culturas) genera aspectos positivos en el entorno social? ..	58
Tabla 12	59
¿Al traer cultura de otros países o lugares ayuda a fortalecer y a culturizar a las personas?	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	48
Figura 2.....	49
Figura 3.....	50
Figura 4.....	51
Figura 5.....	52
Figura 6.....	53
Figura 7.....	54
Figura 8.....	55
Figura 9.....	56
Figura 10.....	57
Figura 11.....	58
Figura 12.....	59



DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe; **ALEJANDRO GONZALEZ JEFFERSON VIDAL** con C.I. **2400022790**, estudiante de la carrera de Comunicación, declaro que el Trabajo de Titulación; Proyecto de Investigación presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo título es: **EL ANIME COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA EN LOS JÓVENES DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA.** Corresponde exclusiva responsabilidad del autor y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

La Libertad, 27 de noviembre, 2023.

Atentamente,

Alejandro Gonzalez Jefferson Vidal
C.I. 2400022790

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi hija, Caroline Girelcy Alejandro Cedeño, que a pesar de las adversidades, problemas e inconvenientes que se presentaban habitualmente, siempre encontraba la paz y la alegría en su sonrisas y abrazos, a mi papá; Jorge Aurelio Alejandro Tumbaco, por enseñarme a conseguir mi propio dinero, el trabajo humilde como la construcción, la responsabilidad, el compromiso, luchar por mis sueños, y por decirme que si quería algo tenía que conseguirlo por mi propia cuenta, sin embargo, estaría ahí si cometía cualquier error. A mí Mamá, Clara Elena Gonzalez Tigrero, por brindarme estabilidad emocional, por prepararme la comida todos los días y darme ánimos para culminar mis estudios, a mis hermanos y cuñada; Miguel, Darwin, Marielena y Cinthya, por darme apoyo cuando lo he necesitado. Por último, a mis sobrinos, para que sigan adelante, que todo es posible, nada es fácil y a veces se está solo para conseguir algo. Que esto sea una inspiración para que sigan adelante haciendo lo que más les apasionan, siempre siguiendo el camino correcto.

Alejandro Gonzalez Jefferson Vidal

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis amigos más cercanos, quienes fueron un pilar fundamental para terminar con mis metas y que nunca se burlaron o criticaron por el tema que escogí, a mí grupo La Grieta de la Manquería del videojuego League of Legends (LOL), por sacar sonrisas en momentos triste y desesperación por el desarrollo de este proyecto. Al grupo de laboratorio experimental DICOM, por abrir las puertas y realizar mis prácticas profesionales, crecer como persona, comenzar de cero e ir escaldo hasta obtener un puesto administrativo y líder para las nuevas personas que se suman al proyecto, además a la calidad de personas que pude conocer e instruir. Al Lic. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD, quién fue tutor de este proyecto de investigación y no rechazar el tema o verlo de una manera ridícula. También extendo el agradecimiento a todos los docentes de la carrera con los que hemos formamos un lazo de amistad y no solo una relación de docente y estudiante. Finalmente, al grupo pequeño de compañeros que se formaron conmigo, quienes me brindaron su confianza y me pusieron en sus grupos de trabajo, a los haters que siempre me desearon el mal y hablaron mal a mis espaldas, aquí quiero decirles que solo provocaron hacerme más fuerte. A los Otakus y a las personas que me inculcaron, educaron y culturalizaron en este amplio mundo del Anime.

Alejandro Gonzalez Jefferson Vidal



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN UIC
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

La Libertad, 27 de noviembre del 2023

Lic. Lilian Susana Molina Benavides, PhD.

Directora de la Carrera de la Carrera de Comunicación- UPSE

En su despacho. -

En calidad de tutor asignado por la Carrera de Comunicación, informo a usted que el estudiante **Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez** con cédula de identidad N° **2400022790**, ha cumplido con los requisitos estipulados en el Reglamento de Titulación de Grado y Postgrado de la UPSE y Protocolos Vigentes de la Carrera de Comunicación, para la implementación y desarrollo del Trabajo de Titulación, bajo la modalidad de Proyecto de Investigación, de título **“El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena”**.

Por lo ante expuesto, recomiendo se **apruebe** el Trabajo de Titulación referido anteriormente, bajo el Reglamento de Titulación de Grado y Postgrado de la UPSE vigente que cita:

“Art 11. Actividades académicas del docente tutor. - El docente tutor realizará un acompañamiento a los estudiantes en el desarrollo del proyecto del trabajo de integración curricular, quién presentará el informe correspondiente de acuerdo a la planificación aprobada por el Consejo de Facultad.”

Debo indicar que es de exclusiva responsabilidad del autor, cumplir con las sugerencias realizadas durante el proceso de revisión por sus especialistas.

Para los fines académicos pertinentes, es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

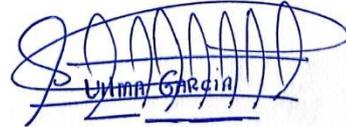
Atentamente,

Lic. Ángel Albero Matamoros Dávalos, PhD
DOCENTE TUTOR

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR**



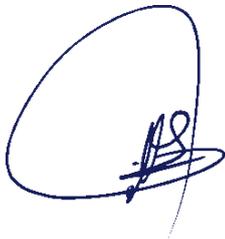
**Lic. Lilian Susana Molina
Benavides, PhD.**



**Lic. Vilma Maribel García
González**

**DIRECTORA DE LA
CARRERA DE
COMUNICACIÓN**

**DOCENTE GUÍA DE LA
CARRERA DE COMUNICACIÓN**



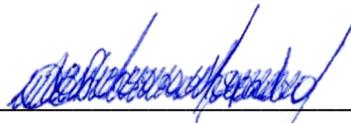
**Lic. Ángel Alberto Matamoros
Dávalos, PhD.**

**DOCENTE TUOR DE LA
CARRERA DE
COMUNICACIÓN**



**Econ. Cynthia Nataly Espíndola
Vásquez, Mgtr**

**DOCENTE ESPECIALISTA DE
LA CARRERA DE
COMUNICACIÓN**



**Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez
ESTUDIANTE**

El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena

Alejandro Gonzalez Jefferson Vidal
Código Orcid (1) 0000-0002-3697-8559
Universidad Estatal Península de Santa Elena-Carrera de Comunicación

Resumen

El anime, construye un nuevo universo para cada ser humano, además implementa plataformas con diversos contenidos con varios géneros, enfocado para cada público objetivo. Por esa razón se planteó analizar la siguiente temática. El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena. El presente trabajo presenta la siguiente estructura; como objetivo general, determinar la importancia del anime como herramienta de comunicación y cultura en la provincia de Santa Elena, con el propósito de interpretar el renombre que genera en los habitantes. La metodología aplicada es tipo básica descriptiva y el enfoque mixto, con un diseño no experimental, aplicando las técnicas de la entrevista con su guía de preguntas realizada a profesionales en psicología, herramientas digitales y marketing en diseño, que aportan a la indagación, y la encuesta con una escala de Likert realizada a 45 personas aplicado un muestro aleatorio simple considerado por el autor dirigida a jóvenes de la carrera de comunicación de la Universidad Estatal Península de Santa Elena (UPSE). Las nuevas y pasadas generaciones han fortalecido la adaptación de culturas no solo en la provincia, sino que alrededor de todo el mundo, lo que ha permitido la creación de contenido mediático, visual, con la aceptación del público en general. Los resultados de la encuesta y la entrevista evidencian que el anime tiene un potencial para comunicar, transmitir emociones y fortalece las relaciones entre las personas.

Palabras Claves: Anime, Clasificación y Géneros, Cultura ecuatoriana, Comunicación, narrativa visual.

Anime as a tool of communication and culture in Young people in the Santa Elena province

Alejandro Gonzalez Jefferson Vidal
Código Orcid (1) 0000-0002-3697-8559
Universidad Estatal Península de Santa Elena-Carrera de Comunicación

Summary

Anime builds a new universe for each human being, and also implements platforms with diverse content with various genres, focused on each target audience. For this reason, it was proposed to analyze the following topic. Anime as a tool of communication and culture among young people in the province of Santa Elena. The present work presents the following structure; As a general objective, determine the importance of anime as a communication and cultural tool in the province of Santa Elena, with the purpose of interpreting the popularity it generates in the inhabitants. The methodology applied is a basic descriptive type and a mixed approach, with a non-experimental design, applying interview techniques with its guide of questions asked to professionals in psychology, digital tools and marketing in design, which contribute to the investigation, and the survey with a Likert scale carried out on 45 people, applying a simple random sample considered by the author, aimed at young people studying communication at the Peninsula State University of Santa Elena (UPSE). The new and past generations have strengthened the adaptation of cultures not only in the province, but around the world, which has allowed the creation of media and visual content, with the acceptance of the general public. The results of the survey and the interview show that anime has a potential to communicate, transmit emotions and strengthens relationships between people.

Keywords: *Anime, Classification and Genres, Ecuadorian Culture, Communication, visual narrative*

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación es El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena.

Este proyecto es elaborado dentro de las líneas y sub líneas de investigación de la carrera de comunicación, además de alinearse a las normativas institucionales de la UPSE, esta temática aborda la importancia del uso del anime como forma de comunicar y transmitir emociones, además de los enfoques culturales de Ecuador y Japón.

La metodología empleada se direccionó a la investigación básica descriptiva con un enfoque mixto, para la recolección de datos se utilizaron las técnicas de la encuesta y la entrevista con un enfoque cuantitativo, se definió y explicó cómo reaccionan los entrevistados con este cambio en la sociedad, y el cualitativo se dejó fundamentado la importancia y la consideración del potencial del anime en la sociedad y en las nuevas generaciones con dependencia a los dispositivos inteligentes.

El diseño empleado fue de carácter descriptivo, en el que se alcanzó una perspectiva minuciosa y delimitada sobre la variable independiente Anime; y dependiente, A su vez se explora un poco más de las variables y se fundamentan las dimensiones de la investigación fortaleciendo el trabajo.

La población a estudiar es de 385.735 que son los habitantes de la provincia de Santa Elena según el último censo realizado por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) y Censo Ecuador Cuenta conmigo en el 2022, sin embargo realizando la muestra de la población con un margen de error del 10% dio un resultado de 90 personas, pero el autor considero un muestro de aleatorio simple y se realizó a 45 jóvenes de la carrera de comunicación pertenecientes a las distintas ciudades de la provincia.

Finalmente, se realiza el análisis y discusión de resultados donde se lleva a cabo una relación entre los resultados obtenidos y los teóricos consultados para despejar preguntas de investigación y la hipótesis.

El autor de ese proyecto de investigación se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la importancia del anime como herramienta de comunicación y cultura en la provincia de Santa Elena, con el propósito de interpretar el renombre que genera en los habitantes, de igual manera, se diseñó tres objetivos específicos; Explicar la definición, la historia y los elementos relacionados con el anime, identificar la relación que tiene el anime con el uso de las herramientas

comunicativas, destacar la influencia que genera el anime y su cultura dentro de la provincia de Santa Elena. Como recomendación a los futuros investigadores, incentivar más a la población para que no se pierdan las culturas, unificar conocimiento y realizar contenido relevante para que se fortalezca los lazos comunicacionales relacionado al anime.

Capítulo I, se aborda la formulación general del proyecto, la descripción del problema, formulación de pregunta de investigación científica, justificación, el planteamiento de objetivos, la hipótesis y el estudio de las variables.

Capítulo II, enfocado en el marco teórico, aquí se necesitó realizar un antecedente de una mirada internacional, nacional y local de estudios previos, aunque localmente no se encontraron investigaciones, por eso se impuso a seguir con esta investigación que aporte a la sociedad científica. Además, un marco conceptual el mismo que se fundamenta con las ideas de expertos en la temática.

Capítulo III, se planea la metodología a utilizar como herramienta de investigación; para ello, fue necesario establecer el tipo, enfoque, diseño, métodos, técnicas e instrumentos; sin dejar alado a la población y muestra.

Capítulo IV, se considera los resultados y la discusión en donde se procedió al procesamiento, análisis, interpretación y discusión de resultados. Esta fase llevó al investigador a obtener las conclusiones y recomendaciones, a fin de demostrar la viabilidad del estudio emprendido.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Antecedentes del problema de investigación.

El Anime a evolucionado contantemente desde sus inicios del siglo XX. Ha tenido una gran influencia en la cultura popular donde se puede observar estos conceptos, en las convenciones, cosplay, integraciones y más. El Internet ha generado diversas formas de distribución para ver este contenido, ya sea estos a través de canales privados, televisión abierta, transmisión en vivo o utilizando plataformas de Streams.

El anime no solo está enfocado en un grupo pequeño de audiencia, sino que se ha estado diversificándose en los géneros y estilo, permitiendo captar espectadores desde la niñes hasta la adultes. La narrativa de este género abarca desde; la ciencia ficción, fantasía, terror o romance, dándole al público la elección de elegir un anime de acuerdo a la temática o historia que desea observar.

Hoy se encuentran estos contenidos en plataformas digitales, ofreciendo variedades de productos ya sean estas; imágenes, resúmenes, reflexiones o análisis de contenido, permitiendo fortalecer los lazos comunicacionales. Es así como el anime forma parte de la cultura permitiendo plasmar entretenimiento visual y narrativo por todo el mundo. La influencia que genera el Anime crea interés para fines educativos y diversas diciplinas formando una parte fundamental para el desarrollo social, cultural y emocional.

El origen de la palabra anime data de las primeras reseñas historias japonesa, aunque no se le ha dado un tiempo de origen en la creación de la animación, El primer anime lanzado fue Astroboy en 1963 por el dibujante Osamu Tezuka. (Horno, 2015) Afirma:

El primer cine japonés animado fue en el año 1917, los pioneros fueron artistas franceses, americanos cuyas aportaciones tuvieron lugar entre 1906 y 1914. La historia de la animación enfoca un proceso vivo y de constante cambio, la importancia que puede tener la realización de la animación sobre una película de 35mm. La industria del cine y la animación más la adaptación de la historietas o mangas fortalecen la historia de las culturas (p.111).

Este artículo se enfocó sobre la animación y la creación de los primeros enfoques de diseño, bocetos, y esquemas para la creación del largometraje y corto metraje que se vivieron en los primeros inicios del anime.

En el campo de la Antropología, varios autores aportan información epistemológica para explorar los mitos y comprender su significado de épocas antiguas. (Ogáyar & Ojeada, 2020) aportan:

Que la base del psicoanálisis de los sueños tiene imágenes fragmentadas de antiguos mitos. Esos sueños guardan un porcentaje de vidas pasadas que se relacionan en las interpretaciones animadas siendo este un modelo de inspiración para las creaciones de nuevas obras. Sin embargo, en la modernidad se habla de nuevas creaciones míticas como; sincretismo mítico, construcción de nuevas identidades culturales basada en estos mitos, encuentro con el mito y la ciencia, yendo más allá de su concepción actual (p.114).

Este estudio enfocado en el mito y la modernidad a través del anime japonés plantea los distintos avances técnicos que genera la creación de nuevos contenidos con temática unificadas o también llamada la hibridación de contenido, con el fin de actualizar la visión y funcionamiento, tratándose de un elemento fundamental en el desarrollo de la sociedad moderna.

En el artículo científico sobre el anime como elemento transcultural, mitología, folclore y tradición a través de la animación (Gil, 2020) menciona:

El anime tiene la capacidad de adaptarse a las necesidades del público, la diversificación de las temáticas y segmentación, resulta ser un medio óptimo para combinar la tradición con la modernidad. Se puede definir al anime como una herramienta transcultural, En estas animaciones se puede observar la diversidad del territorio, además quedan inmortalizados grandes representaciones importantes que han existido en el paso del tiempo. Estas narrativas fortalecen la propia cultura, sociedad e historia del país (p.416).

En este aporte se evidencia el poder transcultural de la animación japonesa y el reconocimiento internacional en tan solo unas décadas. El anime crea la posibilidad de unificar e integrar la religión, costumbres, mitología y geografías, que sirven como una estrategia publicitaria y movimientos turísticos.

Para hablar de cultura, primero se debe de conocer la definición, que proviene del término Cult, perteneciente al verbo latino colo, colere, cultum es igual a cultivar. (Altierí, 2010) Menciona:

La cultura tanto como su definición verbal y etimológica, es comparada con la educación, formación, desarrollo de las habilidades intelectuales, morales y disciplinadas del ser humano. El término ha tenido una extensión tan grande como; la edad clásica donde su denotación era más limitada, en la Roma de Cicerón empleaban el termino humanistas. En la edad media se modificó el concepto retro de cultura conservando peculiaridades del aristocrático y contemplativo (p.16).

Este fragmento es de importancia, para conocer el origen de la palabra cultura sus inicios y como se ha ido desarrollando con el paso de tiempo, también se complementa con las variables de investigación planteada.

Las nuevas generaciones sienten interés el pensamiento filosófico en la ciencia y las realidades impulsando en la cultura, la evolución y la trascendencia en las regiones latinoamericanas. (Nakajima, 2017) afirma:

Las diferentes relaciones e influencias que llegan a nosotros enfatizan la unidad dentro de una cultura universal. El hombre crea la cultura, su propia realidad artificial, superpone la situación natural en un mundo denso de ideas, costumbres, leyes y moralidades. Filósofos de renombre como Alejandro Korn, Alejandro Deústua, señalan las principales ideas con respecto al problema de la cultura, su alcance y su importancia para la identidad latinoamericana (p.76).

En este escrito representa la generalización de la cultura y los pensamientos filosófico de la población latinoamericana, donde se establece la relación que existe en la cultura y la filosofía, permitiendo dar un mayor enfoque para este proyecto de investigación.

Los jóvenes identificados como cultura Otaku – fanáticos por el manga/anime, generan una identidad diferente tanto individual como colectiva a través del ciberespacio utilizando grupos digitales de Facebook para sentirse unidos y en familia. (Álvarez, 2019) enfatiza:

El fanatismo por series, dibujos, anime y pasatiempo se considera una persona aficionada a algo. Los medios de comunicación que tienden a estigmatizarlos, en contextos específicos la cultura e identidad pueden articularse en la práctica.

Los Otakus quienes toman la cultura japonesa desarrollan su entorno de consumo. Dentro de este grupo sus miembros forman parte del simbolismo heterogéneos entre los cuales se establece la legitimación de identidad (p.50).

En este artículo se ve el abordaje que permite deducir que los Otakus de las plataformas digitales consisten en poner una identidad alternativa en Facebook para expresar su identidad Otaku y discutir los resultados negativos asociados a la sociedad, fomenta parte de la investigación con conocimiento sobre la diversidad de la cibercultura.

De acuerdo con la investigación de (Cobos y otros, 2022) abordó el anime en Colombia, una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias expresa:

Se buscó identificar las principales razones del inicio del consumo y por qué se sostiene, midiendo a su vez la satisfacción y como ha cambiado en la vida cotidiana. En los principales hallazgos de la investigación se estableció que el grupo de encuestado, los participantes iniciaron a ver anime por ser un contenido diferente, complejo y diverso. Al consumir estos contenidos se garantiza la diversión que da satisfacción y aprendizaje y reflexionar y crecer como personas (p.19).

Este artículo científico aborda temas relevantes como; el consumo del anime, el uso, el aprendizaje, la identificación y las reacciones al espectador por ver ese contenido, fomenta aspectos positivos para esta investigación.

Empleo las palabras de (Cabrera, 2019) en su tesis monográfica donde enfatiza el anime y los medios de comunicación según el Análisis de caso: Death Note Considera:

A través de una exploración cualitativa de la serie Death Note, donde se realizó un análisis de discurso, tratando de describir los medios de comunicación y el periodismo. Enfatizó cuatro categorías importantes; el periodista, tipos de medios, funciones del periodista. Además, considera la historia del manga y el anime, desde sus inicios y sus futuras proyecciones (p.27).

En la tesis presentada, relaciona a la serie de anime Death Note como una representación gráfica del periodismo y como dicha serie personifica a los comunicadores, no obstante, enfoca en la cultura, géneros y divisiones que fortalecen este trabajo de esta investigación.

Según (Chirinos, 2020): En el trabajo dónde realizo un análisis de contenido cuyo objetivo general fue identificar como la narrativa audiovisual de la película de anime: “Tu Nombre”; “Your Name” o “Kimi no na wa” contribuye a la identidad cultural japonés. Al respecto menciona:

La narrativa planteada del mangaka, Makoto Shinkai donde trabaja los elementos genéricos como una conmutación de aspectos compositivos de las lógicas, de verisimilitud de un mundo diverso que posibilita a un universo narrativos correcto. En Kimi no na wa, los traslados en el tiempo y el intercambio de cuerpos genera un cambio temático entre el fantástico y la ciencia ficción (p.22).

Basándose en la teoría de Chirinos y varios autores más, concluyó que los elementos narrativos fortalecen, la historia, cultura y la comunicación, además este estudio aporta con el presente trabajo de investigación que se está desarrollando.

Teniendo en cuenta a (Intriago & Rodríguez, 2018) en su trabajo de investigación el objetivo fue la influencia cultural del anime japonés en la recepción de estudiantes de diseño gráfico de la Universidad de Guayaquil.

Dónde se demostró que a través de un proceso comunicológico e imaginarios sociales contribuye al desarrollo artístico. La metodología aplicada es el interaccionismo simbólico por medio de diferentes técnicas y los resultados abarcan a la interculturalidad por representaciones socioculturales por medio de redes sociales de renombre mundial (p.7).

Este trabajo fomenta las líneas de investigación planteadas en este proyecto, considerando a la influencia de los dibujos en 2D y la integración de los estudiantes de carreras similares a este arte representativo.

En el mismo contexto (Falconí & Córdor, 2019) enfatizan en su proyecto de tesis que abordaron al anime como una herramienta que permite comunicar, integrar y forjar identidades dentro de la subcultura Otaku en la ciudad de Quito.

Los comportamientos culturales para ser consideradas deben ser implementadas por una sociedad, difundidas por un grupo social. El internacionalismo simbólico sobre la comunicación se anuncia así mismo en su relación inherente con la cultura, además manifiesta un crecimiento notable en

la industria del consumo cultural como ejes relevantes en la construcción de identidad (p.5).

En este estudio donde se enfocó en la comunidad juvenil Otaku, quienes tienen origen por el consumo mediático y cultural del anime con sus respectivas relaciones genera la integración de dicho club, para fomentar las relaciones interpersonales, es así como este proyecto sirve como recopilación para la investigación que se está llevando.

Teniendo en cuenta a (De La Cruz, 2022) en su objetivo sobre la cultura nacional: ¿Qué es nación?, la identidad cultural, la cultura como forma de vida, aplicada en estudiantes de institutos públicos. Señala:

Se consideran importantes las estrategias didácticas como referencia de estudios y evaluaciones en los jóvenes estudiantes de colegio, usando metodologías diversas para analizar el conocimiento de cada estudiante y su apego a las culturas nacionales, se emplearon exámenes digitales e interactivos que ayuden a la estimulación del aprendiz (p.20).

En este proyecto científico se rescata las aplicaciones que se emplean en los estudiantes para fortalecer el aprendizaje de las culturas nacionales usando métodos dinámicos para una mayor relación, sin embargo, cumple con ciertos aspectos para la indagación de este proyecto.

A pesar de la inmensurable búsqueda que información de proyectos de investigación relacionados a la variable independiente, no se encontraron investigaciones en los últimos años sobre el Anime dentro de la zona territorial Santa Elena – Ecuador. Por esa razón es relevante plantear este proyecto, para conocer la importancia del anime y la aceptación que genera en el público joven.

Es así como a nivel nacional existen estudios que fortalecen a la estructura de este proyecto, modelos que sirven como estructura para replicar y mejorar dentro de la provincia de Santa Elena, con el fin de fortalecer la cultura, la lingüística, la integración y el conocimiento que deja estas narraditas visuales por el resto del mundo, además de dar a conocer como estos dibujos son representado en el día a día para expresarnos y dar a conocer un mensaje.

De esta manera es como se aborda esta problemática y se considera el tiempo de estudio de agosto a noviembre del presente año en curso, eligiendo a dos cursos de la carrera de comunicación de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Son la mejor referencia

para esclarecer las dudas planteadas sobre el anime como herramienta de comunicación y cultura, para recopilar datos y analizarlos como muestra de la población.

Este proyecto acontece una relevancia social que permite dar a conocer el uso de la animación japonesa como medio de difusión de información, mensajes, expresiones, sentimientos, inquietudes, no solo personales sino en el ámbito público o privado, municipios e instituciones de educación, el propósito es reconocer el anime como una herramienta de comunicación en el entorno que nos rodea ya sea este una conversación interpersonal, como relaciones digitales en plataformas de mensajería directa en línea con su respectiva devolución de respuesta o feedback.

Bajo este esquema es importante levantar una investigación, que permitirá desarrollar y explorar las relaciones de los habitantes con el problema a resolver sobre el tema el anime como herramienta de comunicación y cultura.

1.2. Formulación del problema de investigación.

El anime como herramienta de comunicación y cultura en las generaciones de la provincia de Santa Elena, permitirá nutrir de cultura internacional, fomentar el arte, la lingüística y el desarrollo en técnicas comunicativas.

¿Cómo incide el anime en la comunicación y la cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena?

¿Cómo se genera la popularidad del anime y la cultura dentro de la provincia de Santa Elena?

¿Cómo incide las estrategias comunicacionales que crea el anime a la población?

¿Cómo se desarrolla la cultura del anime la provincia de Santa Elena?

1.3. Objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

Determinar la importancia del anime como herramienta de comunicación y cultura en la provincia de Santa Elena, con el propósito de interpretar el renombre que genera en los habitantes.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Explicar la definición, la historia y los elementos relacionados con el anime.
- Identificar la relación que tiene el anime con el uso de las herramientas comunicativas.
- Destacar la influencia que genera el anime y su cultura dentro de la provincia de Santa Elena.

1.4. Justificación de la investigación.

En el mundo sigue innovando constantemente las ilustraciones, parte de ella se asemeja como ejemplo de grandes industrias de la animación como; Disney, Pixar, Dreamworks, entre otros estudios de animación destacados, no obstante, el proceso de ilustración nace desde épocas remotas, de historias occidentales, el dibujo netamente plasmado en una hoja de papel así nace el manga que son historietas o comic, de estas historias y dibujos que son los pioneros para la creación del anime.

El anime va revolucionando fuertemente en las industrias televisivas, cinematográficas, e incluso en plataformas digitales de Stream, llevando su competencia aun nivel más alto de audiencia. También ha creado varios grupos de fanáticos de nominados Otakus y Cosplayers los cuales dan vida diversos personajes reconocidos en la industria del anime. Además, este género y comunidad genera un universo nuevo, en el estilo de la comunicación y su difusión del mensaje a más personas.

También es utilizado como herramienta de comunicación en los últimos años en Latinoamérica, este proceso comunicativo sirve para acercar más a los fans, compartir de la cultura y sentirse más identificados. Una de las estrategias que se han utilizado son; concurso de cosplayers, doblaje latino, interpretación escenas, exposición de mangas, comidas, etc. Estas organizaciones están en distintos países de Latinoamérica (LATAM). México con la mayor aceptación de Cosplayers y doblajes también llamados fandub seguido de Perú y Ecuador.

Es importante mantener la idea del anime como herramienta de comunicación y cultura en la provincia de Santa Elena, puede generar beneficios a la población peninsular, local e internacional. Develando que estas narrativas visuales son parte de las generaciones actuales que crecen con contenidos diarios, donde son los principales beneficiarios en conocer estos contenidos ayudan en la comunicación diaria o pueden usarse para expresar sentimientos que no son fáciles de explicar usando este contenido en sus redes sociales o conversaciones privadas.

Los beneficios de esta investigación permitirán el desarrollo de la cultura, culturalidad como acercamientos de culturas y reconocimiento de la lingüística tanto como expresión y dialogo, que se emplea en estos grupos, además que permite tener una investigación de manera local que contribuye a las investigaciones salientes de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. Conocimiento actual.

Como mencionan (Freire-Sánchez y otros, 2023) en su investigación sobre variables presentes en la interpretación y aceptación de elementos de la narrativa anime en campañas publicitarias españolas, mencionan:

Desde la década de los ochenta, en España, se ha recurrido al anime como estrategia publicitaria para promover productos que comercializan estos personajes. Con el propósito de identificar los factores que generan la discrepancia entre el crecimiento del consumo del anime y la creatividad de España (p.16).

En este artículo se observa como España ha empleado campañas publicitarias directa e indirectamente en esas series anime de TV. Cuyos resultados reflejan la necesidad de entender el universo narrativo del anime, sus personajes y subtexto.

Cabe añadir que el anime se ha convertido en una de las grandes bases de la diplomática pública japonesa para publicar el encanto de Japón. Además, el gobierno japonés es uno de los que más apoya el movimiento Cool Japan. admite (Bonillo, 2020) (p.75). Cada cultura maneja una visión diferente al mundo respondiendo a la realidad que vive un grupo social. Cada grupo tiene su propia forma de funcionar o interpretar su entorno, para ellos se desarrolla varias teorías que fundamentan este concepto.

Por esa razón se parte de la siguiente hipótesis, Educación intercultural en el Ecuador: una revisión sistemática, planteado por (Espinoza & Ley, 2020) donde menciona:

La educación intercultural está dirigida a promover un cambio de mentalidad en la sociedad, donde el ser humano considere el factor fundamental de trascender. Para alcanzar este cambio en la educación ecuatoriana se propuso currículos nacionales interculturales bilingües, para cubrir el proceso de enseñanza de la educación intercultural (p.18).

Para terminar, la educación intercultural logra incorporar una serie de elementos que determinan la práctica de la educación permitiendo nuevos modelos de aprendizaje, fomentando el conocimiento del estudiantado.

En segunda instancia, (Castañeda, 2022) habla sobre la comunicación en el fortalecimiento de la identidad cultural, un estudio cuyo objetivo fue analizar la forma en que la comunicación interviene en el fortalecimiento cultural. El autor considera la idea que la cultura se crea, se desarrolla y se mantiene en el tiempo a través de la comunicación y las intervenciones en los procesos culturales, simbólicos, que contribuyen a la identidad del individuo y a su comunidad.

Asimismo, la influencia y el poder de los medios de comunicación como una institución social y cultural, relacionado a los sujetos sociales y el diálogo se sustentan que la comunicación y la cultura son dos universos inseparables (Fabbro, 2020) (p.151). “Sin la comunicación no existiría información de cultura y nuevas culturas ni la difusión de ellas).
Agregar análisis.

2.2.Fundamentación teórica y Conceptual.

2.2.1. Narrativa visual

Las narrativas visuales ayudan a fomentar el aprendizaje de las personas, (Lazzari y otros, 2021) en su indagación científica de narrativa visual, mediación de lectura en la educación infantil que:

Los procesos de alfabetización literacidad en los niños de 4 años en adelante, como ellos relacionan y entienden las narrativas visuales, permitiendo hacer un enfoque exploratorio en la educación infantil del programa nacional, proponiendo que los menores fortalezcan la lectura literaria mediante imágenes y video y relacionen el contenido visualizado (p.113).

En base a los resultados planteados, el artículo se demuestra la importancia de las narrativas visuales, como una estrategia comunicativa, usando la proyección de elementos gráficos como estímulos que auxilian, complementan y manifiestan sus formas de expresión.

2.2.2. Películas y series

Las imágenes e historias relatadas en el cine o series de televisión provocan entusiasmo en el público objetivo contribuyen al conocimiento conceptual y fomentan las capacidades crítica, según (Garrido y otros, 2021) portan;

La Salud y la educación juegan un papel clave donde se garantiza el aprendizaje obligatorio, teniendo en cuenta que las películas y series agilitan el aprendizaje complejo de caracterizas, escenarios dependiendo de la temática a

tratar. Por otra parte, las series son consideradas como el reemplazo del cine, por la cantidad de personas que consumen este contenido con facilidad y comodidad ya sea en; su casa, en el trabajo usando dispositivos móviles y de escritorio (p.15).

Como referencia de ese estudio, los autores sugieren el uso potencial de las materias audiovisuales para trabajar los objetivos de la educación, comunicación y salud. Con temas más dinámicos y visual para su mejor entendimiento del contenido.

2.2.3. La clasificación del anime.

Los animes como los géneros periodísticos tienen su clasificación por edades, gustos y contenidos, según (Fernández, 2022) en su concepto de la clasificación del anime afirma:

Los géneros utilizados regularmente como el Shounen, shoujo, seinen, josei y kodomo que pertenecen al género del anime y manga, sin embargo, esta clasificación se mantiene por el contenido por edades, desde los 3-5, 5-10, 14-20, 20 años a más edad. Esta clasificación se la conoce por la distribución y aceptación de la TV japonesa. (p.5).

El contenido que se mantiene a la perspectiva se la conoce por rango de edad del público, se puede considerar que aquí se encuentra contenido para; niños, adolescentes, adultos, masculino y femenino.

2.2.4. Subgéneros del anime

(Fernández, 2022), periodista audiovisual añade que más que géneros se los conoce como subgéneros del anime, porque son una hibridación de estos contenidos, “si aún no has iniciado el viaje por el universo Otaku, estos géneros sonarán raros al pronunciarlos o leerlos e incluso incomprensibles, porque están en japonés” recomienda dividirlos así:

- **Shoujo-ai – Romance:** Subgénero enfocado en el romance entre dos mujeres, el contexto está desarrollado en la etapa de la escuela. Su contenido hace una exploración emocional, a los clichés de romance, la falta de comunicación y el miedo al rechazo.
- **Yuri – Romance de mujeres:** Es casi idéntico al género Shoujo, la diferencia está que este género está enfocado para el público adulto y su trama está desarrollado en protagonistas mujeres adultas, sus escenas tienen contenido más explícito.
- **Bishoujo – Video juegos/novelas:** Estas series son dirigidas a un público masculino, su trama se enfoca en el estilo de videojuegos, diseño de personajes

y sus protagonistas son mujeres hermosas. Aunque aún no se define una expresión para el Bishoujo.

- **Moe – tierno y adorable:** Este modelo se hizo popular en la década de los 2000, es parecido al bishoujo, pero se caracteriza por personajes femeninos tiernos haciendo cosas cotidianas, su público frecuente es el masculino y ellos usaron esa descripción para referirse al Moe, sin embargo, la palabra moe, enfatiza a una obsesión por los personajes animados.
- **Shounen-ai – Romance de dos chicos:** Estas historias están desarrolladas en el contexto estudiantil, en la secundaria, la trama está enfocada en el crecimiento personal, desarrollo emocional, clichés románticos, sobre todo el “qué dirán la gente sobre la relación”.
- **Yuai – Romance de personajes masculino:** Son temas más maduros, se explora la relación de forma más seria y planeándose a su relación a futuro. Los protagonistas suelen ser adultos o universitarios estos animes pueden tener escenas subida de tono.
- **Bishounen – Romance que complace al público femenino:** En esto animes la protagonista femenina está rodeada de chicos atractivos, aunque no es un término oficial, muchas revistas y fans suelen llamarlos “Bishounen anime” de manera informal cuando se refieren a este contenido.
- **Kemono – Arte Japones:** Aquí se puede ver plasmada el arte y diseño japones donde los personajes muestran características antropomórficas, pero hablan como los humanos.
- **Mecha – Creación y futuro de historia:** Estos géneros son unos de los más reconocidos dentro y fuera de japon aquí hay clásicos inolvidables para los fans, el desarrollo de la historia se centra a un futuro donde la tecnología evoluciona constantemente, su enfoque está en el cambio de la vida en el futuro y las predicciones.
- **Ecchi – Fanservice:** Estas series tienen una característica peculiar, donde se enfoca al público adulto con escenas fuertes en contenido. Se le considera también series de fanservice, además se mantiene un esquema humorístico.
- **Gender Bender:** Estos géneros también son conocidos como hideyoshi, aquí se relata como las historias y los protagonistas principales intercambian de cuerpo, también que los personajes femeninos actúan como masculino y viceversa.

- **Hentai:** En este subgénero es especialmente para los adultos, sus características están desde el humor, hasta escenas de relaciones íntimas muy explícitas.
- **Gore – Violento y Sangriento:** Aquí abunda la sangre y la violencia, este tipo de género es para el público adolescente y adulto, es un universo loco para la mayoría de los mangakas, donde la historia relatada es sobre cosas inquietantes y de misterio, sobre naturales e intriga.
- **Harem – Comedia Romántica:** Para este género un protagonista masculino rodeado de protagonistas femeninas, este anime también es conocido como las comedias románticas, aunque este género también puede tener una historia invertida donde la prota femenina esté rodeada por chicos enamorados de ella.
- **Sport – Deporte:** Como su nombre lo indica este subgénero tiene relación con el ámbito deportivo, aquí incluye la mayoría de los deportes, como el básquet, fútbol, tenis, carrera, entre otros.
- **Isekai:** Es uno de los más conocido por los fans, parte de las novelas ligeras, manga, anime y videojuegos de fantasía japonesa y su punto de enfoque es en una persona normal que es trasladado a un mundo distinto. Aquí también se incluye la reencarnación, que son las personas que mueren en su mundo y les dan una nueva oportunidad para rehacer sus vidas. Este género es uno de los más populares en los últimos años.
- **Súper poderes:** Algunos de los personajes peculiarmente son extraído de las series de películas, televisión y de comics de Marvel, obteniendo un sin número de aficionados por este género. Aquí los protagonistas suelen nacer con super poderes u obtenerlo con el tiempo según la trama que se está viviendo.
- **Cultura Otaku:** Son animes que tocan temáticas de la cultura Otaku, sean esto en el estilo de parodia, o mostrando apariencias de fanáticos. Los Fans se sienten a gustos por que se les considere en hacer una temática con su estilo de vida o afición.

Para terminar. Estos géneros mostrados en este capítulo cumplen con la mayoría de los géneros y subgéneros, existen más que subdividen y hacen la posibilidad de las hibridaciones de géneros, así como la diversidad de contenido haciendo posible las nuevas categorías y conmovión al público nuevo.

2.2.5. Contenido y consumo

El contenido del anime y el consumo en los jóvenes adolescentes es más notable en la ciudades y países por todo el mundo, (Arias y otros, 2020) en su investigación sobre el consumo del anime en la población universitaria de Cartagena en Colombia enfatiza:

La posibilidad de comprobar las barreras interpretativas entre personas de diferentes acentos y cultura donde pueden desaparecer, pero generan un nuevo proceso adaptando nuevos modelos de comunicación, tomando de referencia programas de televisión de origen japonés como el anime. El anime en Colombia se comenzó a transmitir por señal abierta en la década de los 90s. aquí series de anime como los Hermanos Grimm, tuvieron en parrilla de programación 20 años en la TV Nacional, siendo el más longevo en territorios colombianos (p.74).

Dentro del artículo científico se encontró que la mayoría de los participantes observan estos contenidos visuales, se sienten identificado con las historias, protagonistas y con los valores de la responsabilidad, perseverancia, espíritu que hacen énfasis estas producciones.

2.2.6. Difusión de contenido

La distribución de programación para llenar los espacios de parrilla televisiva en la década de los noventa llegaría un nuevo contenido para la televisión de España argumenta (Ferrera, 2020) “Por aquella década se comenzó a tres nuevos espacios de canales privados, Antena 3, Telecinco y Canal +. En un contexto incomprensible estos cambios generaron un impacto para las televisoras, agregar contenido de anime generó rentabilidad para los canales y aumentar el aumento de sus emisiones” (p.16).

2.2.7. Aplicaciones y plataforma

Planteado como hipótesis y punto de vista conceptual (Gonzalez, 2022) escribe sobre las plataformas y aplicaciones para ver contenido de anime en páginas Web. Aquí se mencionan las plataformas más populares para la comunidad y el mundo;

- **Crunchyroll:** Plataforma digital para ver anime desde el ordenador y también usando su aplicación para dispositivos móviles. Es una de las plataformas más completa para buscar contenido original, ya sea en su idioma original y con el doblaje para cada región, con distintos idiomas y subtítulos, la vez en la aplicación se puede informar de los acontecimientos en el mundo del anime, cuenta con más de 25.000 títulos disponibles.

- **FunimationNow:** Es otra aplicación para ver anime en el celular y el ordenador, varios internautas afirman que posee una biblioteca más amplia y también cuenta con su respectivo doblaje en Latinoamérica. Una de las características especiales de la app es que permite descargar y guardar las series de elección.
- **Netflix:** Esta plataforma de stream no solo tiene su apartado de series y películas de anime, esta identidad ha logrado adaptar estas series, de pasar de una animación ilustrada a transformarla al Live action o (hacer series usando personas reales). Esta plataforma esta para los dos dispositivos.

Es posible que otros autores afirmen que no solo existen plataformas de Stream legales como, Amazon Prime, Disney + entre otros, sino que también se pueden observar estas series en otras plataformas no regularizadas que fomentan la piratería, sin embargo para los aficionados a esta temática no ven esos sitios como un problema sino como una opción de volver a ver títulos que otras plataformas eliminan de su lista de contenido o aún no están en las plataformas reguladas.

2.2.8. Adaptación de doblaje

(Mentero, 2022) en su artículo sobre: adaptación y ajuste en el doblaje cinematográfico desde un soporte para traducciones. Un estudio en casa aclara afirma:

Los aportes que realizan los traductores como los actores de doblaje mantienen y consideran el esquema original para el doblaje cinematográfica, donde el estado español depende de la comunidad autónoma realizar la traducción.

Como este estudio se realiza en España se divide el tipo de doblaje en español de Cataluña y Euskadi, o por el contrario también están destinadas las ciudades de Madrid y Galicia para una adaptación más neutra. Sin embargo, es el director de doblaje quien se encarga de la adaptación y coordinación. (p.25).

Este trabajo de investigación adopto como objetivo, analizar las modificaciones y manipulación en la reducción del largo metraje “The Great Spirits” título original, sin embargo, para la adaptación en gallego es O bo Mestre y el buen maestro en español, mientras la comunidad latinoamericana la llamó Hermano Oso.

2.2.9. Esencia latinoamericana concepto

Desde el punto de vista de (Ávalos, 2019) en su artículo donde habla del doblaje al español latino: una mirada glotopolítica. Con el objetivo de abordar un análisis de la adaptación de la película de animación infantil, La vida secreta de tus mascotas, enfatiza:

Se hallan concordancia con las posturas de la Real Academia Española y la Asociación de academias de la lengua española, levantan la presencia ideológica que permite identificar una inmersión de doblaje en aportar una conciencia de identidad que crean el desarrollo económico y el mantenimiento de un mercado, (p.5).

En el apartado de este artículo, se abordaron temáticas y desarrollo de fundamental del contexto del doblaje antiamericano y como aporta en la cultura global, respetando y manteniendo los puntos de vista, aportan con la conceptualización de esta dimensión.

2.2.10. Características del doblaje latinoamericano

Por otro lado, como hace notar (Martínez, 2022) argumenta sobre las características del doblaje neutro en Latinoamérica y su conceptualización en base a su proyección y como los rasgos y esencia hacen que la audiencia quede conectada.

La lingüística recopila características específicas, sin embargo, la mayoría de los teóricos consultado en la investigación indican que existen patrones que se repiten a los elementos conformados del español. Este español neutro tiene la presencia de dicción de los fonemas, porque no incluye el fonema lateral líquido, ósea la ausencia de las letras “S, O, P” e incluso la salivación de los términos, aquí se demuestra la calidad y la suavidad del mensaje (p.3).

México, Colombia y Ecuador, manejan un acento neutro, quiere decir que ciertas personas de la población no manejan modismo y presencia de un léxico distinguido, permitiendo hacer la adaptación de contenido de otro idioma a un más entendible.

2.2.11. Cultura japonesa

El presente trabajo muestra: influencias de la cultura pop japonesa en los consumos de la moda argentina (Nannini, 2021) argumenta en base a su investigación que los efectos de la mediación vinculados a las tecnologías, estilo y cultura popular japonesa genera un consumo a nivel global.

Aunque en la perspectiva de (Rocha & Amador, 2020) aborda bajo una perspectiva psicosocial, que tiene como objetivo principal ampliar el tema de la transculturalidad que se da en japoneses residentes en México y mexicanos que conviven con japoneses en el país.

Se toman consideración seis aspectos principales para estas culturas; sociales, políticos, económico, culturales, comportamentales y subjetivos. Los resultados del estudio dejan resultados donde confirman que la convivencia genera cambios para dos civilizaciones, demostrando rasgos similares, favorecen el crecimiento personal de los individuos (p.53).

Para terminar, esta investigación, comprende como las relaciones de las personas con diversas culturas nutren de información y adaptan su forma de ser para sentirse parte de ellas, sin embargo, es un aporte positivo porque se explora más allá de sus propias culturas.

2.2.12. Tradiciones

Las tradiciones de la cultura japonesa son muy amplias en conocimiento, sin embargo, en el portal web (WeXpats, 2021) menciona varias de estas culturas y tradiciones sobre este lugar. Aquí se mencionarán las tradiciones más destacadas;

- **Ropa / Kimono – Auendo folclórico japonés:** Es una obra de arte se puede decir que es un símbolo de la estética japonesa. El kimono se usó originalmente en el período Heian influenciado por la cultura Meiji. El kimono usualmente se usa en bodas, ceremonias de mayoría de edad y visitas a templos.
- **Comida / Ichiju Sansai – Gastronomía:** Para realizar estos manjares se utilizan ingredientes del mar, montaña y pueblos.
- **Bonsai – macetas:** “bonsai”, proveniente de la palabra Bon que significa macetas y árbol, esta cultura se enfoca al cultivo y cuidado de este arte.
- **Koma – Juguete tradicional japonés:** Son pequeños trompos que se volvió popular por mucho tiempo y se juega girándolo. Existen muchos juguetes y juegos de esta procedencia.

Finalmente, las maravillas de la cultura tradicional japonesa están atrayendo miradas de todo el mundo. La arquitectura, Comida, tradiciones y los kimonos crean la necesidad de aprender de este estilo.

2.2.13. Cultura Ecuatoriana

Los medios de comunicación en el Ecuador han sido víctimas de la oleada neoliberal que recorre el continente latinoamericano durante años, la falta de leyes que regulen el trabajo de los medios de comunicación y que puedan democratizar a los grupos étnicos minoritarios de la libertad de expresión.

Se considera lo dicho hasta aquí por (Alcívar y otros, 2019) en su trabajo de investigación la cultura popular tradicional en Ecuador y la comunicación educativa desde las televisiones comunitarias, como se ha desarrollado a lo largo del tiempo.

Los procesos de construcción colectiva deben abordarse a través de actividades para aprender las rutinas de televisión y comprender la naturaleza de la participación de los medios. Donde los programas diseñados cuyo propósito sea identificar las expresiones culturales populares y tradicional, en los medios

televisivos locales del Ecuador. Una verdadera televisión local educativa se basa en el reflejo de la cultura popular tradicional (p.73).

En resumen, la cultura ecuatoriana mantiene un esquema compatible además es capaz de compartir experiencias dinámicas que contribuyen con el crecimiento dinámico fortaleciendo el crecimiento de cultura y tradiciones.

De igual manera, (Larco & Larco, 2017) sostienen la idea de las culturas de la costa ecuatoriana, a pesar de los dieciséis millones de habitantes que consta en su investigación. La cultura ecuatoriana posee raíces diversas y profundas convirtiéndolo en un lugar multiétnica.

Para terminar, el autor menciona que se investigó más sobre lugares costeros de como era su lengua, ubicación, vestimenta, tradiciones, etc. Aquí se mencionaron las culturas; Guangala, Manteña, Tolita, Valdivia, entre otros.

2.2.14. Culturas representativas

La diversidad de cultura del Ecuador ha formado un estado pluricultural, multiétnico y multilingüe, construyendo un legado ancestral, es necesario resaltar el portal web (Culturas del Ecuador, 2023) donde se encuentra fundamentada los años de creaciones y característica de cada cultura, entre ellas se encuentran:

- **Cultura Bahía:** Es considerado una población que logró destacar por sus avanzadas técnicas de navegación. Fue descubierta en 1940 en bahía de Caráquez.
- **Cultura Milagro Quevedo:** Es considerada una de las poblaciones más importantes en tradición metálica y agrícola de la vasta región del río Guayas.
- **Cultura Cañari:** Se caracteriza por su agricultura avanzada y su sociedad organizada, además su notable independización de la influencia inca. Existió entre los años 400 a 1.500 D.C.
- **Cultura Caranqui:** Fue notable en la época precolombina. La confederación de señoríos y notable influencia en el desarrollo del comercio, considerada una de las poblaciones antiguas más avanzada.
- **Cultura Napo:** Considerada una etnia amazónica que no solo limitó su asentamiento al territorio ecuatoriano, se encontraron trabajos artístico-notables por sus múltiples adornos corporales. Las primeras excavaciones arqueológicas fueron en el año 1968 a cargo de Clifford Evans y Betty Meggers.
- **Cultura Guangala:** Se la reconoce por sus excelentes habilidades en el arte, incluso fueron pioneros en el uso de distintos materiales y técnicas. Su existencia data de los años 100 a.c a 800 d.c. Este grupo fue investigado por Gooffrey Bushnell en 1951.

- **Cultura Afroecuatoriana:** Es un grupo que más ha enriquecido las tradiciones del Ecuador, sus manifestaciones en música y danza les han identificado a lo largo de los siglos. Han utilizado la música como expresión social y medio de resistencia. Su llegada ocurrió exactamente en el año 1526.
- **Cultura Las Vegas:** Su enigma variedad de creencias y ritos funerarios ha trascendido en el tiempo. Se le considera que establecieron unos de los cementerios más grande de América además se le da el nombre de precursora del periodo precerámico del Ecuador.
- **Cultura Ctocallao:** Marcó una importante referencia a nivel artístico con el trabajo de la piedra pulida. Esta cultura éxito en el período de 1800 a 350 a.c. Este grupo también es considerado como la primera población de Quito.
- **Cultura Manteña:** Considerada como la población más grande que hacen que la historia ancestral esté repleta de misterios y de avances trascendentales. Reconocida a nivel mundial por el desarrollo de la materia cultural y económica. Fueron descubiertos por Marshall Saville en los inicios del siglo XXI.
- **Cultura Inga:** Se refiere ano de los pueblos de la región sierra más fuerte del periodo prehispánica, de acuerdo con algunos investigadores tiene sus inicios en Quito. Descubierta por Robert Bell, científico norteamericano en el año 1961.
- **Cultura Machalilla:** Fue una población de la etapa prehistórica considera una de las principales culturas precolombinas del Ecuador. Con un enfoque artístico y cultural, llego a instancia que desapareció la cultura Valdivia, dado a conocer al mundo por Emilio Estrada y Julio Viteri en el año 1958.
- **Cultura Chorrera:** Es conocida por su contribución en el impulso del desarrollo artístico del Ecuador, en el periodo Formativo Tardío. Su evolución, costumbre y creencias han representado interesantes enigmas para investigadores de distintas épocas. Esta cultura abarca de los años 1000 a.c a 100 a.c. El descubrimiento de esta población tuvo lugar en el año 1940 por Francisco Herta Rendón, historiador, profesor y arqueólogo guayaquileño.
- **Cultura Valdivia:** Se ubico en la región costa de la provincia de Santa Elena, es de las civilizaciones más antiguas del continente americano. El estudio más profundo de la cultura data del siglo XX, realizado por Víctor Emilio Estrada. Se le otorga el nombre por la comuna valdivia dentro del territorio de la provincia. La Existencia de esta cultura van desde los 3.800 y 1.500 a.c. Además, se trataba de la cultura de cerámica más antiguas de Ecuador y del continente entero.

Los autores que recabaron la información verídica tienen una investigación aún más completa, en su portal web, donde se encuentra con más profundidad temas de cultura y tradiciones de todo el continente ecuatoriano.

2.2.15. Aculturación

Es necesario resaltar que el presente artículo planteado por (Jin & Gómez-Pellón, 2023) examina como los cambios culturales y los conflictos familiares cambian dependiendo del contexto. Sin embargo, la falta de comunicación altera las realidades de los jóvenes provocando cambios de conductas e identidades.

Así mismo (Bermeo-Mejía & Collado, 2021) en su trabajo de investigación sobre: Globalización y aculturación en los medios de comunicación en la Educación Intercultural de Ecuador es necesario destacar que:

Los impactos de la globalización realizan un proceso de construcción de la identidad ecuatoriana. La intercultural críticamente desde una visión intercultural concibe la identidad como un fenómeno socioespacial-comunicacional, permitiendo la desconstrucción de conceptos construidos por la globalización (p. 169).

Además, los datos recolectados en la encuesta se interpretaron mediante un enfoque de habilidades, capacidades del programa nacional de bachillerato general unificado, para promover la educación intercultural e inclusiva en Ecuador. Investigación que evidencia la importancia de reconocer el fenómeno cultural, para saber de dónde son los orígenes y hacia donde es la proyección actual.

2.2.16. Nuevas culturas

Al respecto, existen estudios donde se afirman las nuevas culturas creadas en el mundo tecnológico, y cómo influye las redes sociales en la estructuración de la identidad cultural, así la investigación de (Arévalo y otros, 2022) realizada en Cuenca – Ecuador demuestra que:

El abuso de las redes sociales genera conductas distintas en las adolescentes influenciadas por costumbres alejadas a la propia, olvidando de esa manera su identidad. Facebook y WhatsApp fueron las aplicaciones con mayor frecuencia para los jóvenes de primero de bachillerato, el uso de estas apps genera un alejamiento de la identidad cultural (p. 152).

El artículo recapitulando el comportamiento de un grupo de estudiantes de una unidad educativa por los resultados de las encuestas concluyó que la comunidad perdía sus rasgos culturales y como estrategia se propuso el impulso cultural local.

De manera similar, (Sosa & Villafuerte, 2022) de la ciudad de Lima – Perú, en este marco mencionan que “En los últimos años la cultura inclusiva tiene como objetivo crear una sociedad segura, acogedora, para que todos aprendan y para que los estudiantes alcancen un nivel más alto”. Los valores y los principios son las que promueven la educación inclusiva, además permite mejorar la calidad de la educación (p. 32).

2.2.17. Transculturación

La transculturación se dirige a la voz inglesa *acculturation* refiriéndose al proceso gradual de modificaciones en los factores culturales ya existentes, y de ahí se origina un nuevo universo de cultura, condicionando que similares factores culturales originarios provoquen resultados diferentes.

En ese mismo contexto (Marrero, 2023) de la Universidad de La Habana, Cuba en su estudio: Transculturación y estudios culturales. Breve aproximación al pensamiento de Fernando Ortiz menciona:

Es el proceso en el cual emerge las nuevas realidades, compuesta y complejas, una que no es aglomeración o desastre, sino un fenómeno nuevo, original e independiente. Además, se habla de una transición entre dos culturas, ambas activas, ambas contribuyentes. Demostrando una realidad diferente de civilización (p.107).

Así, la sociedad está al borde de cambios constantes de transmitir conocimientos culturales y adquirir nuevas para alimentar información cultural que fortalece al aprendizaje, local, provincial, nacional e internacional.

Así mismo (Saban, 2020) en su investigación de la memoria cultural a la transculturación de la memoria: un recorrido teórico complementa que la memoria tiene un componente ético en la medida del reconocimiento, permitiendo recordar momentos importantes de hechos históricos y plasmarlo como un recuerdo constante, llamado así memoria de corto plazo (p. 120).

La memoria puede generar momentos instantáneos que permitan recordar hechos de paso, históricos e importantes de suma importancia para cada ser vivo, se denomina memoria de corto plazo, y eso hace hincapié en recordar el título de una serie, el fragmento de un diálogo o la escena de algo importante.

2.2.18. Adaptación

A continuación, se presenta el tema: adaptación cultural y personas mayores presentado por (Zavala, 2022) el objetivo que se manejó partió a raíz de la pandemia mundial COVID 19 y el inevitable cambio y acercamiento de la tecnología en todo el mundo.

Los procesos de adaptación y aprendizaje se suman a los riesgos y retos transcendentales es imparables en el desarrollo humano, a pesar de eso, el trabajo presencial y las relaciones humanas se hacen una costumbre. Separar esas características hacen que las relaciones interpersonales no funcionen. La virtualidad con la presencialidad no tiene el mismo enfoque educativo (p. 92).

Sin duda. La adaptabilidad es un esquema inevitable para seguir aprendiendo, sin embargo, existe varios grupos que prefieren la antigüedad como estrategia de aprendizaje sin importar cuantos cambios haya en la sociedad.

Mientras tanto (Padilla-Fortunatti y otros, 2023) fundamentan esta hipótesis con su trabajo doctoral Adaptación cultural y propiedades psicométricas extraída de la ciudad, Santiago – Chile, mencionan que en el estudio planteando a personas escogidas por conveniencia se concluye que el sistema se basa en ejecutar y evaluar estrategias para mejorar la calidad de atención en las familias y entornos similares (p.140).

De manera semejante, (Campi y otros, 2021) a través del siguiente estudio señala que la adaptación cultura de la enseñanza, propone un nuevo reto a la educación superior basándose en una lectura crítica sobre personas que experimentan una transición cultural.

La educación superior trae consigo estudiantes de internacionales con contextos culturales desconocidos, así mismo como docentes de otros lugares del país e incluso internacionales. Estos procesos ayudan a culturalizar, adoptar y enriquecer al ciudadano local, que se relacionan entre sí (p.129).

Dentro de este aspecto, el autor defiende que la investigación sobre la participación y motivación de las personas en los procesos de transiciones culturales se dé yendo más allá que aun solo grupo específico que necesiten adaptación cultural.

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación.

Investigación básica

Una investigación básica o fundamental se realiza para extender conocimientos y la comprensión de un fenómeno a observar. Por ello (Guevara y otros, Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción), 2020) mencionan:

La investigación se encarga de recopilar datos importantes para generar hipótesis que luego se prueban o respaldan. Primero es una investigación inicial y segundo se trata de la obtención de datos de las dimensiones de las personas de contexto social. Se enfoca a responder preguntas sobre la situación actual del sujeto y las relaciones que existen entre ellos (p. 169).

Por ellos, esta investigación utiliza este proceso de recopilación de datos generando teorías y conceptos, además que no pretende resolver problemas prácticos o aplicados directamente.

Es por ese motivo, (Alvarez, 2020) sostiene la idea que cuando se habla de investigación básica se orienta a un nuevo conocimiento de manera sistemática, con el único Objetivo de incrementar el conocimiento de una realidad concreta (p.5).

El propósito de utilizar este modelo de investigación es necesario para comprender este proyecto donde se plantea recabar datos estratégicos con un enfoque distinto establecido en el lugar de la indagación que en este caso sería la provincia de Santa Elena – Ecuador.

Además, el objetivo de encontrar conocimiento de los jóvenes para realizar este modelo que permitirá enriquecer la información para este proyecto realizado.

Diseño de investigación descriptiva

Los diseños para una investigación descriptiva se utilizan para un enfoque metodológico para recopilar, analizar y presentar información de manera objetiva de una situación específica, por lo tanto, (Guevara y otros, 2020) complementan:

La investigación descriptiva pretende describir determinadas características fundamentales. Utilizando criterios sistemáticos que establecen una estructura

de comportamiento, proporcionando información sistemática y comparable a la de otros. (p. 165).

Por ende, se elegirá la utilización de una investigación descriptiva en este proyecto, sobre el anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena, permitiendo así la posibilidad de analizar los datos que se van a recabar con la finalidad de extraer información fundamental para la investigación que se está elaborando.

Investigación con enfoque mixto

El tipo de investigación con un enfoque mixto es considerado un modelo cuantitativo, y cualitativo; el proceso para la recopilación de datos en este enfoque son las técnicas de la encuesta con su instrumento el cuestionario y la entrevista con su respectiva guía de preguntas.

(Ortega, 2022) aporta con su pensamiento el modelo de la investigación mixta, donde considera que consiste en recopilar, analizar e integrar tanto investigaciones cuantitativas como cualitativa además afirma:

Los datos cuantitativos tienen estructuras como información cerrada que se utiliza para medir actitudes en una escala de puntuación, estos datos son estadísticos son recopilados a través de encuestas, para responder a las preguntas de la hipótesis. Además, se considera también los datos cualitativos entran los modelos de entrevista grupos de discusión y de observación.

Las investigaciones mixtas están conformadas por dos o más técnicas de investigación, tanto como proyectos cuantitativos y cualitativos, además formula compensa las debilidades de trabajar datos por separado.

Se utilizó este método científico porque procura obtener información fundamental en diversas fuentes de estudio. Su finalidad es analizar, comprender y plantear hipótesis con finalidad de un próximo análisis más profundo. Además, este enfoque proporcionará una visión integral de la calidad, relevancia y efectividad del contenido. Debido a que se acercara más a las personas para entender su comportamiento y opinión al tema formulado para esta indagación científica.

3.2. Alcance de la investigación.

La indagación propuesta tiene un alcance significativo en la comprensión para determinar la importancia del anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena, con el propósito de interpretar el renombre que genera en los habitantes. Se da una oportunidad para conocer cómo estas narrativas visuales trascienden con el tiempo.

Este estudio no solo contribuirá con el campo de la interpretación del anime, como narrativa y método de comunicación, sino que también en la comprensión de la cultura japonesa y ecuatoriana, de cómo se ve inmersa a los cambios inevitables, cada aportación irá nutriendo a la investigación para futuros investigadores, promoviendo un enfoque nuevo y comprensible.

De igual manera, este proyecto no se limita al ámbito académico, sus diferentes variables ayudan para que se vea más en proyectos sociales, de integración y de exploración para otros estudios. Los futuros investigadores podrán guiarse en el trabajo como una fuente de conocimiento, además a porta significativamente en los estudios locales de la provincia y la universidad.

Finalmente, los beneficiarios de la investigación obtendrán información importante, relevante y ecualizada. Con el fin que tenga relevancia al pasar de los años.

3.3. Operacionalización de las variables (OPCIONAL)

El Anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	Indicador	ÍTEMS - ORDINAL
Anime	El concepto de anime, de todos modos, aparece con más frecuencia relacionado a una palabra japonesa que alude a la animación. La noción, en este marco, se usa para nombrar a los dibujos animados de origen japonés. El anime es un fenómeno cultural y de entretenimiento que goza de gran popularidad a nivel internacional. Se trata de un arte que está vinculado al manga (las historietas japonesas), el cosplay (el uso de disfraces) y otras disciplinas y tendencias. (Pérez & Merino 2021) (p.10).	<ul style="list-style-type: none"> - Narrativas Visuales - Clasificación del anime - Contenido - Difusión de contenido - Adaptación de doblaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Películas y series - Subgéneros del anime - tipos - Aplicaciones y plataformas - esencia Latinoamericana 	<ol style="list-style-type: none"> 1 ¿Usted está de acuerdo que en las narrativas visuales de películas y series del Anime transmiten sentimientos? 2 ¿Usted conocía que el anime tiene clasificación de sub-Géneros? 3 ¿Qué tipo de contenido cree usted que genera el anime, según esta escala? 4 ¿Usted en qué plataforma digital observa anime? 5 ¿Usted está de acuerdo, que la adaptación del Anime al lenguaje latinoamericano ayuda en la visualización del anime?
Cultura	Cultura es el cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre. Con origen en el vocablo latino cultus, su definición ha ido mutando a lo largo de la historia: desde la época del Iluminismo, la cultura ha sido asociada a la civilización y al progreso. En general, la cultura es una especie de tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada. Por lo tanto, el arte, las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, la mitología, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son aspectos que se incluyen en la cultura. (Pérez & Gardey 2023) (p.5).	<ul style="list-style-type: none"> - Cultura Japonés - Cultura Ecuatoriana - Aculturación - Transculturación 	<ul style="list-style-type: none"> - Tradiciones - Culturas Representativas - Nuevas culturas - Adaptación 	<ol style="list-style-type: none"> 1 ¿Usted está de acuerdo que se está adaptando la cultura y tradición japonesa en el país? 2 ¿Usted está de acuerdo que las culturas ecuatorianas están desapareciendo? 3 ¿Usted está de acuerdo que la aculturación (creación de nuevas culturas) se observa cotidianamente? 4 ¿Cree usted que la Transculturación (adaptación de culturas) genera aspectos positivos? 5 ¿Está de acuerdo que traer cultura de otros lugares fortalecen a la culturalización de las personas?

3.4.Población, muestra y periodo de estudio.

Población

La población estudia un conjunto de casos definidos y accesibles que construirán la referencia para elegir la muestra según una serie de criterios predeterminados afirman (Novales & Guadalupe, 2016)

Se refieren al número total de la población o universe que se desea estudiar, quiere referirse al número de personas o grupo de personas, ya sea este un lugar específico previo a la investigación. Este enfoque puede acaparar diferente enfoque de estudio, sean personas, animales, eventos culturales, películas, series o algún otro objeto que se desea indagar. (p. 120).

Dicho esto, el autor quiere ser claro en definir como población el número total de las personas, ser vivo u objeto con características comunes donde se pretenda llevar la investigación.

Dentro de este marco, fundamentando la teoría que realizó (Condori-Ojeada, 2020) en el curso taller sobre el universo, población y muestra, mantiene las siguientes teorías prioritarias que al respecto menciona lo siguiente:

El objetivo del universo se refiera a los elementos como; personas, programas, sistemas, sucesos bases de datos, en temas globales finitos e infinitos.
Población son los elementos accesibles donde se desarrolla el estudio.
Mientras que hablar de muestra se refiere a una parte representativa de la población (p. 5).

Los estadísticos y expertos usan estos términos para referirse a personas y a los elementos minuciosamente seleccionados para sus estudios.

De igual manera (García y otros, 2022) define que la metodología de la investigación es un aspecto importante donde se realiza el cálculo del número de participantes que se desean incluir en el estudio. “El cálculo del tamaño de la muestra es una función matemática que expresa las variables, el número de encuestados y el poder estadístico” (p.16).

Bajo este contexto, en esta investigación, la población está determinada bajo el último censo realizado por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) efectuado en el 2022. Como dato estadístico, esta investigación se enfocará en la provincia de Santa Elena

que cuenta con 385.735 habitantes que serán el respaldo para esta investigación, sobre el anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena. Por la siguiente manera, se aplicará la fórmula de muestreo simple por conveniencia, considerando la accesibilidad y dificultad del entorno desarrollado.

Por eso se optará por una muestra que facilite la información, verás y eficiente para abordar con los objetivos de la investigación planteada, usando como referencia a los jóvenes universitario de la universidad de la provincia.

Datos extraídos del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) y Censo Ecuador Cuenta conmigo en el 2022

Generó	Población	Cantón	Cantón La	Cantón	Población en
	Provincia	Santa	Libertad	Salinas	Ecuador
	Santa	Elena			
	Elena				
Hombre	191.303	186.687	112.247	86.801	16.938.986
Mujer	194.432				
Total	385.735				

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Muestra

El muestro o muestra es consistente en elegir una población específica con el fin de conocer las características de esa población a través de la observación y generalización de las características de la muestra.

A partir de esto, (Otzen & Manterola, 2017) en su estudio sobre las técnicas de muestreo en una población de e estudio menciona:

Una muestra permite extrapolar y por ende interpretar los resultados observado de la población accesible. Por ende, la muestra será representativa y tiene como objetivo estudiar las relaciones que existe entre la distribución de una variable en la población y la distribución de esa variable en la muestra del estudio (p. 220).

La cantidad que se vaya a elegir como muestra tiene que ser de manera exacta, y estar acorde con las dimensiones y características de la población. Aún más, la cantidad escogida

tiene que ser estimaciones numéricas precisas para la evaluación. El cálculo de su tamaño es fundamental para generar los resultados de la investigación. Para este proyecto la muestra sal de un tamaño de 97 con un margen de error de 10% basado de una población de 385.735 con el nivel de confianza de 95%.

Muestreo probabilístico

Su base objetiva en un grado de confianza está en hacer una estimación de un parámetro, la misión es conocer la probabilidad de un elemento en concreto de la población y este proceso solo se conoce si se aplica el método de muestreo probabilístico. De acuerdo con (Gómez, 2021):

Con los Datos de Muestra y población (DMP) se puede implementar distintos modelos de muestreo, según el diseño propuesto de Kish en 1965, Una vez seleccionado la muestra probabilística, se empléalas teorías que propone el autor. El esquema de un muestreo probabilístico es necesario tener datos actualizadores para luego realizar un análisis con una probabilidad conocida (Sito Web).

El muestreo probabilístico posea una ventaja al querer hacer procesos estadísticos, permitiendo inferencias solidad y generacionales fundamentales de la población, sacados de la muestra elegida para el estudio.

Muestreo aleatorio simple por conveniencia

Es considerado el menos recomendable de todos los procesos no probabilísticos, (Reales y otros, 2022) sin embargo, es considerado también como uno de mejor acceso y disponibilidad, al respecto el autor menciona:

Resulta ser tentador para los investigadores, debido a que resulta sencillo, exequible y la información esta fácilmente disponible. El muestreo por conveniencia se incluye como muestreo intencionado o intencional (p. 683).

Por consiguiente, el objetivo principal muestreo por conveniencia o intencionado es centrarse en características específicas de la población de interés que respondan específicamente a las preguntas de investigación predeterminadas establecidas.

Aplicando la fórmula de muestreo simple por conveniencia, se determinó la muestra con base al número general de la población de la provincia de Santa Elena. Los resultados

respectivos para este estudio serán de 97 personas encuestadas. Sin embargo, se decidió por conveniencia del autor, trabajar con 45 personas de distinto grado de la carrera de comunicación en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, debido a la facilidad de recopilación de datos, además que cumplen con los requisitos de la población a encuestar.

La aplicación de esta encuesta permitirá recabar información detallada y específica que contribuirá al análisis del anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Sanata Elena.

$$\text{Fórmula aplicada } n = (Z^2 * p * q) / E^2$$

Periodo de estudio.

El rango de fecha de estudio de para esta investigación abarcará desde el 4 de septiembre hasta el 22 de diciembre del presente año 2023. La fecha fijada por el autor se fundamenta en la necesidad de analizar de manera integral, ya que el anime se usa como herramienta de comunicación y cultura en jóvenes de edades medias.

La investigación durará casi cuatro meses, se llevará a cabo con las encuestas en escala de Likert, con un enfoque cuantitativo con su respectivo análisis de resultado, y se implementará la entrevista a personas conocedoras del tema relacionado.

Este periodo de estudio ayudará a fortalecer la investigación del tema propuesto, tomando en referencia a los jóvenes de dos cursos de la carrera de Comunicación en la Universidad Estatal Península de Sanata Elena.

3.5.Técnicas e instrumentos de levantamiento de información.

Encuesta

Para llevar a cabo la investigación se utilizará la encuesta y la entrevista obteniendo así un enfoque mixto, para la encuesta se utilizará la escala de Likert: Totalmente de acuerdo, De acuerdo, Ni de acuerdo ni en desacuerdo, En desacuerdo y Totalmente en desacuerdo, con esto (Cisneros y otros, 2022) mencionan que para usar esta técnica es necesario tener a una persona capacitada, debe existir un cuestionario estructurado de forma previa y primero hacer una prueba para poder ejecutarla por la población.

Entrevista

Como segunda técnica de investigación se utilizará la entrevista contará con un instrumento guía de preguntas (buscar estructuradas y semi estructuradas, citas del concepto)

en la comunicación y el periodismo en particular. Se la considera como una técnica milenaria, el uso de la entrevista destaca desde el siglo XIX, sin embargo (Fernández, 2021) (p.18).

En último lugar, el uso de la entrevista existe un modelo para cada ocasión o sujeto a entrevistar. Para este proyecto se utilizará una estructura de entrevista con preguntas previas, para recoger datos importantes del participante.

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Procesamiento de la información

La encuesta fue respondida por 45 personas que forman parte de una muestra de la población que se pretendió ejecutar en la provincia de Santa Elena, sin embargo, se terminó utilizando esa cantidad aplicando las fórmulas estadísticas con un margen de error del 10% y escogiendo la técnica de muestro simple por conveniencia. Esta cantidad fue escogida por autor, donde se manifestó que cumplirían el objetivo de la educación, debido que la encuesta fue aplicada en dos cursos aleatorio de la carrera de comunicación de la universidad Estatal Península de Santa Elena.

Además, esta encuesta cuantitativa se empleó con el método de Likert, con características de escala nominal, se ejecutaron presencial con papel físico, además de ingresar los datos recabados con la encuesta, se utilizó el programa (IBM SPSS STATISTICS 21) para obtener los datos estadísticos ya sean estas frecuencias, porcentajes, cantidades con su respectivo gráfico.

Cabe recalcar que, las encuesta se realizaron con toda la seriedad del caso, y para validez el proceso de la encuesta a varios grupos de personas y estudiantes de la carrera de comunicación, se anexaran las evidencias respectivas que comprueben la aplicación de lo anterior mencionado.

4.2 Análisis e interpretación de resultados

Los análisis respectivos de la cifras y resultados se presentarán de manera cuantitativa.

4.2.1 Análisis cuantitativo: Encuesta

Así, se muestran los resultados de la encuesta dirigida a 45 personas aplicando el muestro aleatorio simple por conveniencia, donde los escogidos mantienen los rasgos necesarios para aplicar, que se aplicó con un cuestionario con la escala de Likert: 1) Muy en desacuerdo, 2) Ni de acuerdo, 4) De acuerdo, 5) Muy de acuerdo. Resultados cuantificados y analizados por el investigador.

**Encuesta dirigida a dos cursos de la carrera de comunicación de la Universidad Estatal
Península de Santa Elena**

Tabla 1

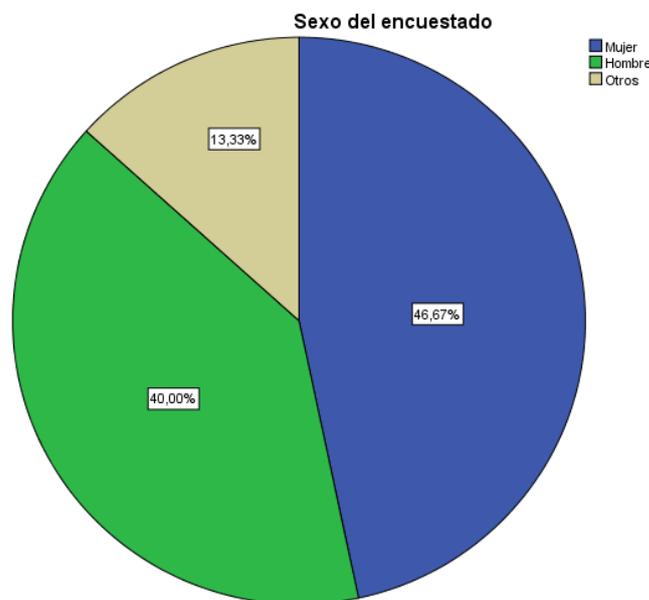
Sexo del encuestado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Mujer	21	46,7	46,7	46,7
	Hombre	18	40,0	40,0	86,7
	Otros	6	13,3	13,3	100,0
Total		45	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 1.



Fuente: Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

De la muestra de la población encuestada se logró obtener que: 21 personas pertenecen al género femenino equivalente al 46,7%; 18 personas son del género masculino, conformando el 40%; y 6 personas prefirieron no sentirse identificados con sus géneros, esas personas confirman el 13,3% de la muestra de la población encuestada. En este primer análisis se refleja que la mayoría de las personas que completaron esta encuesta son mujeres.

Tabla 2

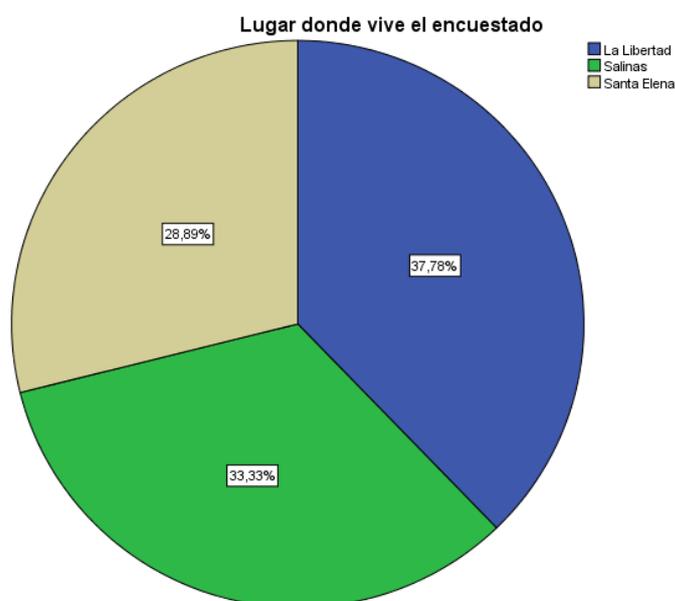
Lugar de residencia del encuestado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	La Libertad	17	37,8	37,8	37,8
	Salinas	15	33,3	33,3	71,1
	Santa Elena	13	28,9	28,9	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 2.



Fuente: Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

En los resultados de la pregunta dos, recaban los datos de ubicación de la población encuestada, donde los resultados son; que el 37,8% reside en el cantón la libertad, 33,3% son del cantón Salinas y el 28,9% pertenecen al cantón Santa Elena. Este grupo de personas jóvenes representan la población y la muestra a estudiar dentro de la provincia.

Tabla 3

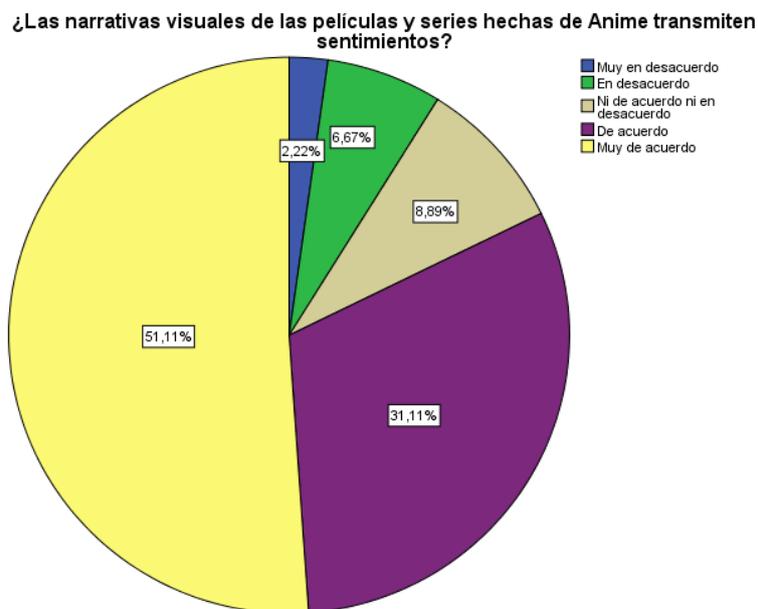
¿Las narrativas visuales de las películas y series hechas de Anime transmiten sentimientos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy en desacuerdo	1	2,2	2,2	2,2
	En desacuerdo	3	6,7	6,7	8,9
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	8,9	8,9	17,8
	De acuerdo	14	31,1	31,1	48,9
	Muy de acuerdo	23	51,1	51,1	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 3.



Fuente: Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

Los siguientes resultados son de las preguntas según la escala de Likert, donde el 2,2% de las personas están en Muy en desacuerdo, 6,7% En Desacuerdo, 8,9% Ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 31,1% está de acuerdo mientras que el 51% de la población encuestada respondió que está Muy de acuerdo que el anime transmite sentimientos y comunica.

Tabla 4

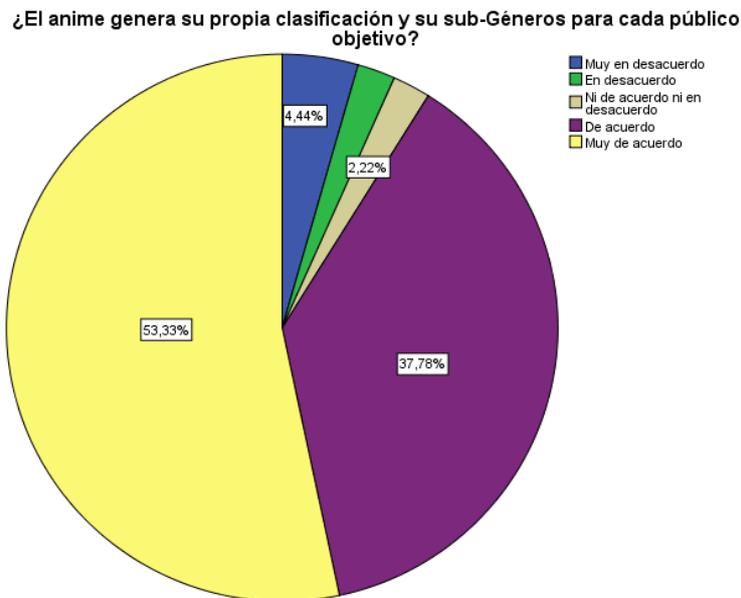
¿El anime genera su propia clasificación y subgéneros para cada público objetivo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy en desacuerdo	2	4,4	4,4	4,4
	En desacuerdo	1	2,2	2,2	6,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2,2	2,2	8,9
	De acuerdo	17	37,8	37,8	46,7
	Muy de acuerdo	24	53,3	53,3	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 4.



Fuente: Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

En los resultados de esta pregunta el 4,4% respondió Muy en desacuerdo, 2,2% En desacuerdo 2,2% Ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 37,8% de la población con un De acuerdo mientras que el 53,3% de los encuestados respondió que Muy de acuerdo. Reflejando que la población conoce y cree que existen las clasificaciones del Anime.

Tabla 5

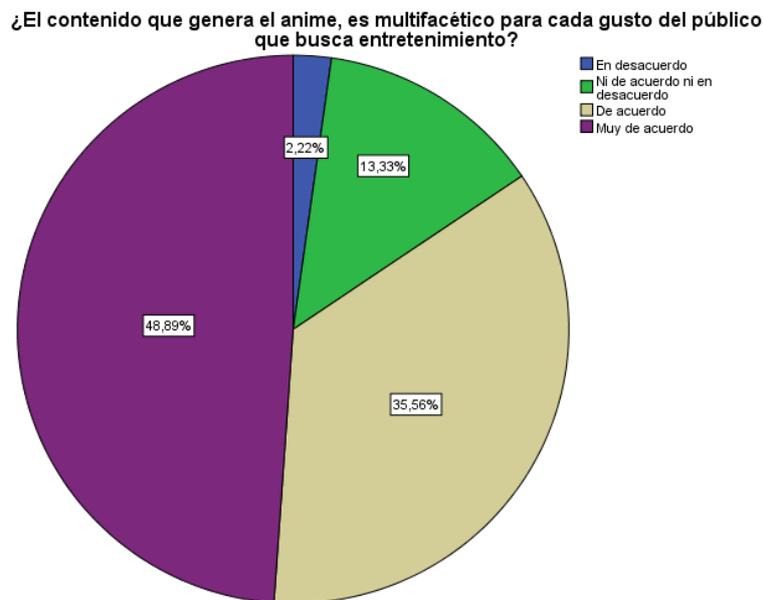
¿El Contenido que genera el anime, es multifacético para cada gusto del público que busca entretenimiento?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	En desacuerdo	1	2,2	2,2	2,2
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	13,3	13,3	15,6
	De acuerdo	16	35,6	35,6	51,1
	Muy de acuerdo	22	48,9	48,9	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 5.



Fuente: Tabla de Frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

En los datos recopilados en la tabla número cinco, son representados de la siguiente manera; Muy en desacuerdo tiene 0%, En Desacuerdo ocupa el 2,2%, Ni de acuerdo ni en desacuerdo el 13,3%, De acuerdo tiene el 35%, y Muy de acuerdo alcanza el 48,9% donde se interpreta que la mayoría de encuestados opinan de una manera positiva en referencia a la pregunta y complementa que el anime tiene gusto para cada público.

Tabla 6

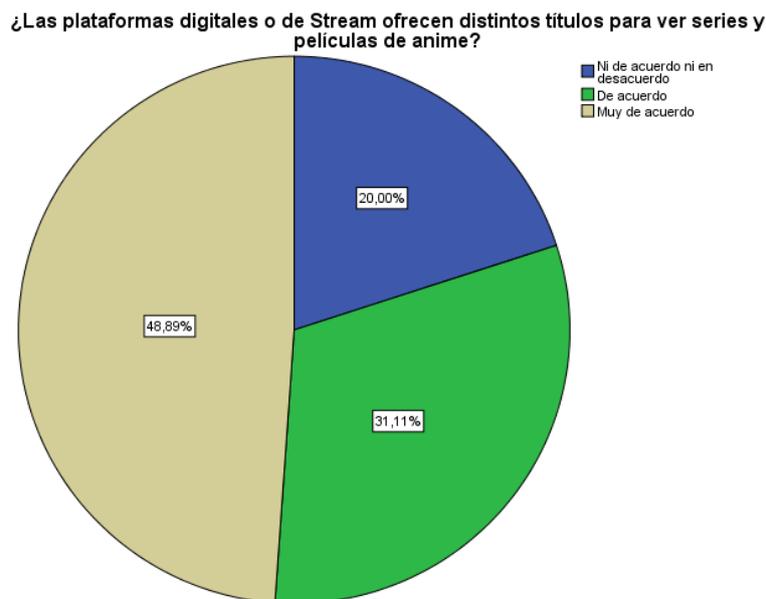
¿Las plataformas digitales o de Stream, ofrecen distintos títulos para ver series y películas de anime?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	20,0	20,0	20,0
	De acuerdo	14	31,1	31,1	51,1
	Muy de acuerdo	22	48,9	48,9	100,0
Total		45	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 6.



Fuente: Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

Como datos preliminares se pueden observar que Muy en desacuerdo y en desacuerdo tienen un porcentaje de 0%, en pocas palabras la población no las eligió como una opción, sin embargo, el 20% No está de acuerdo ni en desacuerdo, el 31% está de acuerdo y el 48,9% de encuestados optan por el Muy de acuerdo.

Tabla 7

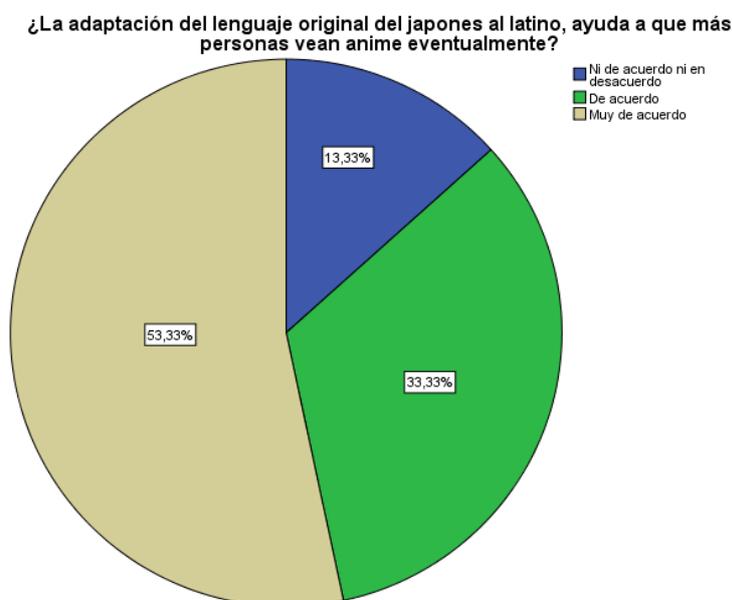
¿La adaptación del lenguaje original del japonés al latino, ayuda a que más personas vean anime eventualmente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	13,3	13,3	13,3
	De acuerdo	15	33,3	33,3	46,7
	Muy de acuerdo	24	53,3	53,3	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 7.



Fuente: Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

En el presente análisis se plantea que del número total de encuestado no optaron por escoger como opciones; Muy en desacuerdo y en desacuerdo, en cambio el 13,3% responde ni de acuerdo ni en desacuerdo, 33,3% responde que está de acuerdo y el 53,3% se encuentran muy de acuerdo. Esos resultados son favorables para esta investigación y se puede entender que la adaptación del lenguaje es fundamental al consumo del anime.

Tabla 8

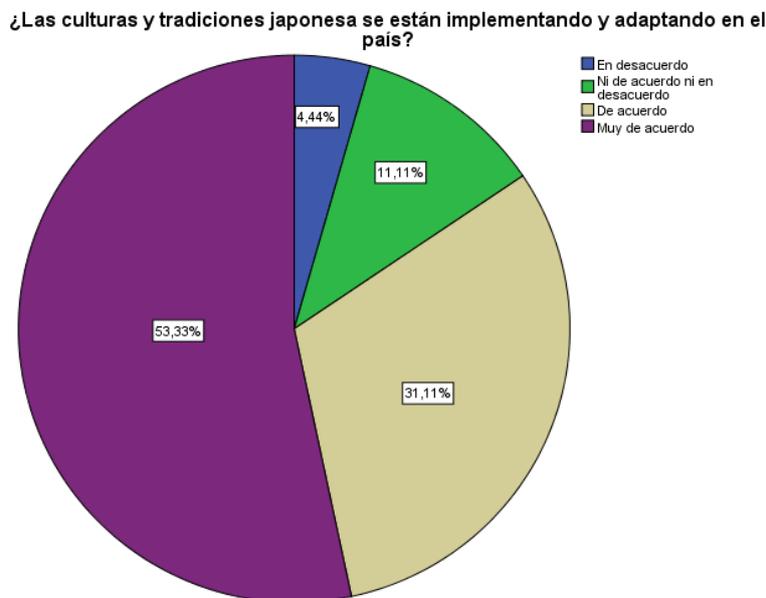
¿Las culturas y tradiciones japonesas se están implementando y adaptando en el país?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	En desacuerdo	2	4,4	4,4	4,4
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	11,1	11,1	15,6
	De acuerdo	14	31,1	31,1	46,7
	Muy de acuerdo	24	53,3	53,3	100,0
Total		45	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 8.



Fuente: Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

En estos resultados puede que la población encuestada no escogió la opción Muy en desacuerdo, pero el 4,4% manifiesta que está en desacuerdo, 11,1% no está de acuerdo ni en desacuerdo, el 31,1% está de acuerdo, mientras que el 53,3% se menciona que está muy de acuerdo. Respuestas que aportan que el país no se limita en adaptar culturas.

Tabla 9:

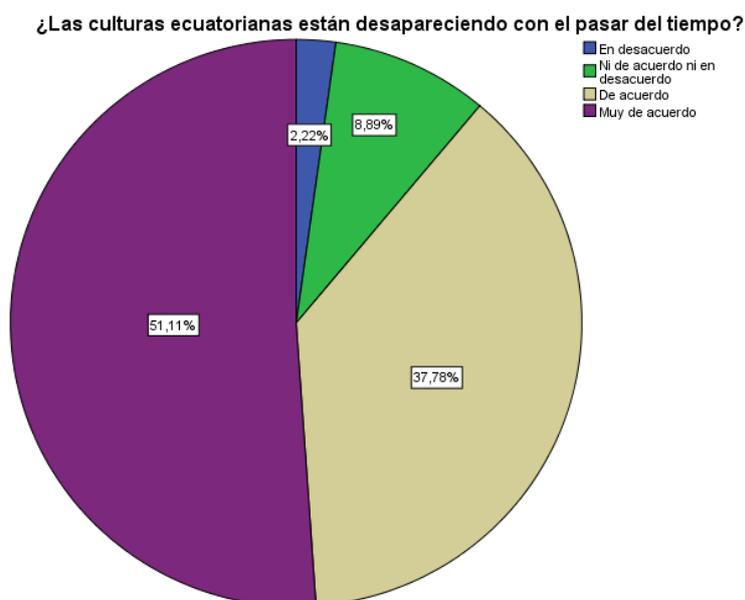
¿Las culturas ecuatorianas están desapareciendo con el pasar del tiempo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	En desacuerdo	1	2,2	2,2	2,2
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	8,9	8,9	11,1
	De acuerdo	17	37,8	37,8	48,9
	Muy de acuerdo	23	51,1	51,1	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 9.



Fuente: Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

En la tabla estadística número 9 se observa que la población no escogió la opción muy en desacuerdo, por eso no se la representa con valor, el 2,2% se encuentra en desacuerdo, 8,9 Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 37,8% responden en de acuerdo, 51,1% muy de acuerdo. En opinión del grupo encuestado afirman que las culturas ecuatorianas están desapareciendo con el tiempo.

Tabla 10:

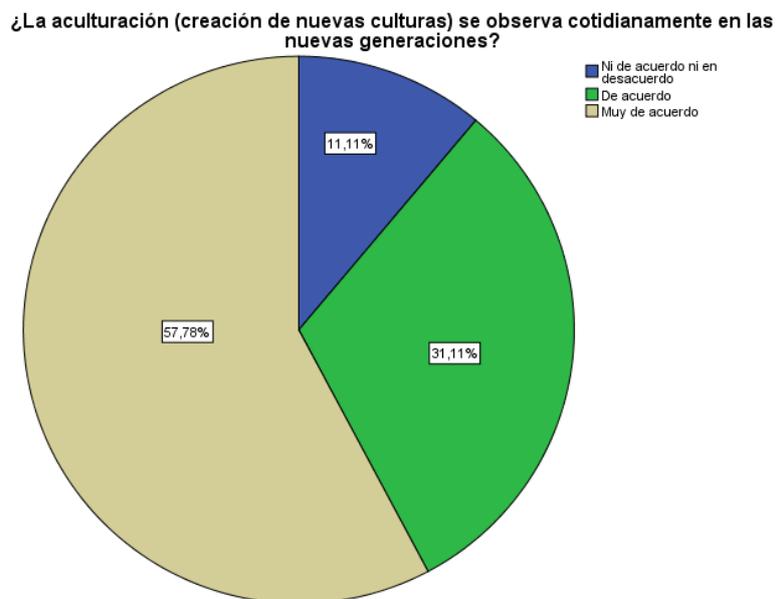
¿La aculturación (creación de nuevas culturas) se observa cotidianamente en las nuevas generaciones?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	11,1	11,1	11,1
	De acuerdo	14	31,1	31,1	42,2
	Muy de acuerdo	26	57,8	57,8	100,0
Total		45	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 10.



Fuente: Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

Para abordar con el análisis de la tabla diez, la población encuestada no eligió las opciones; muy en desacuerdo y en desacuerdo representado como un 0%, sin embargo, el 11,1% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 31,1% está de acuerdo, mientras que el 57,7% responde muy de acuerdo. Fundamentado que en la actualidad se puede visualizar como la adaptación de cultura frecuente cotidianamente.

Tabla 11

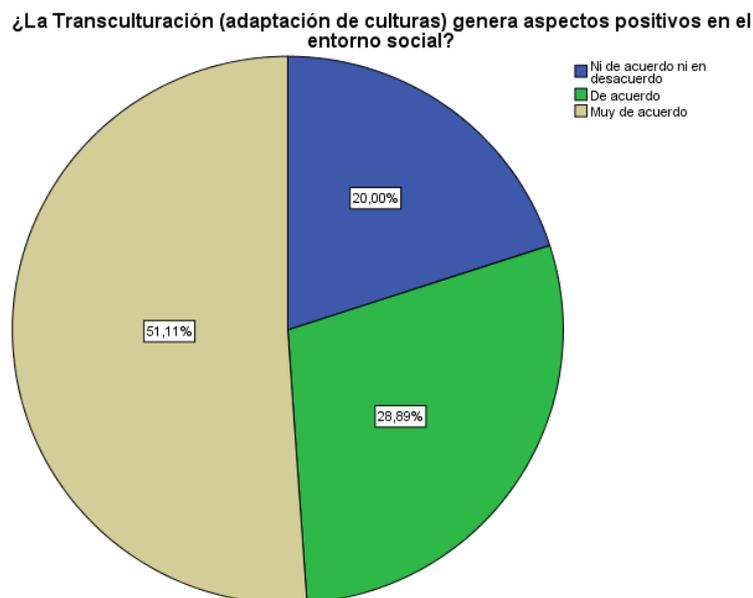
¿La transculturación (adaptación de culturas) genera aspectos positivos en el entorno social?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	20,0	20,0	20,0
	De acuerdo	13	28,9	28,9	48,9
	Muy de acuerdo	23	51,1	51,1	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 11.



Fuente: Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

Como resultados se puede distinguir que la población encuestada no optó por las opciones muy en desacuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 20% Se mantiene que no está en de acuerdo ni en desacuerdo, 28,9% opta por responder de acuerdo y 51,1% muy de acuerdo. Estableciendo que la transculturación se la observa de manera positiva en el entorno social.

Tabla 12

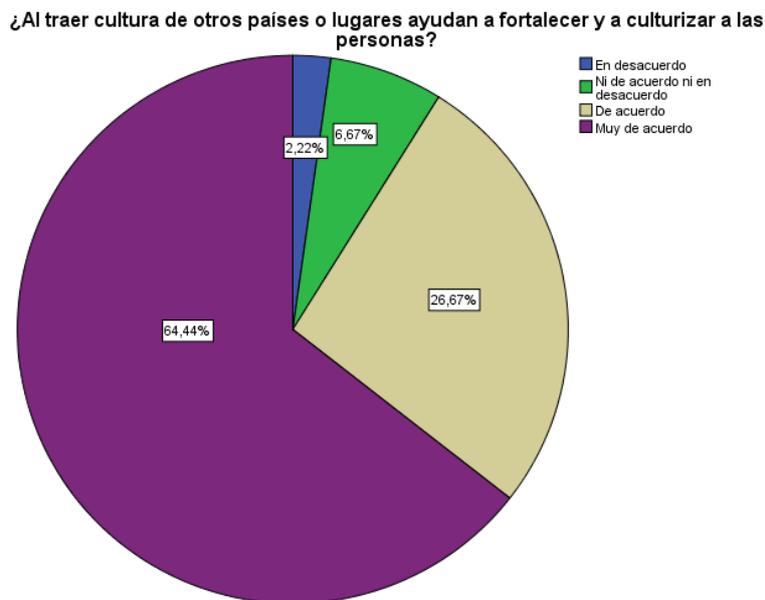
¿Al traer cultura de otros países o lugares ayuda a fortalecer y a culturizar a las personas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	En desacuerdo	1	2,2	2,2	2,2
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	6,7	6,7	8,9
	De acuerdo	12	26,7	26,7	35,6
	Muy de acuerdo	29	64,4	64,4	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Figura 12.



Fuente: Tabla de frecuencia

Elaborado por: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Análisis e interpretación

En la siguiente tabla se presenta que a la población encuestada no eligieron la opción muy en desacuerdo, y el 2,2% está en desacuerdo, 6,7% ni en desacuerdo ni de acuerdo, 26,7% se encuentra en de acuerdo, mientras que el 64,4% está muy de acuerdo y opinan de manera positiva que traer nuevas culturas de otros lugares fortalece de manera personal culturalizar a las personas.

4.2.2 Análisis cualitativo: entrevista

A continuación, se explicará los datos recabados mediante la técnica de la entrevista, donde se aplicó una guía de preguntas como instrumento de recolección de información, las preguntas fueron aplicadas basándose en las variables, dimensiones e indicadores; de esta manera se conocerá la opinión de expertos y conocedores de relacionado al tema del anime y cultura dentro de este proyecto de investigación.

Entrevistador: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez

Entrevistados: Gabriela Alexandra Orrala Perero, Ismael Joaquin Bastidas Orrala, Manuel Antonio Rodas Pérez

Especialidades: Estudiante de Psicología, Ing. En Sistemas, Ing. En Marketing y diseño

Análisis y respuestas en general de los tres entrevistados

Preguntas	Respuestas	Análisis
Variable independiente: Anime		
¿Las narrativas visuales de películas y series hechas de Animes transmiten sentimientos?	Los entrevistados tienen concordancia en las respuestas, afirmativamente mencionan que el anime transmite sentimientos, al sentirse con lo que se está observando a través de las narrativas visuales. El anime puede tocar esas fibras emocionales en las personas.	Las narrativas visuales de los animes logran transmitir emociones a los espectadores, de distinta audiencia, esto fortalece los lazos comunicacionales perdiendo expresarse con otras personas. Al comentar sus reseñas experimentadas por visualizar películas o series basadas en el anime.
¿El anime genera su propia clasificación y su sub-Géneros para cada público objetivo?	Todo público tiene sus gustos y el anime da una gran elección para elegirlo, contenido pues existen contenidos clasificado para los niños pequeños hasta los adultos.	Como todo producto visual, las series de anime también cumplen unas características para la difusión de contenido. La clasificación de edades y de género, objetivo para cada público.
¿El contenido que genera el anime, es multifacético para cada gusto del público que busca entretenimiento?	Proponen una manera diferente de ver contenido, salir de lo coloquial, aquí no solo hay géneros para público joven al contrario el anime es diverso para todas las edades.	La búsqueda de entretenimiento es muy amplia en la actualidad, sin embargo, el anime ofrece muchas series, como; comedia romántica, terror, peleas y más.
¿Las plataformas digitales o de Stream ofrecen distintos títulos para ver series y películas de anime?	Es una nueva forma de ver entretenimiento de forma directa no solo de esperar unos episodios de TV gratuita o pagada. Pero estas plataformas ofrecen al espectador diversos títulos ya sean actuales o antiguas a ton solo un clic.	Las limitaciones de ver estas series en TV pública o privada y esperar por un nuevo capítulo se termina con la inmersión de los sitios de Stream, donde ofrecen varios contenidos para observar, títulos guardados en la nube para que el usuario cuando desee pueda observarlos.

<p>¿La adaptación del lenguaje original del japonés al latino, ayuda a que más personas vean anime eventualmente?</p>	<p>Los entrevistados recalcan que observar el anime en el idioma original complican la visualización por estar leyendo los subtítulos, sin embargo, los que se encuentran con su doblaje en latino, tienen una mejor comprensión para el público.</p>	<p>La importancia de un doblaje en latino facilita la comprensión del consumidor, suaviza la atención del contenido, permitiendo que el usuario pueda ver el contenido a la vez que se encuentre haciendo otras actividades. Ayuda a las nuevas personas que desean ver un anime se enganche con la historia y trama, porque es entendible para el espectador.</p>
<p>Variable dependiente: Cultura</p>		
<p>¿Las culturas y tradiciones japonesa se están implementando y adaptando en el país?</p>	<p>Al decir verdad, sí, se nota como la cultura japonesa va entrando a los territorios ecuatorianos, no solo en cultura sino en gastronomía, platos como el sushi y restaurantes se ven frecuentemente en distritos lugares, eventos de conciertos e incluso ferias.</p>	<p>Actualmente se vive en un mundo de transición es normal que se encuentre otras costumbres y tradiciones en el país. Esto puede ser positivo y negativo a la vez, permite aprender unas cosas, pero, a la vez olvidar cosas importantes que nos puedan identificar. Sin embargo, las costumbres japonesas ya han formado parte de la población desde varias décadas atrás.</p>
<p>¿Las culturas ecuatorianas están desapareciendo con el pasar del tiempo?</p>	<p>Claro que sí, los peninsulares somos identificados como la cultura de las vegas, y Valdivia, que pertenecen a nuestra geografía costera, sin embargo, en la actualidad no se ven impulsadas lo que provoca el olvido de estas culturas en lo personal no me siento identificado con la cultura que me encuentro.</p>	<p>No existe un programa que ayude a potenciar las culturas ecuatorianas, y lo poco que hay no logra la audiencia objetiva, solo se logra que estas culturas no salgan de los museos, y queden en el recuerdo de las personas, una simple historia que se va perdiendo con el tiempo.</p>
<p>¿La aculturación (creación de nuevas culturas) se observa cotidianamente en las nuevas generaciones?</p>	<p>Yo creo, que este concepto se apega más a las nuevas generaciones por medio de plataformas digitales gente como millennials, generación Z, crean estos vínculos de que permiten</p>	<p>Las generaciones actuales son fanáticas de la posesión de algo, son quienes fomentan e incentivan las creaciones de nuevas culturas de algo que se sientan identificadas, el</p>

	transformar lo que tenemos con algo nuevo, adaptando y mejorando cada cosa.	internet y los sitios de mensajería junto con las aplicaciones para ver videos, provocan el alejamiento de la juventud.
¿La Transculturación (adaptación de culturas) genera aspectos positivos en el entorno social?	La mayoría de personas nos sentimos identificados por cualquier cosa que observamos en internet, esto permite que adaptemos y hagamos parte de nosotros algo, sea en sentirse de la comunidad otaku, emo, o de cosplayers, la adaptación de cultura es un tema que a pasar de los años va tomando más fuerza.	Siempre habrá una discrepancia entre un público y el otro. Pero la adaptación de algo siempre irá un paso adelante, como la adaptación al mundo digital. Esta acogida de tradiciones o costumbres populares de otro lado del mundo solo fortalece los lazos comunicaciones, y potencian, la lingüística, la semiología entre otros aspectos.
¿Al traer cultura de otros países o lugares ayudan a fortalecer y a culturizar a las personas?	Si, pero es importante traer o crear nuevas estrategias comunicativas, para que genere el apego y el compromiso hacia ellas, aquí se pueden usar el marketing digital, las plataformas Web, y publicidad televisiva fomentando nuestra cultura y enriqueciendo nuestros conocimientos.	La adquisición de nuevas culturas ayuda a fortalecer los conocimientos del público, dando una oportunidad de observar cómo es el comportamiento de esas personas, y saber cómo tratarlos y dialogar con ellos, eso permite un conocimiento mutuo. Saber de dónde son permite no errar al momento de visitar un país ajeno al que se conoce.

5. DISCUSIÓN

Tras el trabajo de recopilación de datos y los hallazgos descubiertos con la aplicación de la encuesta, se fortalece el concepto del anime como herramienta de comunicación y cultura, permitiendo estrategias de comunicación y adquisición de nuevas culturas aprobando conocimientos ajenos, por lo que es viable y efectiva.

Se establece la valoración de validez de los resultados mediante la técnica e instrumentos empleados: contestada de forma objetiva al conocimiento con relación entre variables y objetivos establecidos, fundamentado esta parte de resultados y discusión.

En correlación a la pregunta 3. ¿Las narrativas visuales de las películas y series hechas de Anime transmiten sentimientos?, se dieron los siguientes resultados: 51.1% Muy de acuerdo y 31.1% de acuerdo. Estos datos tienen relación con lo que contrasta (Freire-Sánchez y otros, 2023) la implementación de las narrativas visuales ayuda de forma positiva expresarse de una forma diferente de la que habitualmente se conoce.

En relación a la pregunta 5. ¿El contenido del anime, es multifacético para cada uno de los gustos del público que busca entretenimiento? En la base de datos se recopiló los siguientes resultados: 45.9% Muy de acuerdo y el 35.6% De acuerdo. Estas estadísticas se vinculan a la idea de (Fernández, 2022) El anime tiene diversos estilos, géneros y clasificación para cada público objetivo. Clasificar el contenido ayuda a entender que la población posee gustos diferentes y esto le da la opción a elegir.

Respecto a la pregunta 7. ¿La adaptación del lenguaje original del japonés al latino, ayuda a que más personas vean anime eventualmente? La mayoría de los acusados respondieron lo siguiente: 53% Muy de acuerdo y el 33.3% De acuerdo. Estos datos respaldan a la teoría de (Mentero, 2022) La implementación del lenguaje latino ayuda a la comprensión del contenido, escuchar rasgos coloquiales y diversos hacen sentir identificado a las personas que observan el contenido con doblaje al idioma que está acostumbrado.

Para finalizar con la encuesta con la pregunta 12. ¿Al traer culturas de otros países o lugares ayudan a fortalecer y a culturalizar a las personas? Se obtienen los siguientes resultados de la población: el 64.4% Muy de acuerdo y el 26.7% De acuerdo. Resultados semejantes con la interpretación de (Intriago & Rodríguez, 2018) aportan que la cultura está en un proceso de adaptación constante, y permite ir aprendiendo de estos cambios que la humildad ofrece. Esta transición ayuda a que las personas que conviven en este entorno se relacionen entre sí y se sientan identificado e incluso en Familia.

También se hace la discusión dirigida a tres expertos en animación, marketing, psicología, cultura y también crecieron en el entorno de transición del anime como entretenimiento. Para

ello se plateó diversas preguntas por medio de la técnica de la entrevista con un enfoque cualitativo.

Iniciando con la interrogante 1. ¿Las narrativas visuales de las películas hechas de Anime transmiten sentimiento y por qué? Los entrevistados tienen concordancia en las respuestas, afirmativamente mencionan que el anime transmite sentimientos, al sentirse identificado con lo que se está observando a través de las narrativas visuales. El anime puede tocar esas fibras emocionales en las personas. esto fortalece los lazos comunicacionales perdiendo expresarse con otras personas. Al comentar sus reseñas experimentadas por visualizar películas o series basadas en el anime. Postura a favor de (Arias y otros, 2020) El propósito del contenido visual es difundir el mensaje objetivo a la audiencia para que luego son sus reseñas incentiven a más personas a ver los productos de calidad

Además, dentro de la interrogante 6. ¿las culturas y las tradiciones japonesas se están implementando y adaptando en el país? Los entrevistado recalcan sostiene la siguiente respuesta: Se nota como la cultura japonesa va entrando a los territorios ecuatorianos, no solo en cultura sino en gastronomía, platos como el sushi y restaurantes se ven frecuentemente en distritos lugares, eventos de conciertos e incluso ferias. Esto puede ser positivo y negativo a la vez, permite aprender unas cosas, pero, a la vez olvidar raises importantes que nos puedan identificar, postura acorde con lo que afirma (Marrero, 2023) la diversidad es fundamental en las nuevas generaciones, tener conocimiento solo fortalece la sabiduría del individuo.

Para concluir con las preguntas a los entrevistados en la interrogante 10. ¿Al traer cultura de otros países o lugares ayudan a fortalecer y a culturalizar a las personas? Es importante traer o crear nuevas estrategias comunicativas, para que genera el apego y el compromiso hacia ellas, aquí se pueden usar el marketing digital, las plataformas Web, y publicidad televisiva fomentando nuestra cultura y enriqueciendo nuestros conocimientos, pensamientos acorde con (Álvarez, 2019) La adquisición de nuevas culturas ayuda a fortalecer los conocimientos del público, dando una oportunidad de observar cómo es el comportamiento de esas personas, y saber cómo tratarlos y dialogar con ellos, eso permite un conocimiento mutuo.

Una vez realizado el análisis de los resultados a través de las técnicas de encuesta y entrevista, enfocado en el tema: El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena, se puede determinar que responden a la hipótesis y preguntas de la investigación. Se establece la importancia del anime como cultura y comunicación, además de conocer la cultura japonesa y ecuatoriana, y como estos temas son relevantes para seguir estudiando en temas sociales.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se concluye que este trabajo de investigación se formó con aspectos que pueden aportar a la comunidad científica, con el propósito que la información obtenida pueda ser evaluados y contribuyan con emitir criterios que aporten en la importancia del Anime como herramienta de comunicación y cultura en la provincia de Santa Elena.
- Las nuevas generaciones han fortalecido la adaptación de culturas en la provincia y alrededor del mundo, lo que ha permitido crear contenido mediático, visual, con la aceptación del público, provocando un cambio significativo en las relaciones de los individuos en un entorno social.
- El análisis del enfoque del uso del anime como una herramienta de comunicación y cultura, genera conmoción no solo en el país, al escuchar el anime y comunicación se relacionan entre sí, es capaz de transmitir sentimientos, integrarse como grupo de personas para discutir, conversar y aportar opiniones, además este grupo de personas se sienten feliz y en comunidad al saber que existen más personas identificada con los gustos que se tiene.
- Bajo las evaluaciones realizadas, el impacto cultural se encuentra en los jóvenes que son nativos digitales, usuarios que pasan en el internet constantemente, mantienen una dependencia e influencia a las nuevas adquisiciones cultural, adaptando y transformando todo lo que ven en internet a la vida cotidiana.
- Las aplicaciones y las plataformas digitales de mayor relevancia de mensajería instantánea y de visualización de videos, transforman la manera de consumir contenido sea este de entretenimiento e informativo, formal e incluso informal.
- El anime no solo esta enfoca en transmitir sentimiento o mensajes, ayuda también a la remisión de contenido para expresar como se siente el televidente, usando aplicaciones digitales como fuente de difusión mediática, permitiendo al usuario un nuevo modelo de comunicación.

Recomendaciones

- Se encomienda a la comunidad científica este proyecto de investigación como instrumento y ayuda para complementar futuras investigaciones que requieran conceptos sobre: anime, clasificación, cultura, aculturación y cultura ecuatoriana. El objetivo de este trabajo fue conocer el anime ha aportado la comunicación y la cultura.
- A los encargados del impulso turístico y tradiciones, recatar las culturas ecuatorianas, costa, sierra, oriente y que no solo quede como una simple historia, implementar programas para rescatarla o impulsarlas para que las nuevas generaciones también se nutran de ellas, haciendo capsulas visuales en plataformas de consumo de videos masivo.
- A los estudiantes de diseño digital y marketing hallar y proponer nuevas ideas publicitarias, basados en los estudios de diversos autores se puede utilizar el anime, los memes, referencias que ayuden en la creación de un nuevo producto que ayude a impulsar lo que tenemos en el país.
- Incentivar las personas que estudian comunicación y locución para crear un establecimiento de doblaje, que ayude el aporte en adaptación del lenguaje latino en el Ecuador, permitiendo dar la esencia ecuatoriana en proyectos de relevancia como, anime, películas, series. Donde actualmente se ve realizando esto es en México y España.
- Se recomienda traer y crear eventos culturales, que ayuden al aprendizaje de otras culturas e impulsar la local. Más eventos que crean la integración de personas y el fortalecimiento de la comunicación, al aportar con talleres ayuda a que las personas puedan participar y tomar acción y ser partícipe de esos movimientos.
- Para concluir, las aportaciones de las entrevistas y las encuestas afirman la importancia del anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena, abriendo un nuevo mundo de posibilidades para la emisión de contenido, estrategias publicitarias o integración de personas, entre otras cosas más.

REFERENCIAS

Referencias

- Alcívar, S., Martínez, M., Alcivar, M., & Paz, L. (24 de Febrero de 2019). La cultura popular tradicional en ecudaor y la comuniación educativa desde las televisiones comunitarias. *Revista Gnosis, II(1)*, 73-82.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v2i1.280>
- Altierí, A. (2010). *¿Que es la Cultura*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Puebla: La Lámpara de Diógenes. Retrieved 1 de Octubre de 2023.
- Alvarez, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas. Lima: Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas, Carrera de Negocios Internacionales.
<https://doi.org/20.500.12724/10818>
- Álvarez, F. (2019). *Cibercultura Otaku. Un análisis interdiscursivo de identidades fan puestas en escen en grupos de Facebook*. Universidad debuenos Aires. Buenos Aires: Revistas Académicas Chilenas. <https://doi.org/2250/50775>
- Arévalo, L., Henríquez, M., & Erazo, C. (10 de Julio de 2022). Redes sociales e identidad cultural: Análisis de su incidencia en adolescentes del Ecuador. *Explorador Digital, VI(3)*, 149-165. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v6i3.2229>
- Arias, F., Robledo, N., & Cobos, T. (3 de Marzo de 2020). Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena. *Revista Lucie ´rnaga Comunicación, XII(23)*.
<https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga>
- Arizabaleta Dominguez, S. L., & Ochoa Cubillos, A. F. (06 de diciembre de 2016). Hacia una educación superior inclusiva en Colombia. *Scielo*, 41-56.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-24942016000200005&lng=en&tlng=es.
- Ávalos, F. (Noviembre de 2019). Doblaje al español latino: Una mirada glotopolítica. *Revista Digital de Políticas Lingüísticas, XII(11)*, 15. Retrieved 28 de Octubre de 2023, from <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/RDPL/article/view/26704/28469>
- Bermeo-Mejía, L., & Collado, J. (30 de Diciembre de 2021). Globalización y aculturación: la influencia de los medios de comunicación en la Educación Intercultural de Ecuador.

Ciencias de la educación, II(30), 167-188.
<https://doi.org/10.12795/CP.2021.i30.v2.09>

Bonillo, C. (23 de Marzo de 2020). Hacia una imaginación global hecha a medida. Jimoto PR anime, ¿una nueva era en la producción del anime? *PoliPapers*(10), 76-92.

<https://doi.org/10.4995/caa.2020.13277>

Cabrera, A. (2019). *El animé y los medios de comunicación Análisis de caso: Death Note*. Tesis Monográfica, Universidad del Salvador, Facultad de Ciencias de la Educación y de la Comunicación Social, Salvador. Retrieved 10 de Octubre de 2023.

Campi, C., Soto, C., Pijal, J., & Blaschkey, G. (30 de Julio de 2021). Adaptación cultural de la enseñanza. Un nuevo reto de la educación superior. *Recimundo*, V(3), 127-136.

[https://doi.org/10.26820/recimundo/5.\(2\).julio.2021.127-136](https://doi.org/10.26820/recimundo/5.(2).julio.2021.127-136)

Castañeda, K. (24 de Agosto de 2022). Comunicación en el fortalecimiento de la identidad cultural: configuración de relaciones y significados. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, VI(4), 2302-2321. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2757

Chirinos, K. (2020). *Análisis de la narrativa audiovisual del anime "Tu nombre" como contribución al reflejo de su identidad cultural japonés*. Lima. 2020. Tesis de grado, Universidad César Vallejo. <https://doi.org/20.500.12692/54028>

Cisneros, A., Guevara, A., Urdánigo, J., & Garcés, J. (28 de Enero de 2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. (A. F. Alicia Jacqueline Cisneros Caicedo, Ed.) *Dominio de las Ciencias*, VIII(1), 1165-1185. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>

Cobos, T., Rodríguez, N., & Álvarez, F. (1 de julio de 2022). Anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 21-42.
<https://doi.org/10.22395/angr.v21n42a10>

Condori-Ojeada, P. (2020). *Universo, población y muerte*. Acta Académica. Retrieved 31 de Octubre de 2023, from <https://www.aacademica.org/cporfirio/18>

Culturas del Ecuador. (2023). Retrieved 15 de Noviembre de 2023, from Culturas del Ecuador Resumen 2023: <https://culturasdeecuador.com/>

- De La Cruz, K. (2022). *LA CULTURA NACIONAL: ¿QUÉ ES NACIÓN? /LA IDENTIDAD CULTURAL /LA*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad. Retrieved 10 de agosto de 2023.
- Espinoza, E., & Ley, N. (21 de Mayo de 2020). Educación intercultural en el Ecuador: Una revisión sistemática. *Resvista de Ciencias Sociales, I(26)*. Retrieved 11 de Noviembre de 2023, from <https://www.redalyc.org/journal/280/28064146018/html/>
- Fabbro, G. (2020). *Comunicación y cultura*. Monográfico, Universidad Austral, Facultad de Comunicación. <https://doi.org/10.26422/aucom.2020.0902.fab>
- Falconí, C., & Córdor, D. (2019). *El anime como herramienta de comunicación, integración y forjadora de identidades en la subcultura Otaku de los adolescentes del club Ichiban de la ciudad de Quito*. Tesis de Grado, Universidad Politécnica Salesiana Ecuador, Comunicación, Quito. Retrieved 10 de Agosto de 2023, from <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7160>
- Fernández. (2021). <https://doi.org/10.36105/stx.2018n1.07>
- Fernández. (10 de Diciembre de 2022). Retrieved 30 de Octubre de 2023, from <https://www.superaficionados.com/generos-de-anime/>
- Fernández. (20 de Julio de 2022). SUPERAFICIONADOS: <https://www.superaficionados.com/generos-de-anime/>
- Fernández, M. (21 de Octubre de 2022). *Tipos de Anime | ¿Cuál es tu género favorito? Descubre cuáles son y aprende a identificarlos*. Retrieved 1 de Noviembre de 2023, from Superaficionados: <https://www.superaficionados.com/generos-de-anime/>
- Fernando González Luna, Dolores Gutiérrez Rico. (2015). *Más allá de la inclusión educativa: Elementos para su desarrollo en una institución de educación superior*. (Vol. Primera edición). (I. U. Español, Ed.) México, México: Instituto Universitario Anglo Español.
- Ferrera, D. (Enero de 2020). Análisis de la programación de anime en la televisión generalista en España (1990-1999). *Atalane, 25-38*. Retrieved 2 de Noviembre de 2023, from https://www.researchgate.net/publication/339335987_Analisis_de_la_programacion_de_anime_en_la_television_generalista_en_Espana_1990-1999

- Freire-Sánchez, A., López-González, J., & Carrasco, S. (5 de Septiembre de 2023). Variables presentes en la interpretación y acepción de elementos de la narrativa anime en campañas publicitarias españolas. *Universidad Abat Oliba CEU*, 3-22.
<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18191>
- García, J., Reding, A., & López, J. (2022). Cálculo del tamaño de la muestra en investigación en educación médica. *ResearchGate*, VIII(2), 217-224. [https://doi.org/10.1016/S2007-5057\(13\)72715-7](https://doi.org/10.1016/S2007-5057(13)72715-7)
- Garrido, C., Cambra, I., & Carrió, M. (19 de Abril de 2021). Interés y utilización de películas y series televisivas para la educación para la salud en la escuela secundaria. (C. d. Salud, Ed.) *Comunicación y Salud*, XII, 1-27.
<https://doi.org/10.35669/rcys.2021.11.e266>
- Gil, E. (2020). *El anime como elemento transcultural: mitología*,. Artículo, Univerdad de Valladolid. <https://doi.org/10.24197>
- Gómez, Á. (23 de Junio de 2021). *Fundación iS+D para la Investigación Social Avanzada*. Retrieved 15 de Noviembre de 2023, from Muestreo Estadístico:
<https://isdfundacion.org/2021/06/23/la-utilizacion-del-muestreo-probabilistico-y-no-probabilistico-en-las-ciencias-sociales/>
- Gonzalez, W. (18 de Octubre de 2022). *MUNDODEPORTIVO*. Retrieved 5 de Noviembre de 2023, from Las 3 mejores apps de Android para ver anime en streaming:
<https://www.mundodeportivo.com/urbantecno/tv/las-3-mejores-apps-de-android-para-ver-anime-en-streaming>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (4 de Julio de 2020). *Recimundo*, IV(3), 163-173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (16 de Julio de 2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, IV(3), 163-173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Herdoíza, M. (2015). *Construyendo Igualdad en la Educación Superior*. Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación - SENESCYT, Senescyt/Unesco, Quito.

- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Vol. Sexta). México D.F., México: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDIOTRES, S.A. DE C.V.
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Herrera Seda, C., Pérez Salas, C., & Echeita, G. (2016). Teorías Implícitas y Prácticas de Enseñanza que Promueven la Inclusión Educativa en la Universidad. Instrumentos y Antecedentes para la Reflexión y Discusión. *9*(5), 49-64.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062016000500006>
- Horno, A. (2015). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*. <https://doi.org/https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>
- Incheon. (2016). *Educación 2030. Declaración de Incheon y Marco de Acción. Hacia una educación inclusiva y equitativa de calidad y un aprendizaje a lo largo de la vida para todos*. República de Corea: UNESCO.
- Intriago, D., & Rodríguez, T. (2018). Influencia cultural del anime japonés en la recepción de estudiantes de Diseño gráfico de la Universidad de Guayaquil. *QUESTION/CUESTIÓN*, 15-20. <https://doi.org/0000-0002-4335-7240>
- Janet Camilo. (2020). *Plan Nacional de igualdad y equidad de género*. República Dominicana: PLANEG III.
- Jin, Y., & Gómez-Pellón, E. (11 de Agosto de 2023). Aculturación y relaciones intergeneracionales: estudio de casos en las familias de inmigrantes chinos en Portugal. (M. Sociais, Ed.) *Sociología, problemas e práticas*, *1*(102), 99-121.
<https://doi.org/10.7458/SPP202310227098>
- Larco, N., & Larco, J. (30 de Diciembre de 2017). Cultura de la costa ecuatoriana. *Retos de la ciencia*, *1*(2), 108-113. Retrieved 1 de Noviembre de 2023, from <https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/119>
- Lazzari, F., Brocchetto, F., & Junquera, R. (2021). Narrativa Visual: Mediación de lectura en la educación infantil. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, *XVI*(4), 113.
<https://doi.org/10.21723/riaee.v16i4.13624>

- Marrero, E. (16 de Octubre de 2023). Transculturación y estudios culturales. Breve aproximación al pensamiento de Fernando Ortiz. *Tabula Rasa*(46), 1-18.
<https://doi.org/10.25058/20112742.156>
- Martínez, E. (Enero de 2022). El español neutro en el doblaje latino la imposición a través de luchas simbólicas. *Global Media Journal México*, XIX(19), 1-26.
<https://doi.org/10.29105/gmjmx19.36-465>
- Mentero, X. (Diciembre de 2022). Adaptación y ajuste en el doblaje cinematográfico desde un soporte paratraduccional. Un estudio en casa. *Meta*, LXVII(3), 575-591.
<https://doi.org/10.7202/1100475ar>
- Muñoz Loayza, B. A. (2018). *Ventajas y desventajas del muestreo probabilístico y no probabilístico en investigaciones científicas*. Machala: Repositorio digital Utmach.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12838/1/ECUACE-2018-CA-DE00859.pdf>
- Nakajima, B. (2017). *El concepto de cultura en los fundadores de la filosofía latinoamericana*. Universidad del Salvador , Filosofía . Argentina: Cuadernos de Filosofía Latinoamericana. <https://doi.org/10.15332/s0120-8462.2017.0116.03>
- Nannini, V. (2021). *Japopsampler: influencias de la cultura pop japonesa en los consumos de moda argentina*. Artículo Científico. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi147.5476>
- Novalés, M., & Guadalupe, M. (2016). El protocolo de investigación III. *Revista Alergia México*, XI(2), 201-206.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011>
- Ogáyar, F., & Ojeada, F. (2020). El mito en la modernidad a través del anime japonés. *Nuevas Tendencias en Antropología*(7), 116. Retrieved 1 de Octubre de 2023, from <http://www.revistadeantropologia.es/n7.html>
- Ortega, C. (25 de Marzo de 2022). *QuestionPro*. Retrieved 2 de Noviembre de 2023, from QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-mixta/>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Scielo*, XXXV(1), 227-232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Padilla-Fortunatti, C., Rojas-Silva, N., Molina-Muñoz, Y., & Avendano-Jara, S. (Marzo de 2023). Adaptación cultural y propiedades psicométricas de la versión en español-

- chilenodelcuestionarioFamilySatisfactionintheIntensiveCareUnit - 24item. *Medicina Intensiva*, IV(3), 140-148. <https://doi.org/10.1016/j.medin.2022.02.001>
- Reales, L., Robalino, G., Peñafiel, A., Cárdenas, J., & Cantuña, P. (Octubre de 2022). El Muestreo Intencional No Probabilístico como herramienta de la investigación científica en carreras de Ciencias de la Salud. *Universidad y Sociedad*, XIV(55), 681-691. <https://doi.org/0000-0002-4242-3429>
- Rivero Pino R. (2021). *Desarrollo de capacidades de intervención profesional comunitaria, familiar y de género para la inclusión educativa*. Santa Elena.
- Rivero Pino, Ramón. (2021). *Instrumento para validación por especialistas de técnicas para la investigación "Desarrollo de Capacidades de Intervención Profesional Comunitaria, Familiar y de Género para la Inclusión Educativa Universitaria*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena.
- Rocha, R., & Amador, K. (2020). *SUBJETIVIDAD, COMPORTAMIENTO Y CULTURA EN JAPONESES Y MEXICANOS: UNA COMPARACIÓN TRANSCULTURAL*. Universidad Nacional Autónoma de México. México: Know and Share Psychology. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi147.5476>
- Saban, K. (Mayo de 2020). De la memoria cultural a la transculturación de la memoria: un recorrido teórico. *Revista chilena de literatura*(101), 101-150. <https://doi.org/10.4067/S0718-22952020000100379>
- SENESCYT. (2015). *Construyendo Igualdad en la Educación Superior*. Quito: Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.
- Solís Sabanero, A. (2016). La perspectiva de género en la educación. *Desarrollo profesional docente: reforma educativa, contenidos curriculares y procesos de evaluación*, 97-107.
- Sosa, M., & Villafuerte, C. (23 de Noviembre de 2022). Cultura inclusiva: Camino hacia la atención de diversidad en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, VI(26), 1918-1931. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.461>

Torres-Ortiz, J.A. & Duarte, J.E. (Junio de 2016). Los procesos pedagógicos administrativos y los aspectos socio-culturales de. *Investigación, Desarrollo, Innovación*, 6, 179-190. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19053/20278306.4606>

Unesco. (2020). *América Latina y el Caribe: Inclusión y educación: todos y todas sin excepción*. París: Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo 2020.

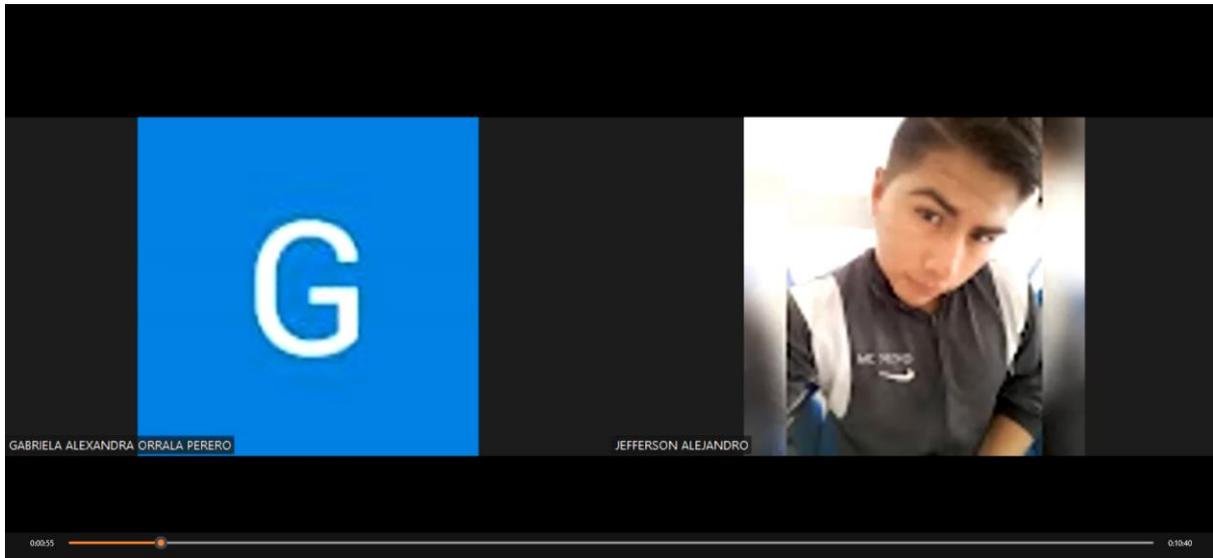
WeXpats. (22 de Diciembre de 2021). *WeXpats Guide*. ¿Cuales son las tradiciones mas famosas de Japón?: <https://we-xpats.com/es/guide/as/jp/detail/9167/>

Zavala, P. (1 de Abirl de 2022). Adaptación cultural y personas mayores Una experiencia desde el Rule Comunidad de saberes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, III(1), 88-96. <https://doi.org/10.56712>

ANEXOS

Anexo 1

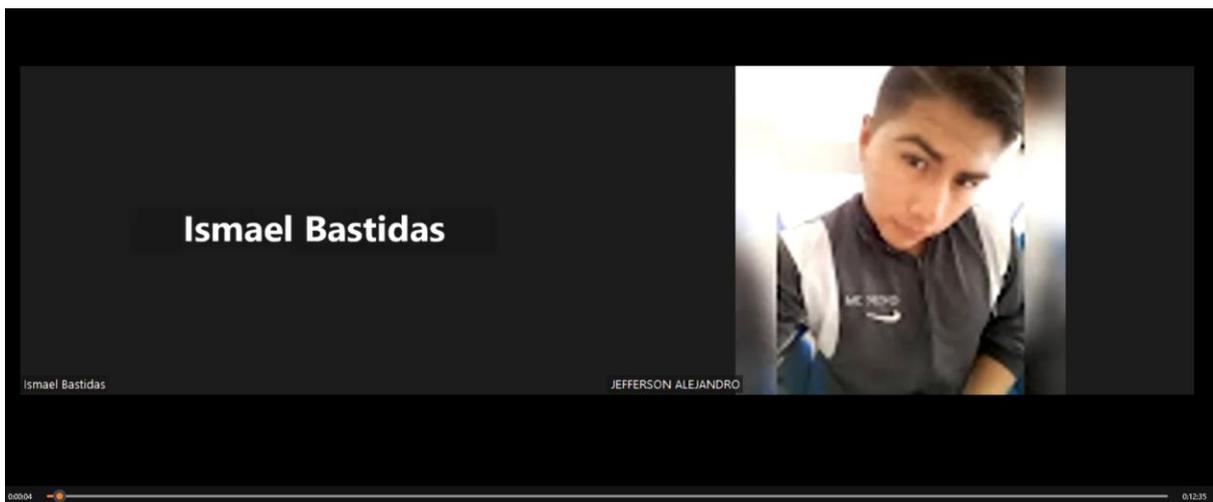
Entrevista con la estudiante de psicología Gabriela Alexandra Orrala Perero.



Fuente: Entrevista Elaborado por la plataforma Zoom.

Anexo 2

Entrevista con el Ing. Ismael Joaquin Bastida Orrala



Fuente: Entrevista realizada por la plataforma Zoom.

Anexo 3

Entrevista con el Ing. Manuel Antonio Rodas Pérez.



Fuente: Entrevista realizada por Google Meet.

Anexo 4

Aplicación de encuesta a cursos de la Carrera de comunicación



Foto: autor

Anexo 5

Aplicación de encuesta a otro grupo de estudiantes del laboratorio experimental DICOM



Foto: Autor

Anexo 6

Mas personas Encuestas

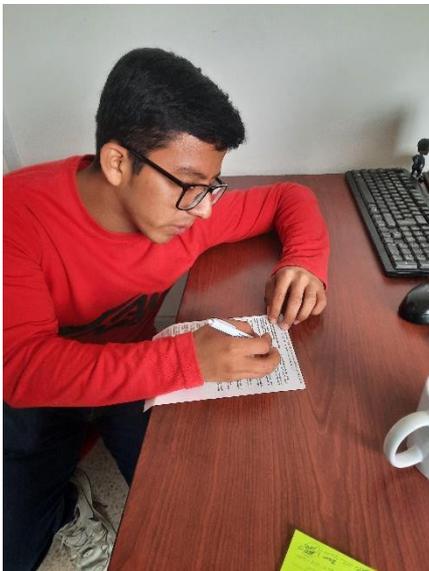


Foto: Autor

Anexo 7

Tabulación de las preguntas y resultados de la encuesta en el programa (IBM SPSS Statistics)

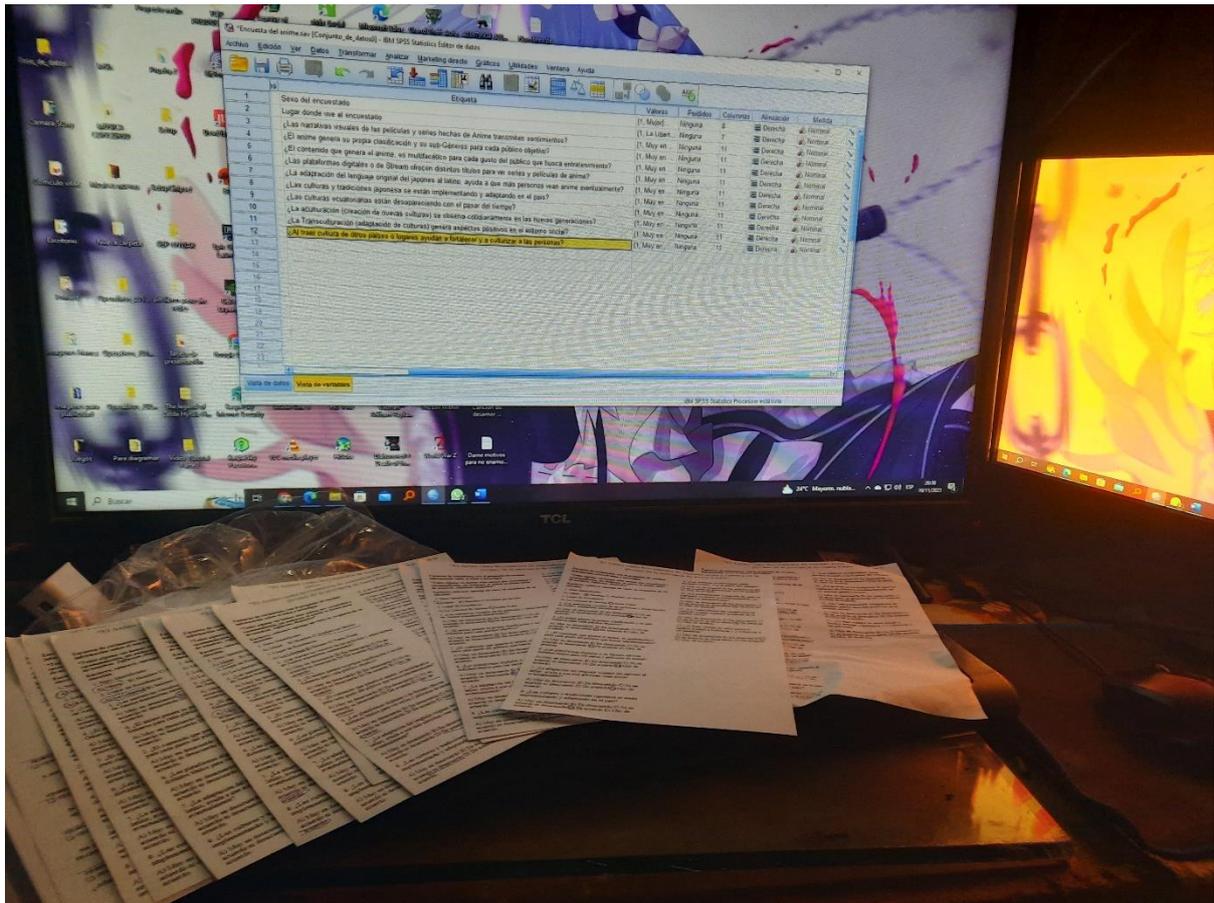


Foto: Autor

Anexo 8

Validación de las preguntas implementado el programa SPSS

*Resultado1 [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Edición Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Resultado
Log
Descriptivos
Título
Notas
Conjunto de datos
Estadísticos desc

Descriptivos

[Conjunto_de_datos1] D:\Descargas\Encuesta del anime.sav

Estadísticos descriptivos

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
¿Las narrativas visuales de las películas y series hechas de Anime transmiten sentimientos?	45	1	5	4,22	1,020
¿El anime genera su propia clasificación y su sub-Géneros para cada público objetivo?	45	1	5	4,33	,977
¿El contenido que genera el anime, es multifacético para cada gusto del público que busca entretenimiento?	45	2	5	4,31	,793
¿Las plataformas digitales o de Stream ofrecen distintos títulos para ver series y películas de anime?	45	3	5	4,29	,787
¿La adaptación del lenguaje original del japones al latino, ayuda a que más personas vean anime eventualmente?	45	3	5	4,40	,720
¿Las culturas y tradiciones japonesa se están implementando y adaptando en el país?	45	2	5	4,33	,853
¿Las culturas ecuatorianas están desapareciendo con el pasar del tiempo?	45	2	5	4,38	,747
¿La aculturación (creación de nuevas culturas) se observa cotidianamente en las nuevas generaciones?	45	3	5	4,47	,694
¿La Transculturación (adaptación de culturas) genera aspectos positivos en el entorno social?	45	3	5	4,31	,793
¿Al traer cultura de otros países o lugares ayudan a fortalecer y a culturizar a las personas?	45	2	5	4,53	,726
N válido (según lista)	45				

Fuente: Captura de pantalla del programa

Anexo 9

Validación de instrumentos

Técnica: Encuesta

Instrumento: Cuestionario

Tema: El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena

Objetivo General: Determinar la importancia del anime como herramienta de comunicación y cultura en la provincia de Santa Elena, con el propósito de interpretar el renombre que genera en los habitantes.

Escala: Muy en desacuerdo 1, en desacuerdo 2, ni en acuerdo ni desacuerdo 3, de acuerdo 4, muy de acuerdo 5.

Variable independiente: Anime		1	2	3	4	5
1	¿Las narrativas visuales de las películas y series hechas de Anime transmiten sentimientos?					
2	¿El anime genera su propia clasificación y su sub-Géneros para cada público objetivo?					
3	¿El contenido que genera el anime, es multifacético para cada gusto del público que busca entretenimiento?					
4	¿Las plataformas digitales o de Stream ofrecen distintos títulos para ver series y películas de anime?					
5	¿La adaptación del lenguaje original del japonés al latino, ayuda a que más personas vean anime eventualmente?					
Variable dependiente: Cultura						
1	¿Las culturas y tradiciones japonesa se están implementando y adaptando en el país?					
2	¿Las culturas ecuatorianas están desapareciendo con el pasar del tiempo?					
3	¿La aculturación (creación de nuevas culturas) se observa cotidianamente en las nuevas generaciones?					
4	¿La Transculturación (adaptación de culturas) genera aspectos positivos en el entorno social?					
5	¿Al traer cultura de otros países o lugares ayudan a fortalecer y a culturizar a las personas?					

Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.

Juez Experto
C.I: 0913729257

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO		EL ANIME COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA EN LOS JÓVENES DE LA PROVINCIA DE SANTA ELNA															
AUTOR:		JEFFERSON VIDAL ALEJANDRO GONZALEZ															
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni en acuerdo o desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo	RELACIÓN ENTRE:								
									VARIABLE Y DIMENSIÓN		DIMENSIÓN E INDICADOR		INDICADOR E ITEMS		ITEMS Y OPCIÓN DE RESPUESTA		
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO								
ANIME	Narrativas visuales	Películas y Series						X	X			X		X			
	Clasificación del anime	Subgénero del anime						X	X			X		X			
	Contenido	Tipos						X	X			X		X			
	Difusión de contenido	Aplicaciones y Plataformas						X	X			X		X			
	Adaptación de doblaje	Esencia Latinoamericana						X	X			X		X			
CULTURA	Cultura Japonesa	Tradiciones						X	X			X		X			
	Cultura Ecuatoriana	Cantidad de cultura						X	X			X		X			
	Aculturación	Nuevas Culturas						X	X			X		X			
	Transculturación	Adaptación						X	X			X		X			

La Libertad 14 de noviembre del 2023



Ldo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.
Juez Experto
C.I: 0913729257

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:
Encuesta
Cuestionario –
escribir la variable
independiente

Indicadores	Criterios	Deficiente					Regular					Buena					Muy Buena					Excelente					OBSERVACIONES
		0 - 20					21 - 40					41 - 60					61 - 80					81 - 100					
ASPECTOS DE VALIDACIÓN		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96						
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100						
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																				100						
2. Objetividad	Expresa conductas observables																					100					
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico																					100					
4. Organización	Organización lógica entre sus ítems																					100					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios																					100					
6. Intencionalidad	Valorar las dimensiones del tema																					100					
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos- científicos																					100					
8. Coherencia	Relación en variables e indicadores																					100					
9. Metodología	Adecuada y responde a la investigación																					100					

Instrucciones: Este instrumento, sirve para que el experto evaluador evalúe la pertinencia, eficacia del instrumento que se está validando, deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

Calificación: 100

La Libertad 14 de noviembre del 2023



Lcd. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.
Juez Experto
C.I: 0913729257

VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL ESTUDIANTE		
Apellidos y nombres: Alejandro Gonzalez Jefferson Vidal		
TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre Del Instrumento:	Cuestionario	
Objetivo:	Analizar la perspectiva de los usuarios referente a las variables planteadas del proyecto de investigación.	
Dirigido a:	Dr. Angel Matamoros, PhD	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres:	Matamoros Dávalos Angel Alberto	
Documento de identidad:	0913729257	
Grado académico:	PHD	
Especialidad:	Educación	
Experiencia profesional (años):	23	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
	x	
Sugerencia:		

La Libertad 14 de noviembre del 2023



Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.
Juez Experto
C.I: 0913729257

INSTRUMENTO

Técnica: Entrevista

Instrumento: Guía de pregunta

Tema: El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena

Objetivo: Recabar información que complemente a la investigación que se esta planteando, para finiquitar las dudas y nutrir de más conocimiento

<p>Entrevistado: Gabriela Alexandra Orrala Perero</p> <p>Cargo: Estudiante de la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI)</p> <p>Especialidad: Psicología</p> <p>Entrevistador: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez</p>	<p>Entrevistado: Ismael Bastida Orrala</p> <p>Cargo: Consultor de Nuevas Tecnologías y Administración de Redes.</p> <p>Especialidad: Ing. Sistema</p> <p>Entrevistador: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez</p>	<p>Entrevistado: Manuel Rodas</p> <p>Cargo: Docente de la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI)</p> <p>Especialidad: Ing. Marketing y diseño digital</p> <p>Entrevistador: Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez</p>
--	--	--

Variables	Preguntas	Respuesta	Observación
Variable Independiente	¿Usted está de acuerdo que en las narrativas visuales de películas y series de los Animes transmiten sentimientos?		
	¿El anime genera su propia clasificación y su sub-Géneros para cada público objetivo?		
	¿El contenido que genera el anime, es multifacético para cada gusto del público que busca entretenimiento?		
	¿Las plataformas digitales o de Stream ofrecen distintos títulos para ver series y películas de anime?		
	¿La adaptación del lenguaje original del japonés al latino, ayuda a que más personas vean anime eventualmente?		
Variable Dependiente			
Cultura	¿Las culturas y tradiciones japonesa se están implementando y adaptando en el país?		

¿Las culturas ecuatorianas están desapareciendo con el pasar del tiempo?		
¿La aculturación (creación de nuevas culturas) se observa cotidianamente en las nuevas generaciones?		
¿La Transculturación (adaptación de culturas) genera aspectos positivos en el entorno social?		
¿Al traer cultura de otros países o lugares ayudan a fortalecer y a culturizar a las personas?		



Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.
Juez Experto
C.I: 0913729257

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO:		El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena															
AUTOR:		Jefferson Vidal Alejandro Gonzalez															
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN RELACION ENTRE:								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIÓN
				Muy de acuerdo	De acuerdo	Ni en acuerdo o desacuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo	VARIABLE Y DIMENSIÓN		DIMENSIÓN E INDICADOR		INDICADOR E ITEMS		ITEMS Y OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ANIME	Narrativas visuales	Películas y Series						X	X			X		X			
	Clasificación del anime	Subgénero del anime						X	X			X		X			
	Contenido	Tipos						X	X			X		X			
	Difusión de contenido	Aplicaciones y Plataformas						X	X			X		X			
	Adaptación de doblaje	Esencia						X	X			X		X			
CULTURA	Cultura Japonesa	Latinoamericana						X	X			X		X			
	Cultura Ecuatoriana	Tradiciones						X	X			X		X			
	Aculturación	Cantidad de cultura						X	X			X		X			
	Transculturaación	Nuevas Culturas						X	X			X		X			
		Adaptación						X	X			X		X			

La Libertad 14 de noviembre del 2023



Ledo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.
 Juez Experto
 C.I: 0913729257

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Guía de preguntas – escribir la variable independiente

Indicadores	Criterios	Deficiente					Regular					Buena					Muy Buena					Excelente					OBSERVACIONES
		0 - 20					21 - 40					41 - 60					61 - 80					81 - 100					
ASPECTOS DE VALIDACIÓN		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96						
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100						
10. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																					100					
11. Objetividad	Expresa conductas observables																					100					
12. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico																					100					
13. Organización	Organización lógica entre sus ítems																					100					
14. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios																					100					
15. Intencionalidad	Valorar las dimensiones del tema																					100					
16. Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos																					100					
17. Coherencia	Relación en variables e indicadores																					100					
18. Metodología	Adecuada y responde a la investigación																					100					

Instrucciones: Este instrumento, sirve para que el experto evaluador evalúe la pertinencia, eficacia del instrumento que se está validando, deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

Calificación: 100

La Libertad 14 de noviembre del 2023



Lcd. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.
Juez Experto
C.I: 0913729257

VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL ESTUDIANTE		
Apellidos y nombres: Alejandro Gonzalez Jefferson Vidal		
TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre Del Instrumento:	Guía de preguntas	
Objetivo:	Recabar información usando las variables del proyecto, para complementar la investigación.	
Dirigido a:	Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres:	Ángel Alberto Matamoros Dávalos	
Documento de identidad:	0913729257	
Grado académico:	PhD	
Especialidad:	Educación	
Experiencia profesional (años):	23	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
	X	
Sugerencia:		

La Libertad 14 de noviembre del 2023



Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.
Juez Experto
C.I 0913729257