



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

(FECYT)

CARRERA DE COMUNICACIÓN

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

“INCIDENCIA DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN TRADICIONALES
PROYECTADOS EN LA SERIE ANIME BOKU NO HERO ACADEMIA”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en
Licenciada en Comunicación Social

Línea de Investigación: Desarrollo social y del comportamiento humano

Autor:

Bryan Sebastián Bustamante Arboleda

Directora:

PhD. Jessica Paola Mantilla Salgado

Ibarra – Ecuador

2025



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	100447620-4	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Bustamante Arboleda Bryan Sebastián	
DIRECCIÓN:		Ibarra-Imbabura-Ecuador	
EMAIL:		bbustamante@utn.edu.ec	
TELÉFONO FIJO:	s/n	TELÉFONO MÓVIL:	0999981956

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Incidencia de los medios de comunicación tradicionales proyectados en la serie anime Boku No Hero Academia
AUTOR (ES):	Bryan Sebastián Bustamante Arboleda
FECHA: DD/MM/AAAA	15/09/2025
Solo para trabajos de grado	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Comunicación
DIRECTOR:	PhD. Paola Mantilla
ASESOR:	Mgtr: Manuel Montúfar

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 15 días del mes de septiembre de 2025.

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Bryan Sebastián Bustamante Arboleda

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 15 de septiembre de 2025

PhD. Paola Mantilla

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(firma)

Directora: PhD. Paola Mantilla

C.C.: 0603243189

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo principalmente a Luz Marina Vallejos, quien sin tener ningún parentesco sanguíneo fue mi madre en todo este proceso de principio a fin, sin ella nada de esto habría sido posible, también para mi Directora Paola Mantilla, quien siempre me apoyo, impulso y fue mi profesora en todo este proceso y fue pilar fundamental para realizar este trabajo y de mi formación como comunicador, a mi asesor Manuel Montufar por haberme acompañado igual en la formación a ser un comunicador con todos sus conocimientos desde el inicio hasta el final, quiero dedicarle este trabajo también a todas las personas que me apoyaron en este trabajo que como el Don “One For All” por su traducción “Uno para todos” este trabajo es la materialización acumulativa de todo su ánimo, toda su fe incondicional y sobre todo interés en esta investigación.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer primeramente a Luz Marina Vallejos y David Naranjo, por haber estado siempre conmigo de la manera más pura e incondicional que una familia puede hacerlo, también quiero agradecer a mis docentes, mi directora Paola Mantilla, quien nunca juzgo esta investigación y me impulso en cada fase a realizarlo, también a mi asesor Manuel Montufar, por nutrirme de sus conocimientos para realizar este trabajo. Agradecer especialmente a Joyce Nathaly Ruano por haberme ayudado de tantas maneras y quien fue mi compañera en tantas ocasiones, mi gran amor sempiterno. Un agradecimiento enorme e incondicional Gabriela Lucia Montenegro, un ángel en mi vida, una gran amiga y confidente de lo más secreto. Quiero agradecer a Genesis Román quien fue un gran apoyo incondicional en estos últimos meses, también a Ana Paula Narváez por su alegría y sus ocurrencias para mejorar el momento, mis. A Jhoselyn Vaca un fuerte agradecimiento por ser una pieza impórtate en esta investigación, por su entusiasmo en mi tema. A Eduardo Cadena un gran amigo y promotor de las ideas más locas. También un agradecimiento especial a Neiser Fernández, Sebastián Melo, David Vega, Jessica Manitio, Jandir Maigua, Mateo Ruales y Melissa y Melissa Erazo quienes estuvieron en las mejores épocas de mi carrera universitaria. A Alejandro Miranda por ser un gran apoyo e impulso para continuar pese a las condiciones, a mi familia quien a la distancia también fueron un gran impulso a continuar. A mis abuelos Gustavo Arbolea y Gloria Villareal por haberme dado ánimos cuando ya no tenía y ser un motor para seguir. A todos los Mangakas que con sus obras inspiran y salvan vidas. A Kohei Horikoshi por crear “Boku no Hero Academia”, “Puedo ser un héroe aun que no tenga un don” su obra siendo el punto central de esta investigación y crear una fuente de inspiración a seguir adelante. A Hiromu Arakawa por su magnífica obra “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”, “Una lección sin dolor no tiene sentido” mi obra favorita. Y finalmente un agradecimiento a todas las personas que como el Don “One For All” por su traducción “Uno para todos” este trabajo es la materialización acumulativa de todo su ánimo, todo su apoyo incondicional y sobre todo su fe en mí.

RESUMEN

Esta investigación surge de una duda que parece sencilla, pero que invita a reflexionar profundamente: ¿cuánto de lo que pensamos sobre la realidad está influenciado por lo que vemos en una pantalla? Hoy en día, las series no se limitan a entretener, también enseñan, generan debates y moldean la manera en que entendemos lo que sucede a nuestro alrededor. Por eso, resulta importante analizar los mensajes que transmiten y cómo estos llegan a sus espectadores

En el caso de *Boku No Hero Academia*, una serie japonesa muy popular entre los espectadores de anime, se muestra un mundo donde las personas tienen superpoderes, donde los medios de comunicación tienen un papel clave dentro de la historia. No son simples observadores, sino actores que participan en la creación de narrativas que sostienen o cuestionan el orden social. Esto llevó a plantear una pregunta central: ¿cómo se representan los medios tradicionales dentro de la serie y qué impacto puede tener esta representación en la forma en que los jóvenes perciben a los medios de comunicación en la vida real?

En la actualidad, existe una creciente desconfianza hacia los medios. La información se encuentra fragmentada entre los discursos oficiales, los alternativos y las redes sociales, que han cambiado por completo la manera en que nos enteramos de lo que pasa. En este contexto, analizar cómo la ficción refleja estas tensiones resulta relevante, porque, aunque se trate de una historia inventada, muchas veces refleja problemas y realidades que se viven fuera de la pantalla.

Para responder a estas preguntas, se trabajó con una metodología que combinó herramientas cuantitativas y cualitativas. Se realizaron encuestas, entrevistas a expertos en comunicación y cultura, y grupos focales con jóvenes que siguen la serie. Además, se diseñó una matriz de análisis para estudiar con detalle aquellos episodios donde los medios de comunicación tienen un rol importante. Esta combinación permitió no solo obtener datos, sino también conocer las percepciones y experiencias de los participantes, creando una visión más completa y cercana de la problemática.

Los resultados mostraron que no existe una sola forma de ver el papel de los medios en la serie. En algunos capítulos, se presentan como aliados de los héroes, construyendo una imagen positiva de ellos y reforzando su lugar dentro de la sociedad. Sin embargo, en otros momentos aparecen como figuras manipuladoras, que ofrecen versiones parciales de la verdad o distorsionan la información para favorecer ciertos intereses. Los jóvenes que participaron en la investigación reconocieron esta dualidad y, lejos de rechazarla, la interpretaron como una invitación a pensar en la prensa de forma más crítica y consciente.

Boku No Hero Academia no ofrece respuestas definitivas, pero sí plantea preguntas importantes: ¿quién controla la información que recibimos?, ¿cómo decidimos en quién confiar?, ¿qué papel tienen los medios al construir o destruir la imagen de figuras públicas? Estas reflexiones se

transmiten a través de una narrativa visual cargada de emociones, pero también llena de simbolismos que invitan a mirar más allá de la historia de superhéroes.

El propósito de este estudio no es reducir al anime a una herramienta que impone ideas, ni afirmar que una serie pueda cambiar por completo la forma de pensar de una persona. Más bien, busca entender cómo estas producciones culturales abren espacios de diálogo y reflexión. Porque las series que forman parte de la vida diaria no solo nos acompañan en momentos de ocio, también nos enseñan a cuestionar, a comparar y, de alguna manera, a ver el mundo desde nuevas perspectivas.

Palabras clave: *Boku no Hero Academia*, percepción, anime, medios de comunicación, influencia.

ABSTRACT

This research stems from a question that seems simple but invites deep reflection: how much of what we think about reality is influenced by what we see on a screen? Today, TV series are not limited to entertaining; they also teach, generate debate, and shape the way we understand what is happening around us. That is why it is important to analyze the messages they convey and how they reach their viewers.

In the case of *Boku No Hero Academia*, a Japanese series that is very popular among anime viewers, it shows a world where people have superpowers and where the media plays a key role in the story. They are not mere observers, but actors who participate in the creation of narratives that uphold or question the social order. This led to a central question: how are traditional media represented within the series, and what impact can this representation have on the way young people perceive the media in real life?

Currently, there is a growing distrust of the media. Information is fragmented between official and alternative discourses and social media, which have completely changed the way we find out what is happening. In this context, analyzing how fiction reflects these tensions is relevant because, even though it is a fictional story, it often reflects problems and realities that exist outside the screen.

To answer these questions, we used a methodology that combined quantitative and qualitative tools. Surveys were conducted, interviews were held with experts in communication and culture, and focus groups were organized with young people who follow the series. In addition, an analysis matrix was designed to study in detail those episodes in which the media play an important role. This combination made it possible not only to obtain data, but also to learn about the perceptions and experiences of the participants, creating a more complete and closer view of the issue.

The results showed that there is no single way of viewing the role of the media in the series. In some episodes, they are presented as allies of the heroes, building a positive image of them and reinforcing their place in society. However, at other times they appear as manipulative figures, offering partial versions of the truth or distorting information to favor certain interests. The young people who participated in the research recognized this duality and, far from rejecting it, interpreted it as an invitation to think about the press in a more critical and conscious way.

Boku No Hero Academia does not offer definitive answers, but it does raise important questions: Who controls the information we receive? How do we decide who to trust? What role do the media play in building or destroying the image of public figures? These reflections are conveyed through a visual narrative charged with emotion, but also full of symbolism that invites us to look beyond the superhero story.

The purpose of this study is not to reduce anime to a tool that imposes ideas, nor to claim that a series can completely change a person's way of thinking. Rather, it seeks to understand how these cultural productions open up spaces for dialogue and reflection. Because the series that are part of our daily lives not only accompany us in moments of leisure, they also teach us to question, to compare, and, in some way, to see the world from new perspectives.

Keywords: My Hero Academia, perception, anime, media, influence.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN.....	14
2. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	16
1. El Anime, historia e impacto	16
1.1. La Animación Japonesa: del manga al anime	17
1.1.1. Géneros del anime japonés	19
1.1.2. El impacto del anime como producto comunicacional: El caso de “Boku no Hero Academia”	21
1.1.3. Boku No Hero Academia.	21
2. Los Medios de Comunicación	23
2.1. La prensa, su historia y evolución.....	23
2.1.1. Televisión.....	24
2.1.2. Medios Digitales.	25
2.1.3. Impacto de los medios en las dinámicas sociales.....	27
3. Teorías de la Comunicación y el Anime.....	27
3.1. Teoría de la Representación.....	28
3.1.1. Teoría del Framing.....	29
3.1.2. Teoría del Cultivo	29
4. El Anime y los medios de Comunicación.....	30
4.1. Representación en función de los medios en el anime.....	30
4.1.2. Anime como vehículo para la crítica social	31
3. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	33
3.1. Tipo de Investigación.....	33
3.2. Técnicas e instrumentos de investigación	34
3.3. Hipótesis.....	34
3.4. Matriz de operacionalización de variables	35
3.5. Participantes de la investigación	37
3.6. Procedimiento y plan de análisis de datos.....	38
4. CAPÍTULO III: RESULTADOS & DISCUSIÓN.....	40
A. Resultados análisis de contenido.....	40
B. Análisis de resultados del grupo focal.....	50
C. Análisis de los resultados de las Entrevistas	54

Entrevista Msc. Carla Delgado experta en Comunicación	54
Entrevista Lic. Rina Yamaguchi comunicadora visual.....	58
Entrevista Soc. Renata Mantilla experta en sociología.....	62
5. CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN	67
6. CONCLUSIONES	75
7. RECOMENDACIONES.....	76
8. REFERENCIAS:	77
9. ANEXOS	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz Operacional de Variables	35
Tabla 2: Perfiles entrevistados expertos en comunicación y sociología	37
Tabla 3: Fases grupo focal	38
Tabla 4: Rol de los medios en el anime	40
Tabla 5: Nivel de credibilidad de los medios en el anime	44
Tabla 6: Distribución de los medios en el anime	45
Tabla 7: Impacto mediático en el anime	46
Tabla 8: Acuerdos y desacuerdos grupo focal	53
Tabla 9: Análisis experta en Comunicación	56
Tabla 10: Análisis experta en Comunicación Audiovisual	60
Tabla 11: Análisis experta en Sociología.....	64
Tabla 12: Verificación del estado de las hipótesis.....	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Rol de los medios en el anime	41
Gráfico 2: Alineación de los medios con instituciones de poder	42
Gráfico 3: Manipulación de los medios en la sociedad del anime	43
Gráfico 4: Censura y control de información en el anime	43
Gráfico 5: Impacto cobertura mediática	47
Gráfico 6: Impacto de las narrativas en la sociedad del anime	47
Gráfico 7: Crítica de los medios en el anime	49
Gráfico 8: Rol Tecnología en el anime	50

1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación nace de un gran cuestionamiento que fue tomando impulso por una pregunta ¿Qué tanto influyen las series ficticias en lo que pensamos sobre la realidad? En especial, cuando estas series no solo tienen el objetivo de entretener, sino que tratan temas complejos como el poder mediático, la construcción de figuras sociales, la manipulación de la opinión pública o el control que pueden tener los medios de comunicación en la sociedad. *Boku no Hero Academia*, aunque se percibe como una serie animada de superhéroes ha logrado detalladamente de representar el funcionamiento los medios de comunicación de manera realista y crítica en una sociedad estructurada. Aunque la narrativa principal de la serie trata de héroes contra villanos, muestra de manera muy natural y realista, dinámicas complejas de legitimación, manipulación de información y labor periodística ética y moral en relación con figuras públicas.

Esto amplía el panorama y la necesidad de como los espectadores de este tipo de series logran interpretar estas representaciones. Y aunque el anime es un producto cultural proveniente de Japón, su popularidad ha formado parte del imaginario colectivo de miles de generaciones en América Latina y otras partes del mundo. “el animé como representación del mundo puede entenderse como una modelación de este, como una cartografía de lo real que construye su significación en una interdependencia entre los consumidores o adeptos a esa modelación” (Acevedo, 2020). En este caso, *Boku no Hero Academia* nos permite admirar con claridad como los medios de comunicación pueden actuar de muchas formas, siendo agentes de poder que pueden construir una sociedad pacífica o destruir esa tranquilidad.

El anime *Boku no Hero Academia* presenta un concepto complejo sobre el papel que desempeñan los medios de comunicación. En el desarrollo del anime, los episodios muestran una dualidad en los medios, en ocasiones como un medio de soporte para los héroes, realzando la reputación de los héroes a través de noticias que favorezcan a su imagen. Sin embargo, también se puede observar cómo los mismos pueden perjudicar o desfavorecer a su imagen como salvadores, mediante la manipulación de la opinión pública. Este contraste le permite al espectador realizarse un cuestionamiento más profundo sobre el poder que tienen los medios para construir e influir en los criterios de las masas y moldear la opinión pública según sus intereses.

La representación de los medios en el anime invita a cuestionar y reflexionar en como los medios si actúan en similitud con la serie y el poder que estos tienen en la realidad para moldear la nuestra sociedad. Aunque los medios de comunicación se muestran como actores imparciales y objetivos con un solo fin informativo, no se perciben así, si no como estructuras de participación en la construcción de la opinión pública, *Boku no Hero Academia* nos muestra el paralelismo con la realidad y sus similitudes.

Para analizar este fenómeno, se utilizó una metodología de enfoque mixto. Se realizaron entrevistas a profesionales de la comunicación, se organizó un grupo focal con jóvenes consumidores de anime y se aplicó un análisis de contenido a capítulos donde los medios tienen un rol protagónico. El objetivo no fue solo describir lo que aparece en la serie, sino entender cómo es interpretado por quienes la consumen, especialmente en un contexto donde los jóvenes están cada vez más expuestos a distintos formatos informativos.

El proyecto de investigación se conforma de varios capítulos: primero se muestra el marco teórico, siguiente la metodología, luego los resultados y su respectivo análisis y finalmente las conclusiones, expandiendo su visión con el debate. El punto central es claro: las series que vemos influyen en la forma en la que vemos el mundo. Boku no Hero Academia, muestra la función de los medios y como estos pueden moldear a la sociedad de manera positiva o negativa dependiendo de sus intereses, nos lleva a la reflexionar sobre la función del periodismo, su credibilidad y su poder sobre la percepción social.

2. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Este apartado explora los hallazgos de distintas investigaciones respecto a los orígenes del anime y su relación con el manga, destacando cómo ambos productos han evolucionado de manera interdependiente. Adicionalmente, se analiza al anime no solo como una obra cultural japonesa, sino también desde su condición actual como fenómeno global con gran influencia en la industria del entretenimiento y la cultura popular.

1. El Anime, historia e impacto

En la actualidad, parte de la cultura japonesa ha trascendido los confines del país gracias a las figuras animadas de ojos prominentes, rostros diamantinos, cuerpos estilizados y cabellos puntiagudos que protagonizan una vasta producción de mangas y animes, manifestaciones culturales que han superado su ámbito de origen para consolidarse como referentes culturales a nivel internacional (García Lemes, 2022). Mediante *cómics*, películas, series y productos promocionales, este estilo distintivo de animación atrae a un público global, sin distinción de edad, género o cualquier otra característica demográfica, más allá del interés común que los congrega.

Este fenómeno que ha trascendido todo tipo de fronteras se explica según Flores (2013) debido a que el anime y el manga sobresalen de otras expresiones similares, por su forma satírica de representar la vida cotidiana de Japón, abordando temas que van desde lo social, político, hasta la ciencia ficción e historia. Del mismo modo, sus fanáticos no son solo consumidores de los productos de animación, sino que también suelen estar involucrados en gran medida con la cultura, formas y estilos de vida del país oriental, lo que ha devenido en el nacimiento de una subcultura conocida como *otaku* (Torres, 2020).

Esta tendencia en el comportamiento y aficiones de muchos jóvenes, ha impactado de manera considerable la economía y la cultura de Japón y del mundo, dando lugar a manifestaciones contemporáneas de alcance global que representan lo que significa ser *otaku*, mismas que se centran en la creación de comunidades, la compra y venta de productos, la organización de encuentros como convenciones y actividades como el *cosplay*, que consiste en la caracterización detallada de personajes animados (Añez-Quintero et al., 2023). No obstante, cabe preguntarse: ¿cómo este llamativo estilo de animación se convirtió en un producto cultural capaz de configurar discursos, valores y tradiciones en audiencias globales?

1.1. La Animación Japonesa: del manga al anime

A lo largo de la historia de Japón, el arte ha ocupado un lugar privilegiado dentro de las expresiones culturales más características del país. Desde su apertura al mundo a mediados del siglo XIX, el estilo elegante y delicado de las obras japonesas se ha distinguido por su singularidad frente a la rigidez del arte occidental (Cabañas, 1999). Este estilo particular, que incluye la caricaturización de la realidad, como señala Horno (2020), se consolidó plenamente tras la Segunda Guerra Mundial, cuando la devastación bélica obligó a Japón a reconstruirse y los *cómics*, conocidos como manga, se convirtieron en una de las pocas formas de entretenimiento accesibles en medio de la crisis nacional.

Así, el boom del manga japonés inicia en la segunda mitad del siglo XX, pero tiene su origen en el siglo XVII, con la tradición japonesa artística de grabado en madera conocida como *ukiyo-e*, cuyo nombre significa “imágenes del mundo flotante” las cuales representaban la inestabilidad del mundo terrenal, con temas como retratos, el mar, entre otros (Clements, 2013). Además, Horno (2020) destaca la influencia de los *kusazōshi*, libros ilustrados con historietas cortas y coloridas que narraban romances, dramas y acontecimientos cotidianos, contribuyendo a la formación de un lenguaje visual precursor del manga.

Pero así como el estilo caricaturesco del anime encuentra sus antecedentes en estas expresiones artísticas, su dimensión dramática se inspira en manifestaciones como el teatro *kabuki*, por sus vestuarios excéntricos y peleas coreografiadas o las primitivas animaciones de los dispositivos llamados *nozoki karakuri*, unos rollos ilustrados de hasta quince metros que se visualizaban mediante cajas especiales para simular animaciones (Horno, 2020; Clements, 2013). Estos elementos sentaron las bases para el movimiento y la estética que posteriormente caracterizarían al anime.

Con estos antecedentes Santiago (2010) en su libro “Manga: Del cuadro flotante a la viñeta japonesa” explica cómo tras la apertura de Japón al mundo, en 1854, la incursión de productos occidentales como los periódicos y las historietas crean el ambiente propicio para el nacimiento del manga en 1901, de la mano de *Rakuten Kitazawa* como el creador de la primera historieta conocida con este nombre, misma que tomaba el formato de las tiras cómicas y *cómics* estadounidenses, pero con la estética de los *ukiyo-e*. Este género, creado para el entretenimiento juvenil, se popularizó rápidamente gracias a su estilo simple y cómico, no obstante, su mayor desarrollo se produce tras la Segunda Guerra Mundial.

Tras la popularización de estos *cómics* adaptados al estilo japonés, el anime se desarrolla en paralelo como una extensión audiovisual de los manga, que registra su primer ejemplar en 1917 con el filme mudo de cuatro minutos creado por el animador *Jun'ichi Kōuchi* llamado *Namakura Gatana*, el cual es reconocido como el primer cortometraje reconocido como anime (Clements y McCarthy, 2015; Delgado Guevara 2020). No obstante, no sería hasta la

década de los 60, en el ya mencionado contexto de la posguerra, que el anime inicia su proceso de industrialización y se consolida como un producto de consumo global (García Lemes ,2022).

A pesar de que el anime como producto de entretenimiento, ha superado notablemente la popularidad de los mangas, la influencia de los mismos sobre las series y películas más exitosas es innegable, como menciona Moraleda Pérez (2024), debido a su relación simbiótica, a través de la cual, las profundas narrativas y complejos personajes, cobran vida a través de la animación.

Con respecto al tema, otros autores como Schodt (1996) afirman que el manga y el anime comparten similitudes, no solo en cuanto a sus historias, sino también en el lenguaje visual utilizado, que en ambos casos consiste en expresiones faciales exageradas, efectos visuales dinámicos y un enfoque emotivo en sus personajes. De este modo, el anime busca reflejar aspectos culturales únicos de Japón, como la importancia de la historia cultural, económica y política, la relación del ser humano con la naturaleza, la colectividad y la espiritualidad.

Por otra parte, se reconoce también que esta transición manga-anime, se debe en gran parte a los dibujantes, animadores y productores, como *Osamu Tezuka*, mejor conocido como el padre del manga moderno. Dentro de sus logros, destaca el cómic transformado en una serie animada *Astroboy*, estrenada en 1963, constituyendo así un hito para la industria del entretenimiento japonesa y su popularidad trascendió las fronteras nacionales (Torres Rodríguez, 2020). Así, según García Lemes (2022), el éxito de *Astroboy* impulsó la imitación de sus características y temáticas, consolidando un modelo para futuras producciones.

De este modo, como menciona Napier (2005), *Tezuka* no solo introduce técnicas innovadoras de animación y un estudio audiovisual distintivo que influiría en las generaciones futuras de creadores, sino que se considera un pionero en el campo del anime y su experiencia con *Astroboy* abre el panorama internacional para la creación de una industria basada en este particular estilo de animación.

Con base en este antecedente, inicia la primera etapa de producción de anime, marcada por la evolución y transformación del género, hasta 1970, cuando la incursión de tramas más complejas y maduras, en series como *Mobile Suit Gundam* estrenada en 1979, modifica la forma infantil y estereotípica de los personajes (Torres Ibarra, 2020). Esta tendencia se consolidó durante las décadas de 1980 y 1990 con obras emblemáticas como *Akira* (1988) y *Ghost in the Shell* (1995), que exploraron temáticas como la identidad, la tecnología o la distopía, posicionando al anime como un género más amplio (Cavallaro, 2006).

El éxito del anime se consolidó en la década de 1990, impulsado por la globalización, la expansión de plataformas de distribución y la producción de series icónicas como *Dragon*

Ball, *Sailor Moon* y *Pokémon* que catapultaron al *anime* hacia audiencias internacionales y sentaron las bases para un fenómeno cultural global (Brenner, 2007). Este crecimiento se vio favorecido por una mayor inversión financiera que permitió mejorar los procesos de producción mediante tecnología avanzada.

De ese modo, la industria japonesa de animación creció en el mercado internacional, pasando de ser un mero entretenimiento, a convertirse en un símbolo de la cultura popular del país nipón y sus distintas manifestaciones. Fue así como de a poco, el anime se convirtió en una parte integral de la cultura contemporánea, reflejando las preocupaciones y aspiraciones sociales. A nivel internacional, ha inspirado a creadores en diversos campos, desde el cine hasta la moda y la música. Como señalan Condry (2013) y Ferrera (2020), el anime funciona también como un puente cultural, facilitando el acercamiento de audiencias globales a la cultura japonesa y contribuyendo a la difusión de la denominada *ola japonesa* o *japonismo* en Occidente.

1.1.1. Géneros del anime japonés.

La mayoría de los investigadores coincide en que el anime es un género muy amplio, con una subclasificación en su interior, lo que le permite también ajustar los productos para todo tipo de públicos (Torrents, 2015). Esta diversidad es una de las razones por las que el anime ha logrado trascender fronteras y captar la atención de públicos de todas las edades y culturas.

Según Brenner (2007) "el anime no es un género en sí mismo, sino un medio que incluye una variedad de géneros, desde la comedia romántica, hasta la ciencia ficción y el horror" (p. 45). Entendiendo el concepto anterior, se presentan a continuación algunos de los principales géneros del anime y su impacto en la narrativa y la cultura popular.

- ***Shonen***

El género *shōnen* tiene como público principal a los hombres y se caracteriza principalmente por sus historias centradas en la acción, la aventura y la superación personal (Caballero, 2023). Series como *Dragon Ball*, *Naruto* y *My Hero Academia* constituyen ejemplos emblemáticos de este género. Como señala Schodt (1996), "el *shōnen* no solo entretiene, sino que también transmite valores como la amistad, el esfuerzo y la perseverancia" (p. 78).

Estos son temas que han resonado profundamente entre los jóvenes, convirtiendo al *shōnen* en uno de los géneros más populares y comercialmente exitosos del anime.

- ***Shojo***

Por otro lado, el género *shōjo* está orientado a un público adolescente femenino y se enfoca en temáticas como el romance, las relaciones interpersonales y el crecimiento emocional, que

a través de obras como *Sailor Moon*, *Fruits Basket* y *Cardcaptor Sakura*, se ha dejado una huella significativa en este género (López, 2011). Según Napier (2005), “el *shōjo* explora la complejidad de las emociones humanas, ofreciendo una visión íntima y reflexiva de la vida de las jóvenes” (p. 112). Este enfoque ha permitido que el *shōjo* conecte con audiencias que buscan historias más introspectivas y emocionales.

- ***Seinen***

El género *seinen* está enfocado a un público adulto masculino y se caracteriza por sus narrativas más serias y complejas, tocando con frecuencia temas como la política, la psicología y la violencia (Moraleda, 2024). Series como *Berserk*, *Ghost in the Shell* y *Tokyo Ghoul* son obras sobresalientes. Cavallaro (2006) afirma que “el *seinen* desafía las convenciones narrativas al explorar dilemas morales y cuestiones existenciales, lo que lo convierte en un género intelectualmente estimulante” (p. 89).

- ***Josei***

El género *Josei* está orientado a mujeres adultas y se caracteriza por su enfoque realista en las relaciones románticas y profesionales, que, a diferencia del *shōjo*, tiende a evitar los *clichés* y presenta personajes más complejos, así como situaciones más cercanas a la vida real (Torrents, 2015). Obras como *Nana*, *Honey and Clover* y *Paradise Kiss* son representativas de este género. Según Condry (2013), “el *josei* ofrece una mirada honesta y sin filtros sobre las experiencias de las mujeres adultas, lo que lo convierte en un género profundamente identificable” (p. 134).

- ***Mecha***

El género *mecha*, recientemente incluido dentro de la clasificación, se centra en batallas épicas, que usualmente involucran robots de gran tamaño, combinando elementos de ciencia ficción y acción (Felipe, 2010). Series como *Mobile Suit Gundam*, *Neon Genesis Evangelion* y *Code Geass* han definido este género. Clements (2013) señala que “el *mecha* no solo es un espectáculo visual, sino que también explora temas como la guerra, la identidad y la relación entre el ser humano y la tecnología” (p. 67). Este enfoque ha permitido que el *mecha* trascienda su apariencia superficial y se consolide como un género con profundidad temática.

- ***Isekai***

El género *isekai*, que ha experimentado un notable auge en los últimos años, se centra en personajes que son transportados a mundos paralelos o fantásticos, tal como sucede en series como *Sword Art Online*, *Re:Zero* y *No Game No Life* (Moraleda, 2024). Según Brenner (2007), “el *isekai* ofrece una escapatoria a mundos imaginarios, permitiendo a los

espectadores explorar realidades alternativas y vivir aventuras imposibles en la vida real” (p. 102). Este género ha logrado resonar especialmente entre las audiencias jóvenes que buscan historias de fantasía y aventura.

1.1.2. El impacto del anime como producto comunicacional: El caso de “Boku no Hero Academia”.

Como bien se ha mencionado, uno de los aspectos más destacados del anime es que pese a su condición de animación, su capacidad para explorar temas complejos ha sobresalido frente al infantilismo dominante en la mayoría de los productos animados. Es por ello que, autores como Mangirón (2012) han catalogado esta característica como uno de sus principales factores de éxito, ya que permiten abarcar una audiencia mucho más amplia, al abordar de forma profunda el desarrollo en los personajes y las tramas complejas.

Así, las series y películas producidas en este estilo de animación no solo atraen a espectadores de todas las edades, sino que les presentan una atractiva forma de ver el mundo y tratar situaciones cotidianas como lo indica Acevedo-Merlano (2020):

la animación japonesa es una forma de expresión artística transnacional que recrea diversas representaciones del mundo desde la perspectiva de sus creadores, permeando así las concepciones que sus aficionados poseen de su realidad y la opinión que construyen de sus contextos.

En este sentido, son comunes las tramas entorno a dilemas éticos, existenciales y la complejidad de las relaciones humanas, brindando al espectador una perspectiva nueva respecto a problemas coyunturales. Bajo esta premisa se presenta el siguiente apartado a continuación, que busca dar un breve vistazo a la trama de la serie “*Boku no Hero Academia*”, con el fin de posteriormente estudiar la percepción de sus espectadores en el marco de la comunicación de masas y el poder de los medios en la sociedad, poniendo sobre la mesa cuestiones reales planteadas por la serie.

1.1.3. Boku No Hero Academia.

Boku no Hero Academia es un anime del género *shōnen* creado por *Kōhei Horikoshi*, siendo uno de los ejemplos más conocidos de su género y contando con una vasta comunidad de fanáticos extendidos por todo el mundo (IMDb [Internet Movie Database], 2024). Esta serie aborda distintas temáticas dentro de las cuales figura el control y manipulación mediática.

En este universo, los héroes profesionales protegen a la sociedad de villanos que utilizan sus *Quirks* para fines malintencionados. Las personas con poderes pueden formarse en academias especializadas para convertirse en héroes licenciados. La academia más prestigiosa es la U.A. High School, encargada de formar a los mejores héroes del país.

Esta historia la protagoniza *Izuku Midoriya*, también conocido como *Deku*, un joven fanático de los superhéroes de su universo, pero que no posee el denominado *Quirk*. Dentro de este universo, *All Might* es el héroe más admirado, especialmente por Deku, quien pese a sus diferencias busca seguir sus pasos, incluso frente a las burlas y desplantes de su ex amigo *Katsuki Bakugo*, quien posee un *Quirk* poderoso y una personalidad arrogante.

Pero la vida de este joven da un giro cuando conoce a su ídolo All Might, a quien sorpresivamente logra impresionar probando su valentía. A cambio, el superhéroe le ofrece la oportunidad de ser su sucesor, transfiriéndole su *Quirk* llamado “One for all”, un poder especial que se acumula y crece con cada portador.

Previo a su transferencia, *Izuku* entrena por meses para que su cuerpo sea capaz de soportar la intensidad del “One for all” y una vez completa su transformación, es admitido en la *U.A. High School*. Allí se integra en la Clase 1-A, donde conoce a sus compañeros, cada uno con *Quirks* únicos y personalidades diversas.

En la U.A. High School, *Izuku* se relaciona de forma constante con sus compañeros, estableciendo distintas relaciones con algunos de los personajes más destacados de la serie, como, por ejemplo:

- *Katsuki Bakugo*: antiguo amigo y ahora rival de *Izuku*, celoso de su nuevo poder adquirido, le hace la vida imposible al nuevo héroe.
- *Ochaco Uraraka*: una compañera amable y optimista, con el poder de manipular la gravedad de los objetos.
- *Tenya Iida*: estudiante serio y disciplinado, proveniente de una familia de héroes.
- *Shoto Todoroki*: alumno talentoso con un poderoso *Quirk* que le permite controlar el hielo y el fuego, pero que enfrenta conflictos internos debido a su complicada relación familiar.

La serie sigue a *Izuku* y sus compañeros mientras enfrentan desafíos académicos y combates contra villanos. Algunos de los momentos más relevantes son:

El ataque de los villanos a la U.A.: un grupo de villanos liderados por *Shigaraki Tomura* ataca a los estudiantes durante un ejercicio de entrenamiento, evento que marca el inicio de una guerra entre héroes y villanos.

Uno de los aspectos más destacados de *Boku no Hero Academia* es el desarrollo de sus personajes. *Izuku* aprende a controlar *One For All* y a superar sus inseguridades. *Bakugo*, aunque inicialmente arrogante, comienza a respetar a *Izuku* y a colaborar en equipo. *Todoroki* enfrenta su pasado y aprende a utilizar su poder de fuego, que rechazaba debido a la relación abusiva con su padre.

En la serie se abordan un sinnúmero de temas que, capítulo a capítulo buscan representar distintos problemas cotidianos y sus consecuencias desde este mundo ficticio, reflexionando sobre el esfuerzo y la perseverancia del protagonista incluso pese a sus desventajas, la responsabilidad que conlleva adquirir un poder y finalmente, la eterna dualidad entre héroes, villanos y la historia que motiva a cada uno.

Con respecto a este último tema, *Shigaraki Tomura* es el antagonista de la serie y el líder de la famosa Liga de Villanos, cuyo fin es destruir la sociedad vigente. Detrás de este villano está *All For One*, enemigo de *All Might*. Estos personajes representan la constante lucha entre el bien y el mal, simbolizada en esta relación.

A lo largo de la serie, *All Might* pierde progresivamente su poder debido a una herida antigua. Su batalla final contra *All For One* marca el fin de su era como símbolo de la paz, pero también el inicio de una nueva generación de héroes, impulsada por *Izuku* y sus compañeros.

2. Los Medios de Comunicación

Actualmente es difícil imaginar una vida sin medios de comunicación, ya que estos se han convertido en actores fundamentales de la sociedad, tomándose el papel de representar a la opinión pública y cumplir funciones de vigilancia, correlación y transmisión de cultura (Freidenberg, 2004). En este sentido, es fundamental revisar las estructuras y conceptos alrededor de los medios, con el fin de determinar la dinámica de estos instrumentos que como menciona Castillo (2011) son para la ciudadanía “un espejo que refleja la realidad social y, al mismo tiempo, es el lugar en el que se crea ésta” (p.4). Así, se presenta a continuación un breve recorrido por los principales conceptos en torno a los medios.

2.1. La prensa, su historia y evolución

Desde la aparición de la imprenta como medio de comunicación, la prensa inicia el periodismo y le otorga la función primordial de comunicar hechos relevantes para la sociedad, en una época que se valía de la oralidad como único método de transmisión de información (Martínez Mancera, 2023). Sin embargo, este papel fundamental como precursor de los medios de comunicación, ha sufrido un declive durante los últimos años, debido a la incursión del Internet y redes sociales en el panorama mediático.

De hecho, su papel de precursora causó que desde hace varias décadas atrás, expertos y autores en el área de comunicación anuncien el fin de la prensa como un hecho innegable, no obstante y contra todo pronóstico, como menciona Cabrera (2001), la prensa ha logrado mantenerse firme en el terreno mediático e incluso ve en estos años un resurgimiento en la prensa digital y el periodismo especializado, adaptándose no solo en primer lugar, sino con mayor éxito y facilidad que sus homólogos tradicionales (radio y televisión).

En este sentido, se plantea un nuevo reto, común en gran parte del contenido periodístico actual, que es marcar los límites y conceptos respecto a lo que hoy se conoce como prensa. En este sentido, el concepto ha evolucionado desde lo que Moncada (2008) llama lecturas cotidianas para aquellos que buscan información profunda, hasta un nuevo concepto que habla sobre un texto, pero que gracias a la digitalización, como menciona Guallar (2011) se caracteriza por la incorporación de elementos como “la multimedialidad, la hipertextualidad y la interactividad, junto a otras como la actualización continua, la personalización y el archivo (p.3).

En el Ecuador, la prensa ha sido protagonista de las transformaciones políticas y sociales, ya que, no solo ha fungido como simple testigo, sino que, ha creado espacios desde la movilización de ideas, la articulación a proyectos políticos y sociales consolidando la narrativa histórica del país, desde su nacimiento con Primicias de la Cultura de Quito (Ayala Mora, 2012). En el contexto nacional, la prensa enfrenta los mismos retos ya mencionados, con respecto a la adaptación en entornos digitales y la búsqueda de nuevos modelos de negocio.

Así este medio se ha transformado, incluyendo las dinámicas de lo digital y la red mejor que cualquier otro, pudiendo incrementar su ya característica profundidad, sin limitaciones de espacio o diseño, con nuevos modelos de negocio que le permite operar con mayor independencia. No obstante, la gratuidad absoluta del contenido y la exagerada producción de información en la red son circunstancias que amenazan a la nueva prensa en desarrollo, un desafío que solo el tiempo determinará si logra superar.

2.1.1. Televisión.

La televisión se ha consolidado como un medio de comunicación con amplio alcance, el cual desde su aparición revolucionó la comunicación que antes se configuraba como escrita u oral y se posiciona como un modelo de comunicación de masas en el que convergen el audio y la imagen siendo esta, una característica que maximiza su mensaje (Bandrés y García Avilés, 2000). Así, Bourdieu (1996), varios años atrás ya describe a la televisión como uno de los medios más estratégicos que se puede encontrar en una gran cantidad de hogares.

Su historia está atravesada por la política al ser utilizada como herramienta de persuasión y legitimación de discursos, en donde tanto gobiernos como empresas y grupos de interés han encontrado un canal directo para incidir en la mentalidad del televidente, determinando sus gustos, preferencias e inclusive intenciones de voto (Pérez, 2012).

Para Kaplún (2024) el público televidente tiene una relación con la televisión que va más allá del atractivo de sus mensajes o de la forma persuasiva de su información, también hay un hábito ritual al que se anclan los televidentes que se determina por factores sociales y

culturales que influyen en la práctica diaria de la recepción mediática. Es así como la televisión en la actualidad, se ha convertido en una práctica de reunión familiar, de ocio y de fortalecimiento de lazos.

No obstante, durante los últimos años, la evolución de la tecnología ha afectado las dinámicas de funcionamiento de este medio, en primer lugar, desde la televisión analógica, hacia la digital y hoy, se enfrenta a la transmisión de contenidos multimedia o *streaming*, donde el espectador puede escoger no solo el contenido, sino también descartar y controlar completamente el ritmo de consumo de cualquier producto (Neira, 2020).

En este sentido, autores como Piñón (2021) afirman que la transición de la televisión tradicional al modelo de *streaming* representa uno de los mayores retos para el medio televisivo, especialmente en el ámbito periodístico y de información, ya que, este no responde únicamente al avance tecnológico sino a una nueva ecología mediática basada en prácticas sociales, intereses económicos e infraestructuras digitales que reconfiguran la producción y circulación de contenidos.

Es así que, las plataformas de *streaming* no solo compiten por audiencias, sino que también condicionan el acceso a la información y transforman los formatos y tiempos del consumo noticioso, lo cual ha obligado al periodismo televisivo a adaptarse a nuevas lógicas de visibilidad y distribución, muchas veces determinadas por algoritmos y dinámicas comerciales, lo que pone en tensión los principios tradicionales del oficio en un entorno cada vez más complejo y desigual (Marín, 2021).

No obstante, en el Ecuador este es un problema a penas naciente, ya que, según un estudio de medios realizado este mismo año, el consumo de televisión abierta no solo sigue siendo común entre al menos 8 millones de ecuatorianos, sino que, además, el *streaming* se sitúa aún muy por debajo de la televisión tradicional (La Hora, 2025). Así, se puede deducir que, aunque el uso de la televisión en Ecuador no alcanza a la tendencia global, se encuentra frente a un escenario de actuación determinante para prevenir las amenazas y aprovechar las oportunidades que este futuro ofrece para la comunicación.

2.1.2. Medios Digitales.

Los medios digitales aparecen con la revolución digital¹, con la intención de posicionarse frente a los medios tradicionales con ciertos aspectos relevantes como la inmediatez de la

¹ CEPAL,(2016) menciona que, a inicios del siglo XXI, se da paso a un diálogo y análisis respecto a una sociedad de la información y el conocimiento en los países América Latina y el Caribe, se propone implementar iniciativas hacia el uso de nuevas tecnologías de la información y comunicaciones (TIC), misma que se establece en la Declaración de Florianópolis.

información, la diversificación de contenidos permitiendo la interactividad y el acceso a contenido multimedia que antes estaba mediado y regulado por la política, el clero y los grupos hegemónicos de poder. El presente siglo, está marcado por el cambio en la producción, distribución y consumo de la información, marcando un límite con las estructuras tradicionales en donde existe una jerarquía y límites entre el comunicador y la audiencia.

En la actualidad, los medios digitales motivan la participación de los usuarios, generando un ecosistema mediático donde la hipertextualidad² y la convergencia se posicionan como un elemento esencial de la comunicación.

Para entender de mejor manera cómo funcionan los medios de comunicación digitales, Scolari (2008) pone sobre la mesa el concepto de hipermediaciones que define los procesos que confluyen en la producción, distribución y apropiación de la comunicación actual, donde la diversidad de plataformas, actores, lenguajes y audiencias convergen en los ecosistemas mediáticos regidos a través de la tecnología y su constante desarrollo. Es de este modo que la digitalización ha permitido descentralizar los procesos de distribución de la información, es un momento en el que la audiencia pasa de ser únicamente receptor a convertirse en un engranaje esencial para la generación de contenido.

Mientras que la televisión revolucionaba con la convergencia de audio e imagen, los medios digitales facilitan la integración de una variedad de formatos y dispositivos en un solo entorno comunicativo (Cabrera et al., 2023). Si bien, este panorama sería el presente y futuro de la comunicación, el catedrático en periodismo digital, Salaverría Aliaga (2009) menciona que así como llegan con fuerza a ganar campo dentro del campo de la comunicación, también enfrentan desafíos como el proceso de reconfiguración de las dinámicas de producción y consumo de la información, los procesos de regulación de derechos de autor y si bien se descentraliza la distribución a la información, se corre el riesgo de enfrentarse a más canales de noticias falsas.

A todo lo anterior se suman las barreras que siguen atravesando la sociedad en medio de este contexto digital, donde una de las principales preocupaciones se refiere a la brecha digital y en general dificultades de acceso a los contenidos digitales, relacionados a la discriminación estructural en determinados sectores de la sociedad sin acceso a los avances tecnológicos para acceder a estos medios (Lara, 2008). Así, pese a referir cientos de bondades en torno a los nuevos medios, también se presentan nuevos desafíos que tocan las partes más sensibles que debemos resolver como humanidad.

² Son para Scolari (2008) un sistema complejo que permite navegar de un texto al otro realizando conexiones entre estructuras textuales complejas.

De cualquier modo, es importante entender estas transformaciones para analizar el desarrollo de la comunicación con el paso del tiempo y determinar qué áreas debemos trabajar como sociedad en medio de una época de cambios frente a un mundo que cada vez se encuentra más interconectado, donde los medios digitales hoy son interactividad, conectividad y dinamismo.

2.1.3. Impacto de los medios en las dinámicas sociales.

Los medios de comunicación tanto tradicionales como digitales son una pieza clave en la construcción de imaginarios colectivos y son un factor determinante en el posicionamiento de discursos para la construcción del mundo desde una mirada colectiva y comunitaria.

Esto, en gran parte debido a su poder sobre el desarrollo de las sociedades, donde no solo moldean la percepción de la audiencia, sino que, funcionan como herramientas poderosas que pueden usarse para el control social, especialmente en medio de una época donde existe poca regulación respecto a los conglomerados de medios (Teitelbaum, 2021). Para el sociólogo francés Michel Foucault (1975) se puede analizar a los medios de comunicación como un dispositivo de poder disciplinario que regula el comportamiento de la audiencia a través de la visibilización estratégica de la información que está regida por quienes tienen algún tipo de poder (económico, político, social).

Con base a lo anterior se puede establecer que los medios de comunicación fortalecen las dinámicas de una sociedad y ayudan a “sostener” el orden establecido o pueden llegar a desafiarlo. Actualmente, Salaverría Aliaga (2009) señala que la diversificación de medios y fuentes de información, sumado al avance de la tecnología ha hecho que quienes se encuentran en el poder redoblen esfuerzos para legitimarse, ya que, la opinión pública puede verse influenciada por la cobertura mediática que tenga o no.

Es frente a ello que el presente trabajo de investigación busca relacionar la influencia entre los medios de comunicación con la estructuras de poder y la percepción social colectiva; la prensa, la televisión y actualmente los medios digitales pueden ser un mecanismo de control o una plataforma de denuncia e inconformidad de acuerdo a los espacios que legitime y los intereses a los que responda.

3. Teorías de la Comunicación y el Anime

De acuerdo a Sosa (2020) el anime es considerado como el producto de una industria cultural, que se dedica al entretenimiento, en un contexto global y en medio de una cultura de masas, no obstante, es innegable que pese a que el anime pueda catalogarse de este modo, gran parte de sus producciones tiene un fuerte componente de denuncia social, entendiendo denuncia social como la exposición de valores, normas y discursos ideológicos, así como también de problemáticas sociales.

En el caso de *Boku No Heroe Academia*, se presenta claramente la relación entre los medios de comunicación y el control social a través de los mismos, es por ello que el presente trabajo aborda a continuación el análisis de tres enfoques teóricos: La teoría de la representación, la teoría del *framing* y la teoría del cultivo.

3.1. Teoría de la Representación

De acuerdo con el psicólogo rumano Serge Moscovici (1979, citado en Rodríguez, 2009) la información que se presenta en los medios, pese a la sutileza con la que se pueda catalogar, trae consigo una intención discursiva, mediada por los procesos simbólicos y discursivos que cualquier sistema implica. En este sentido, el autor hace referencia a como el lenguaje, el construccionismo y los sistemas culturales de significación, otorgan sentido a los objetos sociales. De este modo, los medios construyen su propia visión colectiva del mundo, estableciendo según su criterio, conceptos fundamentales como la identidad, narrativa mediática, y legitimando determinados significados para grupos sociales específicos.

Para Hall (1997) la teoría de la representación se puede entender a partir de tres enfoques:

- a) El reflexivo que presenta al significado como parte de los objetos, personas o sucesos y el lenguaje deviene como un espejo que traduce la realidad. Sostiene que los signos tanto visuales como lingüísticos son un mimetismo de la naturaleza. Este enfoque puede debatirse ya que generalmente el lenguaje suele referirse a conceptos más complejos y no tener relación con la realidad inmediata.
- b) El enfoque intencional menciona que es el emisor que le asigna significado y sentido a los signos según su intención, no obstante, este enfoque también puede debatirse ya que los procesos de comunicación son procesos comunitarios que implican emisor y receptor y estos procesos de comunicación requieren de acuerdos sociales y culturales sobre los significados que se va dando, es decir las nociones de mundo compartidas.
- c) El enfoque constructivista por su parte sostiene que los significados se construyen a través de la representación y noción compartida de la sociedad, los códigos describen al mundo, pero también le confieren sentido, siendo el resultado de la interacción social y tienen la cualidad de cambiar en el tiempo de acuerdo a las dinámicas y condiciones históricas.

Para los fines del presente estudio se toma en cuenta el enfoque constructivista, entendiendo que la representación como un proceso activo en el cual la sociedad estructura su percepción del mundo, en *Boku No Hero Academia* se estructura discursos sobre el bien y el mal, reforzando su significado a través de la repetición de imágenes y discursos que definen y posicionan al héroe como el significado de justicia y seguridad y al villano como el significado de amenaza al orden social.

Así, tomando en cuenta en análisis realizado por Piña y Cueva (2004) el significado no sería fijo y dependería del contexto social y cultural del espectador y su interpretación como audiencia, por lo que, en el caso del anime la primera noción de héroe vs villano podría desestabilizarse conforme avanza la trama y se profundiza en el desarrollo de estos personajes, cuestionando su legitimidad o incorruptibilidad, provocando que su representación se vea influenciada por la construcción mediática y su impacto en la sociedad.

3.1.1. Teoría del Framing.

La teoría del *framing* o encuadre, es una propuesta ampliamente utilizada en el campo mediático, ya que sostiene y plantea la idea de que, los medios tienen una gran influencia en la percepción de la realidad, de modo que, cómo se presenta y qué tema se trata en los medios tienen un impacto directo sobre dichos temas (Koziner, 2013).

En este sentido, Sádaba (2001) explica que para entender el framing, no basta solo con entender su concepto, sino de, comprendiendo las bases teóricas de esta teoría, poder actuar consecuentemente. Del mismo modo, el autor reconoce que para el análisis y detección de situaciones referentes a la teoría, no basta con un análisis de los productos presentados por los medios, sino que debe realizarse un análisis a fondo de la intención y significado al que estos productos hacían referencia.

Dicho de otro modo, en los medios de comunicación, previo a la publicación de cada nota, los distintos actores sociales, entrevistas y espacios mediáticos ayudan a plasmar esa imagen o realidad que posteriormente se asumirá u orientará a la ciudadanía respecto a determinado tema. Así mismo, se menciona que el mal uso de este poder mediático puede traer graves consecuencias debido a la capacidad que estos espacios para legitimar o desacreditar, tanto a las estructuras de poder vigente como a determinados grupos sociales (Sábada, 2001).

Respecto al caso específico de *Boku No Hero Academia*, el *framing* puede verse claramente manifestado en la exaltación del héroe como símbolo de estabilidad y autoridad, mientras que los villanos representan una amenaza a la sociedad ideal. Cuando la serie expone casos de corrupción o fisuras en ese orden, se genera una crisis de confianza en las instituciones y el poder establecido, reflejando así el papel de los medios en la construcción y mantenimiento de la estabilidad social mediante la manipulación mediática.

3.1.2. Teoría del Cultivo

El autor George Gerbner es el propulsor de la Teoría del Cultivo, la cual explica cómo la percepción de la realidad se “cultiva” a través de la exposición prolongada a contenidos mediáticos. Según Cerda y Alvarado (2009), aunque Gerbner no establece que la televisión sea un generador directo de violencia, su teoría señala que los mensajes televisivos suelen exponer una violencia sistémica que refuerza una visión pesimista del mundo. Esto provoca

que el televidente consume contenidos que amplifican su percepción de peligro, ya sea en contraste con su realidad o reafirmando, en el caso de audiencias que viven en contextos violentos debido a múltiples variables sociopolíticas.

Los autores resaltan, además, la visión del héroe en donde siempre existe la narrativa del “salvador” y el “villano” estructura que se utiliza en literatura para enganchar con la audiencia; reforzando así la dependencia institucional hacia una figura o estructura y limitando la autonomía de las personas.

Boku No Hero Academia ejemplifica cómo los medios legitiman la figura del héroe, normalizando su rol en la sociedad y evitando a toda costa el cuestionamiento de su autoridad, la cual, por el contrario, se fortalece a lo largo del tiempo mediante una narrativa que proyecta en el héroe los valores que constituyen la sociedad ideal, tales como liderazgo, justicia y moralidad. De esta forma, la figura del héroe se “cultiva” como indispensable para el funcionamiento social, y su ausencia puede generar una desestabilización del sistema.

4. El Anime y los medios de Comunicación

4.1. Representación en función de los medios en el anime

El anime es un fenómeno cultural y artístico que influye significativamente en la cultura popular vigente, teniendo un efecto considerable en sus espectadores, gracias a las poderosas tramas que proponen. En este contexto, la representación de estos medios dentro del anime ha sido un tema recurrente en varias de estas animaciones, no solo como el reflejo de una sociedad contemporánea donde estos cumplen un rol clave, sino que también el tema se ha abordado desde la crítica, sátira o reflexión del impacto en la vida cotidiana.

Todo esto se produce a razón de lo que explica Napier (2005), respecto a como el anime funciona como un espejo de la sociedad japonesa; mientras que Kinsella (2000) sostiene que no solo representa la cultura dominante, sino que también da origen a subculturas y diversas formas de representación. En este sentido, los medios construyen narrativas a partir del anime, constituyéndose en una vía para reflexionar sobre la configuración de la realidad.

En series como *Ghost in the Shell* (1995), creada por Masamune Shirow, y *Death Note* (2017), de Tsugumi Oba, se presentan distintas formas en que los medios de comunicación son representados como herramientas de control, alienación y dominación, en línea con las teorías de Foucault (1970). Ambas series exploran cómo la información distribuida a través de los medios puede influir en la percepción pública y mantener el poder en manos de una élite. *Death Note* también evidencia cómo los medios convencen a las masas a nivel mundial, mostrando que el ser humano responde constantemente a las condiciones políticas y sociales (Oshii, 1995).

Esta perspectiva se alinea con la teoría de la "sociedad del espectáculo" de Debord (1967), en la que los medios de comunicación son concebidos como instrumentos que transforman la realidad en una serie de imágenes mediadas, distorsionando la percepción individual. En el anime, los medios se representan como una extensión del sistema estatal de vigilancia y control; no solo informan, sino que también monitorean y regulan el comportamiento social, generando una narrativa en la que la libertad individual se encuentra en constante tensión con la seguridad colectiva (Urobuchi, 2012). Esta representación crítica refleja preocupaciones globales sobre la privacidad y el control en la era digital, temas ampliamente abordados por autores como Castells (2009) en su análisis de la sociedad en red.

4.1.2. Anime como vehículo para la crítica social

El anime, como medio de expresión artística y cultural, ha demostrado ser una herramienta poderosa para abordar temas complejos y reflejar las preocupaciones sociales de su época. A través de narrativas visuales y simbólicas, numerosas series y películas de anime han trascendido el mero entretenimiento para convertirse en vehículos de crítica social. Este fenómeno no es reciente; desde sus inicios, el anime ha sido una de las manifestaciones culturales japonesas de mayor impacto a nivel global.

La animación del *Studio Ghibli* es una de las más reconocidas y emblemáticas dentro del género, y sus obras contienen una profunda crítica social. Las películas de *Hayao Miyazaki* abordan temáticas como la guerra, la destrucción ambiental y la pérdida de la inocencia. En *La princesa Mononoke* (1997), *Miyazaki* explora la tensión entre el progreso industrial y la conservación de la naturaleza, criticando la explotación desmedida de los recursos naturales. Como señala Susan Napier (2001), “*Miyazaki* utiliza el anime no solo para contar historias, sino para cuestionar las decisiones éticas de la humanidad y su impacto en el planeta” (p. 145).

Otro ejemplo destacado es *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996), dirigida por *Hideaki Anno*. Esta serie aborda la reconstrucción del mundo a partir del desarrollo tecnológico, pero también reflexiona sobre la soledad y la alienación en un contexto posmoderno. *Anno* critica la desconexión emocional y las presiones psicológicas que enfrentan los individuos en un mundo cada vez más tecnológico y deshumanizado. Según *Azuma Hiroki* (2009), “*Evangelion* es una obra que desnuda las fragilidades del ser humano en un contexto posmoderno, donde la identidad y las relaciones interpersonales están en constante crisis” (p. 78). Asimismo, *Rurouni Kenshin* (1996-2000), creada por *Nobuhiro Watsuki*, representa las características históricas, políticas y sociales de la sociedad japonesa, narrando la transición política, económica y cultural de la era *Tokugawa* a la era *Meiji*.

El anime también ha sido utilizado para criticar sistemas políticos y sociales. *Psycho-Pass* (2012-2013), creado por *Gen Urobuchi*, presenta un futuro distópico en el que un sistema de

vigilancia omnipresente controla a la sociedad, determinando el potencial criminal de los individuos. Esta serie plantea cuestionamientos sobre la libertad individual, la ética de la justicia y el papel del Estado en la vida ciudadana. Según Marc Steinberg (2012), “*Psycho-Pass* es una crítica mordaz a la creciente dependencia de la tecnología y la pérdida de autonomía en las sociedades contemporáneas” (p. 112).

Además de estos ejemplos, el anime también es la plataforma para catapultar distintos temas como la discriminación, la desigualdad de género y la explotación laboral. Ejemplos como *Attack on Titan* (2013-2023), demuestran como la trama de estas producciones, puede ser utilizada para contar historias de guerra y supervivencia, explorando problemáticas como el autoritarismo, la xenofobia y la manipulación histórica. Como señala *Kotani Mari* (2015), “la narrativa de *Attack on Titan* refleja las tensiones sociales y políticas de nuestro tiempo, cuestionando las estructuras de poder y las narrativas oficiales” (p. 93).

3. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

En este capítulo se detallan los métodos, técnicas e instrumentos de investigación empleados para la recolección de datos, los cuales serán la fuente primordial para el desarrollo de este proyecto.

3.1. Tipo de Investigación

La presente investigación se desarrolló a través de un enfoque mixto, es decir, un tipo de estudio que combina de forma proporcional o focalizada los métodos cuantitativos y cualitativos de búsqueda de información, con el fin de obtener un resultado integral y confiable con respecto al problema de investigación (Hernández-Sampieri et al., 2014). Este enfoque o método se empleó teniendo en cuenta la complejidad que implica abordar un tema tan subjetivo como la percepción de los espectadores de la serie *Boku no Hero Academia*, en este caso con respecto a los medios de comunicación que allí se presentan.

Considerando el tema ya mencionado, el enfoque mixto fue el más conveniente ya que, a través de la triangulación de datos posibilitada por el uso de distintas técnicas e instrumentos de investigación, se concretó la construcción de un proyecto sólido y con resultados confiables, donde se aprovecha de la capacidad de generalización y rigor del método cuantitativo, mientras estos resultados se contextualizan y profundizan a un nivel más subjetivo gracias al enfoque cualitativo (Vizcaíno, 2023).

De este modo, cada método se planteó con un fin específico dentro del plan de investigación. En primer lugar, el método cuantitativo se aplicó para realizar el análisis de la serie, a través de una matriz de operacionalización de variables, la cual, conforme al enfoque propuesto, permitió analizar las narrativas presentadas mediante indicadores numéricos y herramientas estadísticas (Medina et al., 2023). La aplicación de este instrumento de investigación fue el punto de partida para el análisis objetivo del contenido, gracias a su esquema numérico y ordenado.

Por otro lado, el enfoque cualitativo, cuyo beneficio de acuerdo con Cortés e Iglesias (2004) consiste en profundizar el conocimiento respecto a las variables estudiadas, se empleó a través de un grupo de discusión y una serie de entrevistas, con el fin de conocer cómo la percepción de espectadores de la serie y expertos en comunicación evaluaban el contenido. Este enfoque e instrumentos fueron los pilares de este proyecto de investigación, debido a su utilidad para contextualizar el contenido en un panorama mediático y recabar datos respecto a percepciones, las cuales son el motivo de análisis de esta investigación.

3.2. Técnicas e instrumentos de investigación

En este apartado, se describen los procedimientos realizados durante la etapa de recolección y análisis de datos, entendiendo como mencionan Medina et al. (2023) la técnica se refiere a las normas que ordenan el proceso a través del cual se recoge la información, mientras que el instrumento es la herramienta específica a través de la cual se ejecuta ese proceso. Con base en ello, la presente investigación utilizó como técnicas primordiales al análisis de contenido, la entrevista y el grupo focal o de discusión.

Así, en primer lugar, se menciona el análisis de contenido, una técnica que combina los enfoques cuantitativo y cualitativo, basada en la descomposición en partes de todo tipo de material comunicacional, con el fin de profundizar en su contenido, a través de la esquematización del mismo de acuerdo con variables que miden la frecuencia y estudian el contexto de cada unidad de sentido analizada (Porta y Silva, 2003). Para la aplicación de este método, se empleó una matriz de operacionalización de variables, un esquema ordenado según la frecuencia y características detectadas en las variables de interés para el análisis de la serie.

A su vez se utilizó la entrevista como técnica de investigación, la cual “consiste en recoger información mediante un proceso directo de comunicación (...) en el cual el entrevistado responde a cuestiones, previamente diseñadas en función de las dimensiones que se pretenden estudiar” (Bernal, 2010). En este caso, se aplicó una entrevista de tipo semiestructurada, es decir, de gran flexibilidad en el orden y desarrollo de las preguntas del cuestionario planificado.

Por último, también se menciona la aplicación de la técnica conocida como grupo focal o de discusión, un procedimiento en el que, se reúne a un grupo pequeño de personas, con el fin de obtener sus opiniones y percepciones con respecto a un tema (Medina et al. 2023). Estos se pueden evaluar de acuerdo a fichas de observación y el análisis en general de las intervenciones realizadas por los participantes.

Basado en estos conceptos, este proyecto de investigación se desarrolló según los parámetros descritos a continuación

3.3. Hipótesis

Las hipótesis para responder dentro de este estudio son las siguientes:

H1.- La representación de los medios de comunicación tradicionales en Boku No Hero Academia incide en la percepción de los jóvenes espectadores reforzando conceptos sobre el poder de los medios de comunicación tradicionales y el rol que cumplen en la sociedad.

H2.-Las escenas en las que los medios de comunicación manipulan información en Boku No Hero Academia generan una percepción crítica en los espectadores jóvenes sobre la ética periodística en la vida real.

H3.- Las narrativas de Boku No Hero Academia que destacan el impacto de los medios en la opinión pública influyen en la interpretación de los jóvenes sobre el rol de los medios y su veracidad en contra parte de los medios alternativos.

3.4. Matriz de operacionalización de variables

Para la fase correspondiente al análisis de contenido, se desarrolló una matriz de operacionalización de variables, en la cual se reflejan características cuantitativas y cualitativas de las dimensiones analizadas en la serie. Para la selección del contenido a estudiar, se realizó un muestreo intencional, es decir, en función de los objetivos propuestos para el proyecto. Con esta descripción en mente, se desarrolló la siguiente matriz.

Tabla 1: Matriz Operacional de Variables

Matriz Operacional de variables			
Dimensiones	Subdimensiones	Factores	Mediciones
Representación de los medios de comunicación	Función de los medios	¿Qué rol cumplen los medios en la historia? ¿son informativos, manipulativos, controladores o liberadores?	Informativos
			Manipuladores
			Controladores
			Liberadores
	Medios como agente de poder	¿Los medios están alineados con el gobierno, empresas o alguna institución de poder?	Sí
			No
¿Cómo se establece esta relación?			
			Gobierno
			Empresa privada
			Otro
Control y censura de la información	Manipulación mediática	¿Hay una manipulación clara de los hechos o la información por parte de los medios?	Si
			No

	Censura	¿Se presentan ejemplos de censura o control de la información?	No
Percepción pública de los medios	Confianza/desconfianza de los medios	¿Qué nivel de credibilidad tienen los medios entre los personajes?	Confiable
			Regular
			Ninguna
Medios tradicionales vs . Medios alternativos		¿Cómo se presentan las diferencias entre los medios tradicionales y los medios más modernos o alternativos?	Noticias Tv
			Prensa
			Web
Consecuencias mediáticas de las narrativas	Impacto en los personajes	¿Cómo influye la cobertura mediática en las acciones de los personajes?	Decisiones
			Relaciones
			Conflictos
	Repercusiones sociales	¿La sociedad dentro del anime se ve afectada de manera negativa o positiva por las narrativas mediáticas?	Positivo
Negativo			
Crítica meta narrativa de los medios	Autoconsciencia mediática	¿El anime muestra una crítica consciente hacia los propios medios de comunicación?	Si
			No
Función de los medios tradicionales vs. Medios alternativos	Consumo de la sociedad de medios	¿Confían en los medios tradicionales o prefieren fuentes alternativas?	Medios Tradicionales
			Fuentes Alternativas
	Relación de consumidores y tecnología	¿Qué papel juega la tecnología en la forma en que los jóvenes perciben o confrontan los	Relevante
			Irrelevante

		medios tradicionales?	
--	--	-----------------------	--

Nota: Elaboración Propia

3.5. Participantes de la investigación

A continuación, se detallan los participantes de este proyecto de investigación, distinguidos todos de acuerdo con la técnica e instrumento de investigación propuesto. En primer lugar, la investigación comenzó con una exploración teórica sobre la representación mediática de los medios tradicionales proyectados en la serie anime Boku No Hero Academia, en esta fase, se revisaron y estudiaron teorías de representación y comunicación, los medios de comunicación y estudios previos de series animadas.

Posteriormente, se desarrolló la matriz de operacionalización de variables, para la cual se aplicó un muestreo intencional, basado en el tópico de los capítulos analizados, resultando en un recuento de los episodios dos y trece de la primera temporada, quince y dieciséis de la segunda temporada, cuarenta y ocho, cuarenta y nueve, cincuenta y uno de la tercera temporada, sesenta y seis, noventa de la cuarta temporada, noventa y cuatro de la quinta temporada, ciento treinta y uno, ciento treinta y siete de la sexta temporada y finalmente ciento treinta y nueve, ciento cincuenta y tres, ciento cincuenta y seis de la séptima temporada.

Por otro lado, para las entrevistas se pactó los encuentros con diversos expertos en el tema de la comunicación y el comportamiento humano frente a los productos culturales. En este caso, los entrevistados se detallan en la Tabla 2 como se observa a continuación.

Tabla 2: Perfiles entrevistados expertos en comunicación y sociología

Nombre de entrevistado	Rol/Función	Descripción
Carla Delgado	Experta en comunicación	Licenciada en Comunicación Social con un máster en Gestión y Dirección de proyectos y un diplomado en Marketing Político en campañas locales.
Renata Mantilla	Socióloga	Licenciada en Ciencias Políticas, con un máster en Sociología por la FLACSO.
Rina Yamaguchi	Experta en comunicación	Licenciada en Comunicación proveniente de Japón,

Nota. Elaboración propia.

Para finalizar, los participantes del grupo focal o de discusión se seleccionaron a través de un muestreo por conveniencia, es decir, su participación fue de acuerdo con la disponibilidad que tenían para formar parte de este estudio, esta es una técnica de selección que “permite elegir de manera arbitraria cuántos participantes puede haber en el estudio” (Hernández, 2021). Así, se desarrolló esta técnica con una muestra de 5 estudiantes universitarios espectadores de la serie, 3 de género masculino y 2 de género femenino, todos entre los 20 y 25 años.

Tabla 3: Fases grupo focal

Fases grupo focal	
Fase	Descripción
Fase 1	Se inicio el grupo focal pidiendo el consentimiento de todos los participantes para ser grabados, una estuvieron de acuerdo todos, se dio la bienvenida y se les dio una socialización de la investigación y su objetivo
Fase 2	Se inicio la transmisión de los capítulos de la serie <i>Boku no Hero Academia</i> , donde todos los participantes pusieron mucha atención en todos los capítulos, también al inicio de cada capítulo de les explico un contexto corto para comprender mejor el caso de estudio.
Fase 3	Una vez finalizada la transmisión se inicio con las preguntas, donde el grupo apporto con todas sus respuestas y se armó una discusión organizada de cada pregunta del cuestionario para recolectar todos estos datos y proceder con su análisis, una vez finalizada la discusión, se les dio un agradecimiento a todos los participantes y se les brindó un refrigerio terminado con el grupo focal.

Nota: Elaboración propia

3.6. Procedimiento y plan de análisis de datos

Para la aplicación de la metodología propuesta, se diseñó en primer lugar la matriz de operacionalización de variables en la aplicación Microsoft Excel, la cual incluía todos los parámetros antes descritos en la Tabla 1, allí se registraron todos los resultados obtenidos del análisis de los capítulos de la serie que fueron seleccionados a través del muestreo intencional. Una vez registradas las características de las variables estudiadas, se procedió con la representación gráfica de los resultados, para lo cual se emplearon las herramientas de diagramación automática de la aplicación donde se registró la matriz.

En el caso de las entrevistas, estas se crearon a través de un cuestionario construido en base a las preguntas de investigación y los temas de interés respecto a los medios de comunicación. El cuestionario contó con la validación de un experto previo a su aplicación. Una vez concretada esta fase de diseño, se procedió con el establecimiento de una agenda de entrevistas, logrando concretar el encuentro con tres profesionales, dos comunicadoras y una experta en el área social. Cada entrevista, contó con un guion basado en el cuestionario desarrollado y con el consentimiento de los participantes se registró las intervenciones en vídeo, para su posterior transcripción en este documento.

Finalmente, para la aplicación del grupo focal o de discusión el proceso a seguir fue similar al de la entrevista, iniciando con la creación y validación de un cuestionario que abarcó los temas fundamentales respecto a la percepción de los espectadores sobre los medios de comunicación en la serie y en su vida cotidiana. Posteriormente, se realizó un muestreo por conveniencia, para la selección del grupo, basado en la disponibilidad de los estudiantes para participar en el proyecto. Así, se concretó el encuentro con la presencia de 5 estudiantes universitarios, los cuales ya habían tenido un primer acercamiento a la serie y al anime de manera general. Esta intervención también se registró en una grabación digital, que con el consentimiento de los participantes fue transcrita de forma íntegra, para su análisis y revisión en este proyecto.

4. CAPÍTULO III: RESULTADOS

En este capítulo, se realiza una descripción detallada de todos los resultados obtenidos a través del trabajo de campo, entre la matriz operacional de variables, las entrevistas y el grupo de discusión. Cada una de estas técnicas se representa a continuación, en el caso de la matriz a partir de la representación gráfica y sistematizada de los resultados numéricos. Así mismo, este capítulo finaliza con un recuento de los puntos más importante tratados durante las entrevistas y el grupo de discusión.

A. Resultados análisis de contenido

Tabla 4: Rol de los medios en el anime

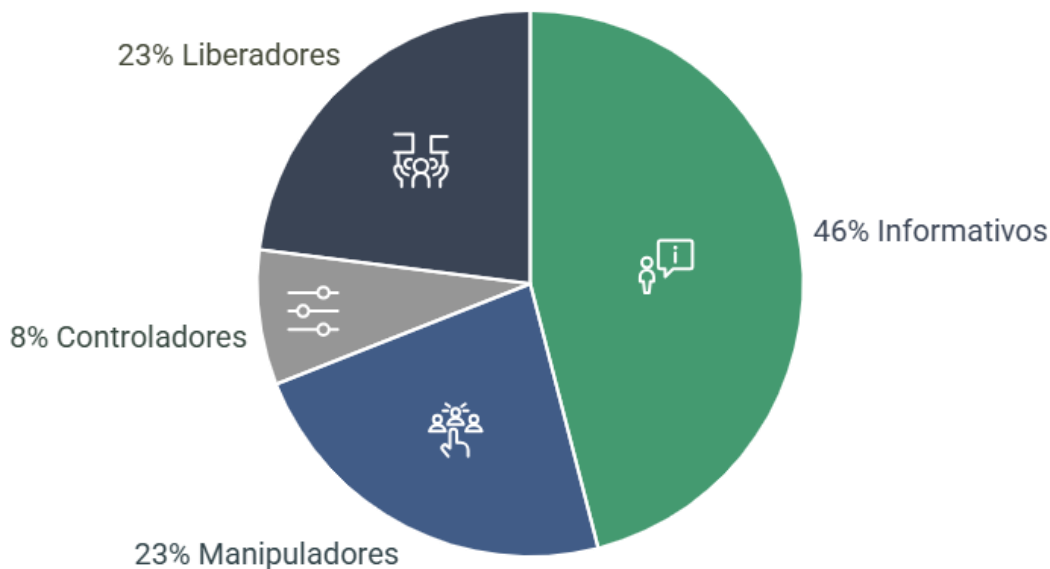
Roles de los medios en el anime			
CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA (CAPÍTULOS)	PORCENTAJE
Informativos	Informan a la sociedad de manera objetiva	6	46%
Liberadores	Actúan como apoyo para los héroes	3	23%
Manipuladores	Manipulan información a su interés	1	8%
Controladores	Manejan y controlan la información con algún fin	3	23%

Nota: Elaboración propia

En el análisis de los capítulos de *Boku no Hero Academia* en seis capítulos de trece, se muestra que los medios actúan de manera informativa, aportando con noticias e información objetiva para la sociedad, mientras que en tres capítulos de trece estos tienden a ser liberadores, actuando en ocasiones como entes de apoyo mediático para la imagen de los héroes, en uno de trece capítulos se logra observar que son manipuladores, usando la información en ocasiones para perjudicar la imagen de los héroes o con intereses del medio y en tres de trece capítulos desataca que son controladores, donde se logra observar que los medios controlan y censuran información para manejar la opinión pública a conveniencia, demostrando que los medios pueden ser cambiantes con sus procesos informativos, mediáticos y sociales.

Gráfico 1
Rol de los medios en el anime

Roles de los Medios en la Historia

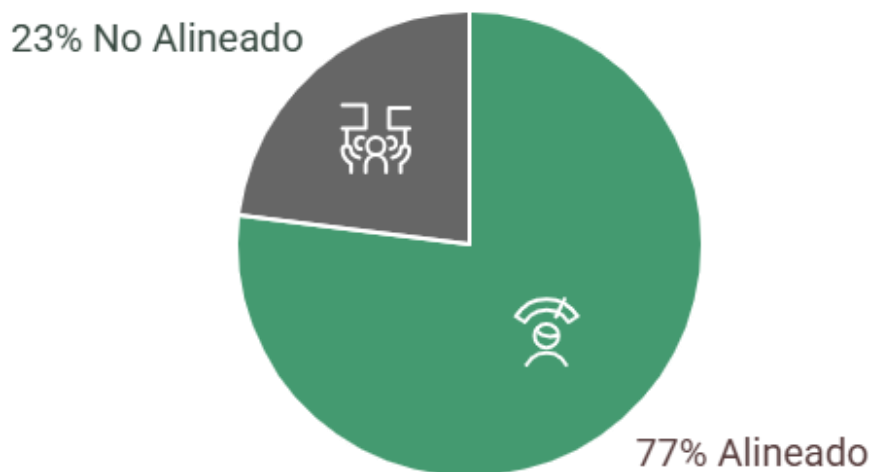


Nota. *Elaboración propia*

Al analizar cómo se percibe el rol de los medios dentro de *Boku no Hero Academia*, a través la matriz de análisis de contenido, se logró evidenciar que el rol de los medios tiene una función más informativa. esto a través del 46% como resultado. Por otro lado también se pudo destacar la presencia de manipulación de información a través de los medios fue de un 23%, sin embargo en el análisis de los capítulos seleccionados, algunos medios actuaron acorde a la veracidad de los hechos mostrándolos como liberadores ante la dualidad discursiva con el 23%. Finalmente un 8% se identificó como mecanismos de control directos de la información, lo cual nos muestra que si esta dimensión existe dentro de la serie, no predomina directamente.

Gráfico 2
Alineación de los medios con instituciones de poder

Alineación de los Medios con Instituciones de Poder



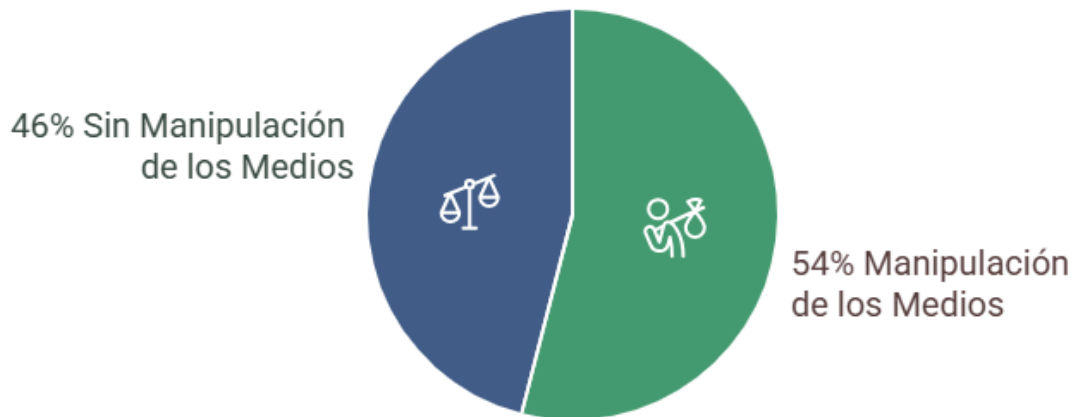
Nota. Elaboración propia

La percepción de alineación entre los medios de comunicación y las esferas de poder dentro de la serie es contundente: un 77% de los participantes reconoce que los medios proyectados en *Boku No Hero Academia* responden a intereses institucionales o están vinculados directamente con entidades como el gobierno o grandes corporaciones. Este resultado refleja una mirada crítica por parte del espectador, que identifica cómo el discurso mediático muchas veces se articula desde una postura hegemónica. Solo una minoría (23%) considera que los medios actúan de forma independiente, lo que sugiere que, en general, se interpreta su rol como subordinado o funcional a estructuras de poder preexistentes dentro del universo ficcional.

Gráfico 3

Manipulación de los medios en la sociedad del anime

Manipulación de los Medios



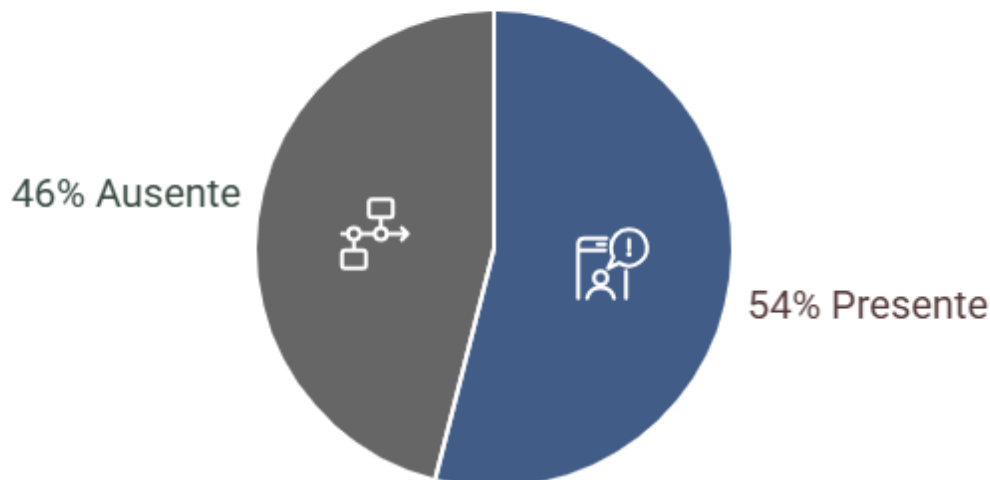
Nota. Elaboración propia

Cuando se plantea si existe manipulación informativa en la narrativa de la serie, las respuestas se dividen, aunque con una inclinación significativa: un 58% considera que sí se produce una manipulación clara de los hechos por parte de los medios. Esta percepción refuerza la idea de que *Boku No Hero Academia* no representa a los medios como figuras puramente objetivas, sino que presenta escenas en los cuales los eventos son exagerados y modifican su percepción. Un 42%, no percibe una manipulación. Lo que indicaría la relación de los capítulos con el rol informativo de los medios y cumplen específicamente esa función. Este paralelismo aporta un importante dato al análisis, ya que muestra como el poder del discurso en el anime tiene tintes complejos y profundos.

Gráfico 4

Censura y control de información en el anime

Presencia de Censura o Control de Información



Nota. Elaboración propia

La percepción de censura o control informativo en la serie mantiene una línea coherente con los resultados anteriores. Un 58% del análisis pudo ser identificado momentos concretos en los que la información es limitada, bloqueada o manipulada, lo cual denota una representación crítica de los medios como filtros de la realidad. Este tipo de control simbólico aparece ligado, en varios capítulos, a intereses institucionales o decisiones editoriales que omiten elementos clave de los sucesos. Por otro lado, un 42% no se identificó tales mecanismos de censura, lo que puede estar relacionado con una lectura más directa del discurso mediático o con la variabilidad de representación a lo largo de las distintas temporadas. En ambos casos, lo que se evidencia es que el control de la información no es constante, sino que aparece de forma estratégica dentro de la narrativa.

Tabla 5: Nivel de credibilidad de los medios en el anime

Nivel de credibilidad			
CATEGORIA	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA (CAPÍTULOS)	PORCENTAJE
Confiable	Nivel de credibilidad que	9	69%

	tienen los medios en el anime		
No confiable	Nivel de desconfianza en los medios en el anime	4	31%

Nota. Elaboración propia

En nueve capítulos de trece analizados se logró evidenciar que los medios tradicionales tienen una alta credibilidad en la sociedad de la serie, sin embargo, en cuatro capítulos de los trece existe un porcentaje presentó que no tienen credibilidad creando desconfianza en la información y creando conflicto en algunos personajes o incluso en la sociedad. En el análisis que se realizó en la matriz operacional se logró observar que (69%) se percibió que los medios de comunicación en Boku No Hero Academia no resultan confiables dentro de la historia que se narra. Esta percepción muestra un nivel elevado de desconfianza hacia el tratamiento que los medios dan a los acontecimientos, especialmente cuando se trata de informar sobre los héroes y sus acciones. Solo un 31% del análisis a la matriz operacional sostiene que los medios representan una fuente confiable. Este dato no solo habla de lo que ocurre dentro de la serie, sino que también podría reflejar una lectura crítica del espectador, proyectando en la ficción sus propias inquietudes respecto a la credibilidad mediática en la vida real.

Tabla 6: Distribución de los medios en el anime

Distribución de medios			
CATEGORIAS	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA (CAPÍTULOS)	PORCENTAJE
Televisión	Medio tradicional TV	8	62%
Prensa	Medio tradicional radio prensa	2	15%
Web	Medios digitales	3	23%

Nota. Elaboración propia

En ocho capítulos de trece analizados se pudo comprobar que la mayoría de los medios dentro de la serie se distribuyen en televisión, en tres capítulos de trece analizados se distribuye en web y finalmente en dos capítulos de trece analizados se distribuye en prensa. Cuando se analizó la matriz operacional se observó detalladamente qué medio proyectaba mayor

credibilidad dentro de la narrativa de la serie, la televisión se posicionó en primer lugar, con un 62%. Este resultado refleja que, aunque los medios en general son vistos con cierta desconfianza, la televisión —al menos dentro del universo de Boku no Hero Academia sigue manteniendo un rol dominante como canal de legitimación pública. En contraste, los medios digitales apenas alcanzan un 23%, y la prensa solo el 15%, lo cual sugiere que, en este contexto ficticio, los medios tradicionales continúan teniendo más peso simbólico en la construcción de lo “real”.

Tabla 7: Impacto mediático en el anime

Impacto mediático en el anime			
CATEGORIA	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA (CAPÍTULOS)	PORCENTAJE
Decisiones	El impacto que la información tiene en las decisiones de los personajes	7	54%
Conflictos	El impacto mediático que puede crear conflictos en los personajes	6	46%

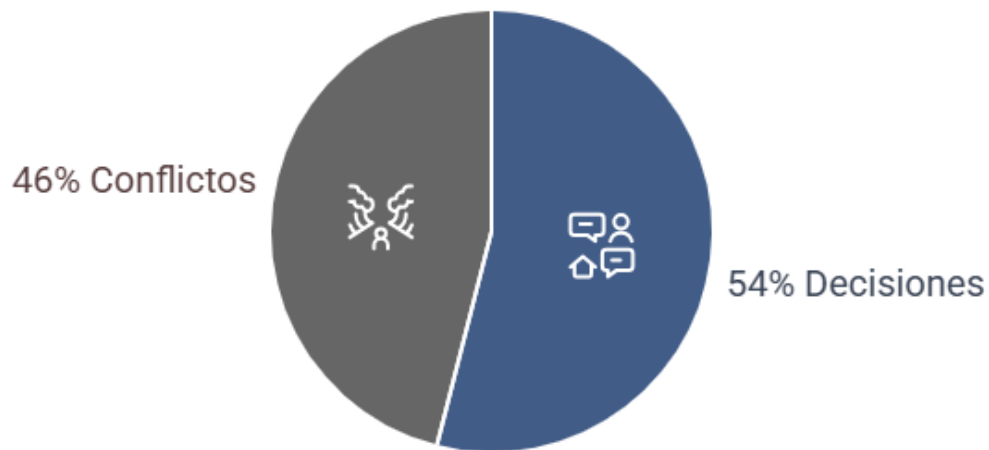
Nota. Elaboración propia

En siete capítulos de trece analizados se pudo observar que el impacto mediático afecta a las decisiones de los personajes, como consecuencia afecta al personaje a nivel personal, llevándolo a tener un juicio erróneo, sin embargo, en seis capítulos de trece analizados el impacto mediático afecta en los conflictos de los personajes, el impacto que tiene estas narrativas crean conflictos emocionales en los personajes, dañando su imagen como héroe o incluso a su posición en la sociedad de los héroes.

Gráfico 5

Impacto cobertura mediática

Impacto de la cobertura mediática en las acciones de los personajes



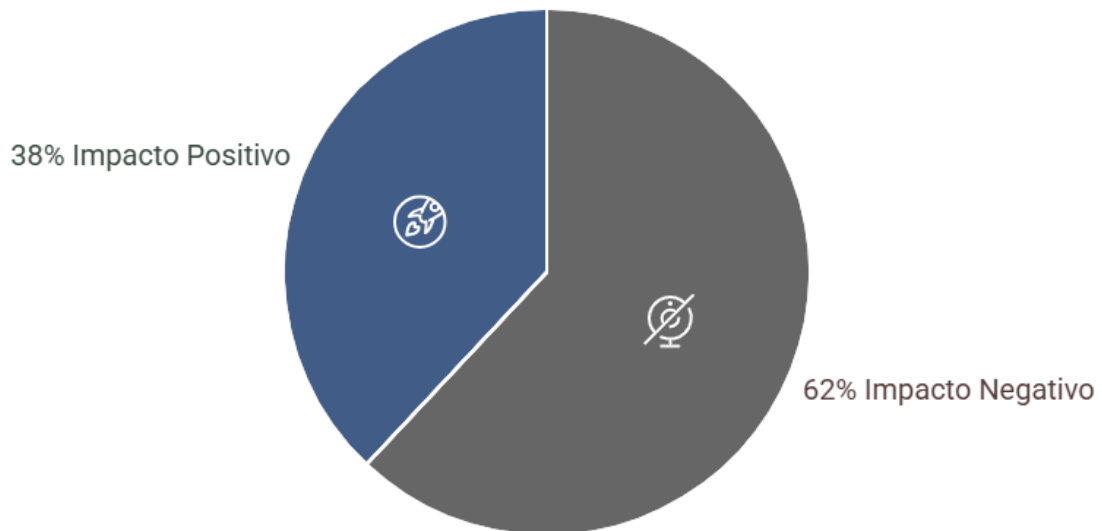
Nota. Elaboración propia

Los resultados en este gráfico muestran un equilibrio interesante: el 54% del análisis observado en la matriz operacional, la cobertura mediática que se presenta en *Boku No Hero Academia* tiene un efecto directo sobre las decisiones que toman los personajes o instituciones dentro de la serie. Mientras tanto, el 46% del análisis a la matriz refleja que dicha cobertura más bien genera conflictos, tensiones o divisiones entre los distintos actores sociales del universo narrativo. Esta lectura sugiere que, aunque los medios pueden orientar o activar decisiones, lo hacen muchas veces en un contexto de presión, polarización o incertidumbre. En cinco capítulos de trece analizados se evidenció que el impacto de las narrativas es positivo, esto se representa dentro de la serie que las narrativas apoyan al personaje impulsándolo a cumplir una meta u objetivo, sin embargo, en ocho capítulos de trece analizados sobresale un impacto negativo, lo que esto puede llegar a dañar o afectar al personaje o incluso llegar a acabar con su imagen.

Gráfico 6

Impacto de las narrativas en la sociedad del anime

Impacto de las Narrativas en la Sociedad del Anime



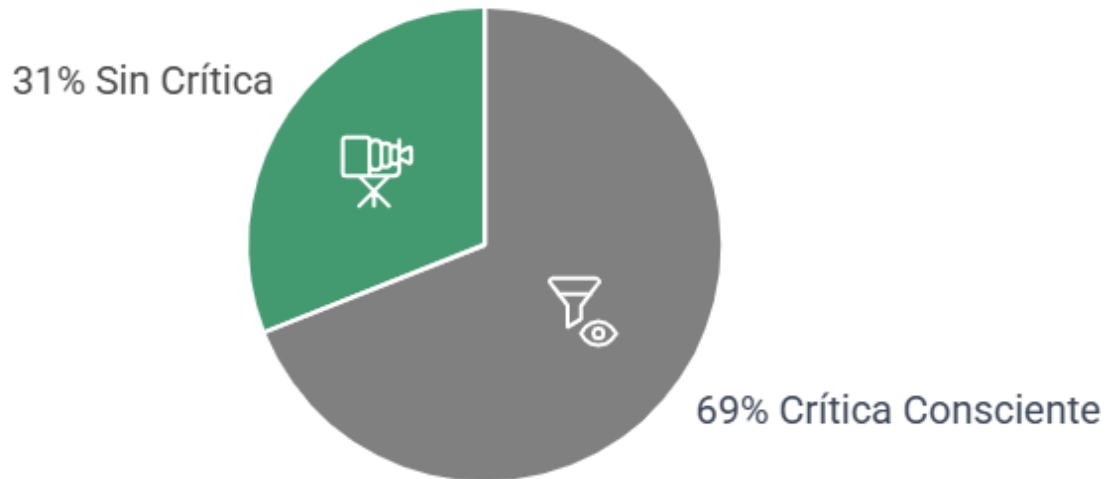
Nota. Elaboración propia

Más allá de las acciones individuales de los personajes, el análisis reveló que las narrativas impulsadas por los medios dentro de la serie tienen un efecto palpable en el comportamiento y clima social general. El 62% destacó que este impacto es mayoritariamente negativo: generan miedo, desinformación, o contribuyen a desestabilizar la imagen pública de los héroes. Mientras que el 38% se observó un impacto positivo, asociado posiblemente a momentos de unidad o reconocimiento. Este resultado pone de manifiesto una representación crítica de los medios como constructores o destructores del tejido social en la ficción. En nueve capítulos de trece analizados se logró observar que la serie hace una crítica a los medios reales, demostrando que se hace una sátira o comparación con los medios en la realidad, mientras que en cuatro capítulos de trece analizados no existe ninguna crítica ni ninguna referencia a los medios en la realidad.

Gráfico 7

Crítica de los medios en el anime

Crítica de los Medios en el Anime



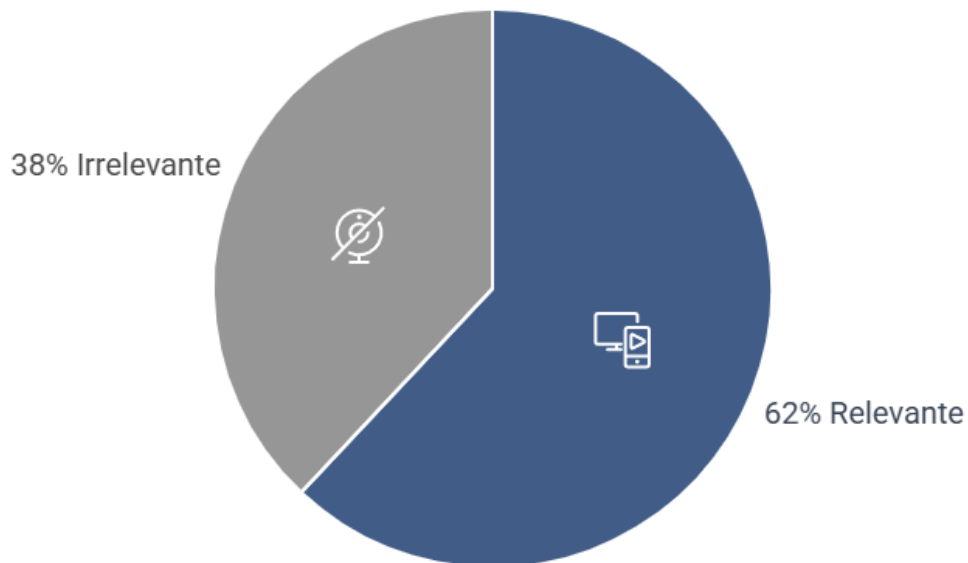
Nota- Elaboración propia

Se planteó si la serie ofrece o no una crítica explícita al funcionamiento de los medios, y mayoritario fue afirmativo. Un 69% del análisis de la matriz operacional destacó que *Boku No Hero Academia* propone una crítica consciente al papel que los medios juegan, tanto desde su vinculación con el poder como por su capacidad para alterar la percepción pública. Solo un 31% no se identificó esa crítica en la serie, lo cual podría relacionarse con una lectura más centrada en la acción que en el trasfondo simbólico. En cualquier caso, este hallazgo confirma que, para la mayoría, la serie no evade el tema, sino que lo incorpora de forma deliberada para invitar a la reflexión. En ocho capítulos de trece analizados se logra observar que la tecnología cumple un rol relevante en la serie, ya que ayuda en ocasiones a crear un contraste de información entre lo que los medios tradicionales muestran a lo que los medios digitales dicen, mientras que en cinco capítulos de trece analizados se evidencia que es irrelevante y no cumple un papel tan importante para el desarrollo de la trama.

Gráfico 8

Rol Tecnología en el anime

Papel de la Tecnología en la Percepción de los Medios por los Jóvenes



Nota. Elaboración propia

Un claro análisis de la matriz operacional sobresalió que (62%) consideró que la tecnología juega un papel relevante en la forma en que los jóvenes interpretan a los medios dentro de la serie *Boku No Hero Academia*. Esta percepción sugiere que las herramientas digitales, los entornos virtuales y la manera en que se transmite la información influyen directamente en cómo se construyen y deconstruyen las narrativas mediáticas. En contraste, el 38% no atribuye un rol determinante a la tecnología, lo que podría deberse a que, dentro de la serie, el protagonismo sigue estando en los medios tradicionales, como la televisión. Sin embargo, este dato abre una lectura interesante: para muchos, el cruce entre tecnología y medios no solo es visible, sino que también condiciona la confianza, el acceso a la información y la formación de una postura crítica.

B. Análisis de resultados del grupo focal

Se desarrolló un grupo focal con espectadores del anime "*Boku no Hero Academia*", con el objetivo de conocer las percepciones que tienen los consumidores del anime y que opiniones se construyeron a partir de entender el contexto de la investigación.

El grupo focal estuvo conformado por estudiantes universitarios, de las carreras de Comunicación y Diseño, quienes son consumidores de anime y han tenido un acercamiento previo con “*Boku no Hero Academia*”. Mediante un cuestionario semiestructurado se les realizó una serie de preguntas relacionadas estrechamente con la temática de la investigación, con la finalidad de conocer sus percepciones sobre toda la representación de los medios de comunicación en la serie, se logró identificar patrones de reflexión crítica que permitieron comprender cómo las narrativas del anime “*Boku no Hero Academia*” pueden influir en la construcción de opiniones sobre los medios reales.

Las primeras preguntas realizadas a los participantes estuvieron de acuerdo en que los medios juegan un rol influyente y su representación en el anime se logró evidenciar el poder mediático que los medios poseen sobre el equilibrio de la sociedad, Muchas escenas del anime sobresalen por como los medios pueden moldear la opinión pública y su capacidad para constituirse como un cuarto poder

Al continuar con las preguntas, se les pregunto si las representaciones mostradas en el anime comparten similitud con la realidad, la respuesta de todos fue que sí; todos afirmaron que existen conceptos claros de control y censura de los medios de los medios de comunicación. Dieron su punto de vista, a través del anime, lograron observar características en la realidad con los medios tradicionales, como manipulación de la información, control mediático y contraste con medios alternativos. Con estas opiniones se logró iniciar la partida a cuestionar sobre la imparcialidad y profesionalismo de los medios en la vida real.

También se habló sobre la influencia de los medios en la imagen de los héroes, el grupo analizó sus patrones de conducta y su reputación en la sociedad y se concluyó que estos están profundamente relacionados con la cobertura que reciben desde principio a fin. El ejemplo más claro fue el de *All Might*, quien es la representación del símbolo de la paz, debido a la influencia mediática constante y el nivel de aprobación que tiene ante la sociedad, la respuesta de los participantes fue; que esta narrativa positiva también puede cambiar dependiendo del contexto, y así como puede favorecer a los héroes también puede desacreditar sus actos y como los medios pueden ejercer presión o cambiar de opinión según su interés.

Con relación a las escenas más destacadas en las que los medios beneficiaron o perjudicaron a los personajes, los estudiantes mencionaron que los momentos clave fueron en la batalla de *All Might* contra *All for One*, el capítulo “*Primicias de la Clases A*” y la transmisión de la pelea final entre *Deku* contra *Shigaraki* como momentos de mucha actividad mediática, en contraste con como perjudicaron las ruedas de prensa dirigidas a los profesores de la UA y a los héroes *Endeavor*, *Hawks* y *Best Jeanist*, donde se logró evidenciar un trato más crítico y confrontativo por parte de los medios tradicionales más grandes.

Entre todas las preguntas, hubo una que generó gran reflexión, la cual fue si la representación de los medios en la serie afecta la confianza de los medios tradicionales, casi en su totalidad de los estudiantes afirmo que sí, explicando que la serie cumple su función como un espejo que comprobó prácticas comunes en la vida real, como la manipulación o la transparencia en la cobertura informativa. Este efecto comparativo llevó a los estudiantes a generar una visión más crítica de la forma en que los medios actúan en ciertas situaciones.

Hablando más sobre sus hábitos informativos, gran parte del grupo, especialmente los estudiantes de Comunicación prefieren contrastar información con fuentes tradicionales como alternativas, para medir objetividad de la información y las noticias. No obstante, uno de los estudiantes manifestó que los medios digitales tienden a difundir fake news o desinformar, esto generando confusión

Continuando con las preguntas se les consultó si los medios tienen poder mediático real sobre la sociedad, todos estuvieron de acuerdo que sí. Explicaron que este poder se hace muy visible en cómo la opinión pública dentro de la serie cambia dependiendo de cómo se maneja la información sobre la reputación de los héroes y la imagen que ellos quieren construir a través de su poder y discursos mediáticos, también se habló sobre cómo los medios al inicio de la serie cumplían una función informativa y conforme se desarrollaba la trama su función fue más crítica e incluso manipuladora, lo que refleja una evolución de las narrativas en la serie.

Entre los momentos más significativos de la discusión fue cuando se habló sobre conceptos del ejercicio ético periodístico, como se logró observar en el episodio “Primicias de la Clase A”, donde el reportero decide guardar información que tocaba temas delicados e información clasificada, que gracias a su admiración hacia los héroes tomó la decisión de no exponer esa información planteando un dilema moral que enfrentan los periodistas en contextos que podrían tener gran impacto.

Finalmente, se les pidió a los estudiantes que reflexionaran sobre si *Boku no Hero Academia* contribuyó en la construcción de un pensamiento más crítico sobre los medios, en su totalidad respondieron que sí, destacando que, aunque anime no se centra únicamente en el periodismo, está presente en gran parte del desarrollo de la trama mostrando la importancia que tienen los medios como poder en la sociedad.

En conjunto, el grupo focal permitió evidenciar cómo una narrativa de ficción puede ser leída desde claves reales, y cómo los jóvenes espectadores no solo consumen contenidos, sino que también los interpretan, cuestionan y contrastan con su propia experiencia y contexto. Esta capacidad crítica que emerge del análisis compartido refuerza la importancia de los productos culturales como herramientas para la reflexión social y política.

Al finalizar la transmisión se realizó la discusión con los estudiantes quienes fueron aportando con su opinión detallada de lo que cada capítulo le hizo sentir y pensar sobre las preguntas realizadas, una vez realizadas todas las preguntas se procedió a dar las gracias por la participación y finalizó con un pequeño lunch.

Tabla 8: Acuerdos y desacuerdos grupo focal

Acuerdos y desacuerdos grupo focal					
Pregunta	Descripción	En acuerdo	En desacuerdo	Total	Análisis
¿Qué opinas sobre la forma en que los medios de comunicación aparecen en <i>Boku No Hero Academia</i> ?	La respuesta que requiere obtener es que los medios si influyeron en las percepciones de los participantes.	Cinco participantes estuvieron de acuerdo	Ninguno	5	Aquí se logro comprobar que Boku no Hero Academia logro influir en la percepción de los participantes, afirmando lo que buscamos comprobar con esta investigación.
¿Crees que esta representación tiene algún parecido con los medios en la vida real?	Se quiere tener una respuesta de si existe una comparación en los medios en la serie y los medios en la vida real.	Cinco participantes estuvieron de acuerdo	Ninguno	5	Se comprobó que las narrativas del anime poseen semejanzas con temáticas de los medios en la vida real.
¿Recuerdas alguna escena en la que los medios hayan beneficiado o perjudicado la reputación de un personaje?	Se busca escenas donde el accionar de los medios beneficien o perjudiquen a los personajes o su reputación.	Cinco participantes estuvieron de acuerdo		5	A través de las escenas mostradas en el anime se logro afirmar que los medios en la serie tienen narrativas comunicacionales que como en la vida real pueden

					tener el poder de beneficiar o perjudicar.
¿La forma en que los medios aparecen en la serie afecta tu confianza en los medios tradicionales reales?	Se busca entender mas a profundidad si el anime tiene un gran nivel de influencia en su percepción para configurar su criterio.	Cuatro participantes estuvieron de acuerdo	Un participante estuvo en desacuerdo	4	Aquí comprobamos que los participantes si detectaron un contraste entre medios tradicionales y medios alternativos, aunque uno de los participantes estuvo en desacuerdo, menciono que los medios alternativos también pueden desinformar
¿Después de ver la serie, te cuestionaste el papel del periodismo en la vida real?	Al finalizar se busca medir el nivel de incidencia que la serie influyo en sus criterios sobre el periodismo y los medios de comunicación.	Cinco participantes estuvieron de acuerdo	Ninguno	5	Se comprobó que la serie Boku no Hero Academia posee narrativas cargadas con fuertes mensajes capaces de configurar la percepción de sus espectadores influyendo en sus criterios.

Nota: Elaboración propia

C. Análisis de los resultados de las Entrevistas

Entrevista Msc. Carla Delgado experta en Comunicación

Licenciada en Comunicación Social con un máster en Gestión y Dirección de proyectos y un diplomado en Marketing Político en campañas locales. Desde hace tres años se desempeña como experta en Comunicación Estratégica y Marketing Digital en Emelnorte.

A lo largo de la entrevista con la experta en comunicación Carla Delgado se analizó cómo el anime, más que ser una forma de entretenimiento, se convierte en una línea cultural con la capacidad de influir en la manera en que las personas perciben lo que los rodea, especialmente en quienes son espectadores de estas series animadas. Carla nos contó que esta influencia no ocurre de forma directa ni uniforme, ya que cada espectador interpreta los contenidos a partir de su propia historia personal, sus experiencias previas y el contexto cultural en el que se desenvuelve. Por eso, el impacto que puede tener una serie varía según quién la vea, el tipo de narrativas que consume y la relación que haya desarrollado o que haya tenido antes con los temas que aparecen en pantalla.

La experta destacó que el anime tiene el potencial y la capacidad de ir más allá de la simple percepción, dejando de ser simples series animadas sin un objetivo o mensaje que aportar, llegando incluso a influir en cómo una persona entiende o interpreta su cultura, su forma de vida e incluso su manera de ver el mundo. En este sentido, mencionó que cuando las series presentan personajes vinculados con el periodismo o los medios de comunicación, estas representaciones pueden generar una idea inicial sobre estas profesiones, el trabajo que realizan o incluso su participación en la sociedad creando paralelismos con la realidad, sobre todo en aquellos espectadores que no han tenido un contacto directo con ese ámbito.

Al referirse a *Boku No Hero Academia*, Carla explicó que la presencia de los medios dentro de la serie está estrechamente relacionada con la figura de los héroes, quienes son conocidos como personajes públicos. Esta relación, es inevitable: donde hay figuras visibles y admiradas, también existen cámaras, medios que comunican, noticias y narrativas que rodean sus acciones. Comparó esta dinámica con otros relatos de superhéroes como Superman o Spiderman, donde los medios desempeñan un rol activo y que cumple una función o cierta participación para el desarrollo de la trama dentro de la historia. En este contexto, los medios funcionan como un puente entre los héroes y la sociedad, pero también como un poder capaz de cuestionar, validar o criticar sus decisiones afectando su imagen.

Según la experta, este poder mediático se refleja en la manera en que los medios deciden qué mostrar y qué mantener en silencio, determinando qué se convierte en noticia y qué queda fuera de la conversación pública. Esto les otorga una gran responsabilidad, ya que su influencia puede ser usada para informar y generar confianza, pero también para manipular y controlar la información según sus intereses.

Finalmente, Carla aclaró que la serie no busca realizar un retrato profundo del periodismo, pues su trama principal es la narrativa de heroes. Sin embargo, *Boku No Hero Academia* logra

ofrecer una crítica sutil pero clara al mostrar cómo los medios construyen y moldean historias, llegando incluso a distorsionar la percepción de los hechos. Esta crítica no es directa ni técnica, sino simbólica, que funciona como un elemento narrativo que invita a reflexionar sobre el papel que los medios desempeñan tanto en la ficción como en la realidad.

En cuanto a la confianza en los medios, la experta fue clara al afirmar que esta no depende únicamente del contenido de una serie. La construcción de confianza es un proceso largo, que responde a las experiencias previas del espectador con los medios tradicionales y digitales. El anime, según ella, puede aportar elementos nuevos a ese discurso interno, pero no tiene la fuerza para cambiar por completo una postura ya formada.

Finalmente, Carla resaltó algo esencial: las audiencias no son pasivas. Incluso cuando consumen contenidos con mensajes claros, tienen la capacidad de cuestionarlos, compararlos y rearmar sus propias ideas. *Boku No Hero Academia*, en ese sentido, no busca imponer una forma de ver a los medios, pero sí invita a pensar sobre cómo se construyen las figuras públicas, cómo se maneja la información, y qué papel tienen los medios cuando la opinión pública está dividida.

Tabla 9: Análisis experta en Comunicación

Análisis entrevista experta en Comunicación Carla Delgado	
Pregunta	Análisis
¿Cómo las narrativas que se construyen a través de los animes pueden influir en las percepciones de los espectadores?	<p>Para Carla Delgado, especialista en comunicación y conocedora del anime como fenómeno cultural, las historias que se cuentan en este tipo de series tienen un gran potencial para influir en la forma en que las personas perciben la realidad, sobre todo en los jóvenes. Sin embargo, aclara que esta influencia no se da de manera inmediata ni igual para todos. Depende mucho de cómo cada persona procesa lo que ve, considerando su propio contexto, experiencias de vida e intereses.</p> <p>Esto significa que una misma historia puede ser entendida de maneras muy diferentes según quién la mire. Más allá de entretener, el anime puede llegar a tocar fibras profundas, invitando a reflexionar sobre la cultura, la identidad e incluso la forma en</p>

	<p>que cada uno entiende y vive el mundo. Por eso, su impacto narrativo no se limita a la pantalla: se transforma en una experiencia personal que puede despertar pensamiento crítico y fomentar una mirada más consciente frente a lo que se consume.</p>
<p>¿Cree que las series de anime influyen en la construcción de la imagen del periodista y de los medios tradicionales en los espectadores?</p>	<p>Delgado afirma que el anime puede contribuir a la construcción de una imagen inicial sobre el periodismo o los medios tradicionales, sobre todo cuando estos son representados en la narrativa. Aunque aclara que no se puede formar una comprensión profunda sobre profesiones complejas solo a través del anime, reconoce que para quienes no tienen contacto directo con el mundo del periodismo, estas representaciones pueden influir en la manera en que lo perciben. El espectador, al enfrentarse a una representación mediática dentro del anime, puede construir ideas generales sobre el rol de los medios, sus intenciones o su relación con el poder. Así, aunque el impacto sea superficial, las narrativas animadas pueden convertirse en una puerta de entrada a reflexiones más críticas sobre la comunicación y sus actores.</p>
<p>¿Cómo describirías la representación de los medios de comunicación tradicionales en Boku No Hero Academia?</p>	<p>La representación mediática en Boku No Hero Academia, según la entrevistada, gira en torno a la figura del héroe como personaje público. Los medios aparecen como vehículos que conectan a los héroes con la ciudadanía, pero también como actores capaces de influir en la narrativa social que los rodea. No se trata de una representación técnica del periodismo, sino simbólica, donde los medios pueden informar, criticar o incluso manipular la opinión pública. En algunos episodios, los medios parecen actuar como antagonistas, moldeando los hechos según ciertos</p>

	<p>intereses o reforzando determinadas versiones de la realidad. Esta ambivalencia narrativa genera un espacio donde el espectador puede cuestionarse sobre la objetividad, el poder de los medios y la responsabilidad que conlleva la construcción de relatos públicos.</p>
<p>¿Cómo podrían estas narrativas impactar en el consumo mediático de las nuevas generaciones?</p>	<p>Aunque Carla Delgado sostiene que una serie por sí sola no puede modificar de manera definitiva la confianza o el consumo mediático de los jóvenes, reconoce que Boku No Hero Academia puede aportar elementos significativos para pensar críticamente el papel de los medios. Estas narrativas, al presentar a los medios como parte activa de los conflictos sociales y de la imagen pública de los héroes, pueden motivar en los espectadores una actitud más reflexiva frente al consumo informativo. Más aún, en una generación acostumbrada a contrastar fuentes y cuestionar discursos oficiales, la exposición a este tipo de historias puede reforzar la necesidad de mirar más allá del titular y comprender qué hay detrás de la información que se recibe. En ese sentido, el anime no dicta qué pensar, pero sí puede influir en cómo se piensa sobre los medios y su rol en la sociedad.</p>

Nota: Elaboración propia

Entrevista Lic. Rina Yamaguchi comunicadora visual

Licenciada en Comunicación proveniente de Japón, colaboradora en el área de campañas sociales de la Vice prefectura de Imbabura

La entrevista con una experta en comunicación que ha vivido en Japón aportó una visión enriquecedora y distinta para entender cómo se representan los medios de comunicación en Boku no Hero Academia. Uno de los puntos más destacados de la conversación fue su análisis sobre cómo el anime ha dejado de ser solo una forma de entretenimiento, convirtiéndose en una manifestación cultural que puede influir en los hábitos, las formas de

pensar y las percepciones de las personas en todo el mundo. Según su experiencia, este impacto no se limita únicamente a los jóvenes, sino que atraviesa diferentes edades y contextos, dependiendo del tipo de historias y contenidos que cada persona consume.

En cuanto a la relación entre estas narrativas y la manera en que se percibe el periodismo, la especialista fue clara al señalar que el anime, gracias a su gran alcance, tiene la capacidad de generar impresiones muy fuertes sobre ciertas profesiones, como la del comunicador. Si bien aclaró que series como *Boku no Hero Academia* no pueden reemplazar la formación académica ni la práctica profesional de un periodista, sí pueden despertar interés, curiosidad o incluso cuestionamientos sobre la ética, la objetividad y el papel social de los medios. Estas primeras percepciones, aunque puedan parecer superficiales, resultan importantes porque marcan la forma en que muchos espectadores comienzan a construir su visión sobre estas profesiones y su función dentro de la sociedad.

La experta también señaló que *Boku no Hero Academia* otorga a los medios de comunicación una presencia constante dentro de su universo narrativo. Pone como ejemplo el primer episodio de la cuarta temporada, donde se retrata el trabajo de un periodista que, más allá de buscar un escándalo, actúa con responsabilidad ética al priorizar el bienestar social sobre el sensacionalismo. Esta escena, según comentó, permite hacer un paralelo entre los valores periodísticos reales y su representación en la ficción, lo que puede influir directa o indirectamente en la percepción de las audiencias, especialmente en una era donde los medios digitales atraviesan una crisis de confianza.

Otro punto importante que resaltó la experta fue la manera en que *Boku no Hero Academia* muestra el papel simbólico de los medios dentro de la serie. Explicó que estos se presentan como un “cuarto poder”, con la capacidad de moldear la opinión pública. A veces elevan la imagen de los héroes, mostrándolos como figuras ejemplares, pero en otros momentos los cuestionan e incluso los critican, dependiendo de cómo cambian las circunstancias. Esta dualidad refleja lo frágil que puede ser la reputación de los personajes y cómo su imagen depende de la forma en que los medios deciden contar sus historias.

La entrevistada también mencionó que esta dinámica no se aleja mucho de lo que pasa en la vida real, ya que los medios, según la narrativa que construyan, pueden contribuir a mantener la estabilidad social o, por el contrario, generar desconfianza y caos.

Además, destacó que en la serie se muestran tres formas en las que los medios actúan: una positiva, en la que informan y ayudan a construir una sociedad mejor; otra transparente, enfocada en la búsqueda de la verdad; y una negativa, donde se imponen la manipulación y

la crítica excesiva. Esta representación, cargada de simbolismos propios de la cultura japonesa, ofrece una visión más compleja y realista sobre el rol de los medios.

Gracias a esta riqueza narrativa, los espectadores no solo entienden cómo funcionan los medios dentro de la historia, sino que también pueden relacionar estas representaciones con la forma en que los medios operan en la realidad. En conjunto, la entrevista aporta una visión más amplia sobre cómo el anime puede convertirse en una herramienta que motive a los jóvenes a reflexionar de manera crítica sobre el papel de los medios tradicionales, especialmente en una era en la que gran parte de la información se consume a través de contenidos audiovisuales que mezclan entretenimiento, cultura y reflexión social.

Tabla 10: Análisis experta en Comunicación Audiovisual

Análisis experta en Comunicación audiovisual Rina Yamaguchi	
Pregunta	Análisis
¿Considera que los animes tienen la capacidad de construir una visión crítica sobre los medios tradicionales frente a los digitales?	La experta en comunicación entrevistada coincide en que el anime, en tanto fenómeno cultural global, puede contribuir a formar una visión más crítica del papel que cumplen los medios tradicionales frente a los digitales. Señala que, aunque estas narrativas no reemplazan un proceso de formación profesional, sí pueden generar impresiones iniciales significativas, especialmente en públicos jóvenes. En el caso de <i>Boku No Hero Academia</i> , por ejemplo, la serie pone sobre la mesa preguntas éticas relacionadas con la objetividad, el sensacionalismo o la responsabilidad periodística. En un contexto donde la confianza en los medios digitales está en constante cuestionamiento, el anime aparece como un vehículo que, desde la ficción, permite reflexionar sobre las prácticas reales del periodismo y los desafíos que enfrenta en la era contemporánea.
	Uno de los recursos narrativos destacados por la entrevistada es la construcción de escenas que muestran explícitamente la labor del periodista dentro de la historia.

<p>¿Qué recursos narrativos y visuales destacarías en la manera en que <i>Boku No Hero Academia</i> representa a los medios de comunicación?</p>	<p>Cita como ejemplo el primer episodio de la cuarta temporada, donde un comunicador actúa desde la ética y el compromiso social. A través de este tipo de escenas, la serie humaniza el trabajo mediático y lo distancia de estereotipos negativos, sin caer en idealizaciones. Además, en el plano visual, el anime utiliza de manera estratégica las cámaras, los titulares y las transmisiones en vivo como elementos que evidencian la constante vigilancia pública a la que se ven expuestos los héroes. Esta presencia técnica del periodismo dentro del universo animado refuerza la idea de los medios como actores con poder simbólico en la construcción del relato social.</p>
<p>¿Qué aspectos narrativos o estéticos cree que son clave en este impacto?</p>	<p>La especialista resalta que el impacto del anime en la percepción del periodismo no depende solo del contenido temático, sino también del modo en que este se articula estéticamente. En <i>Boku No Hero Academia</i>, la narrativa presenta tres rostros del periodismo: uno informativo y constructivo, otro objetivo y transparente, y uno más crítico o manipulador. Esta diversidad representa una estética narrativa compleja, donde los medios no son buenos o malos por definición, sino actores que fluctúan entre distintos roles según el contexto. A esto se suma el simbolismo cultural japonés, que le da profundidad a cada escena relacionada con la opinión pública, la reputación de los héroes o el tratamiento informativo. Estos elementos contribuyen a que el espectador no solo observe lo que ocurre, sino que cuestione desde qué lugar se construye el discurso mediático dentro y fuera de la ficción.</p>
	<p>La entrevistada identifica a los medios dentro de la serie como un símbolo de poder</p>

<p>¿Consideras que los medios en la serie funcionan como un símbolo de poder, control o conexión social?</p>	<p>narrativo, capaz de articular control y conexión social en igual medida. Los medios no solo narran la historia: la configuran. Son el puente entre los héroes y la ciudadanía, pero también los entes que pueden derribar a una figura pública con solo cambiar el enfoque de una noticia. Esta dualidad –pasar de ser aliados a convertirse en críticos– evidencia lo frágil que puede ser la construcción de imagen en una sociedad hipermedia tizada. Según la experta, esta lógica no es ajena a la realidad contemporánea, donde los medios deciden qué contar, cómo contarlo y, sobre todo, qué dejar fuera del relato. En ese sentido, la serie logra representar de forma simbólica y efectiva el papel de los medios como un “cuarto poder” con la capacidad de sostener o desequilibrar el orden social según la narrativa que adopte.</p>
--	---

Nota: Elaboración propia

Entrevista Soc. Renata Mantilla experta en sociología

Licenciada en Ciencias Políticas, con un máster en Sociología por la FLACSO. Especialista en investigación social y desarrollo de proyectos.

Durante la entrevista, la socióloga Renata Mantilla compartió una visión amplia y clara sobre la influencia que el anime ha tenido en Latinoamérica y cómo este tipo de contenido afecta la manera en que jóvenes y adultos forman sus opiniones. Para ella, el anime va mucho más allá de ser solo entretenimiento, ya que se ha convertido en un fenómeno cultural que ha acompañado a varias generaciones, sobre todo desde el auge de los años noventa con series como *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y *Saint Seiya*. Estas producciones, más allá de sus historias, dejaron una huella en la forma en que muchas personas entienden y ven el mundo hoy en día.

Renata señala que el contenido que se consume desde temprana edad tiene un efecto que se mantiene a lo largo del tiempo. No se trata únicamente de lo que una serie dice de manera directa, sino también de los mensajes y significados que los espectadores van incorporando poco a poco. En este sentido, considera que *Boku no Hero Academia* ofrece diferentes niveles de interpretación. Al incluir personajes como periodistas y medios de comunicación, la serie

invita a reflexionar sobre el papel que estos tienen dentro de la sociedad. Según la socióloga, este tipo de narrativas puede reforzar ciertas ideas ya existentes o, por el contrario, cuestionarlas, dependiendo de la experiencia y contexto de cada espectador.

Otro aspecto importante que mencionó es cómo el anime ayuda a construir formas de ver el mundo. Explica que estas series suelen transmitir una visión propia de la cultura oriental, que contrasta con la perspectiva occidental que predomina en nuestra región. Esto brinda una oportunidad valiosa para conocer no solo aspectos de la cultura japonesa, sino también cómo desde Oriente se observa y se interpreta a Occidente. A través de sus historias, los animes muestran detalles como la comida, el estilo de vida o la espiritualidad japonesa, funcionando como una ventana que permite acercarse a esa realidad.

En cuanto a la representación de los medios, Renata destaca que *Boku no Hero Academia* refleja estructuras de poder muy parecidas a las del mundo real. En la serie, los periodistas no actúan de manera independiente, sino que responden a órdenes e intereses más grandes, lo que muestra cómo la información puede ser controlada o dirigida por quienes están en posiciones de poder. Según su análisis, esto muestra cómo los medios se convierten en agentes que construyen, controlan o distorsionan la información según las prioridades del sistema. La lógica del espectáculo, por ejemplo, lleva a priorizar lo llamativo por encima de lo sustancial, algo que también se observa en la televisión real. Además, recalca que los medios, al centrar su atención en figuras públicas como All Might, participan activamente en la creación de sus imágenes: tanto en la ficción como en la realidad, los medios pueden elevar o derribar a quienes están en el centro del escenario público.

La socióloga también habló sobre cómo los medios tradicionales muchas veces manipulan la información, ocultando o mostrando solo una parte de la realidad. Mencionó como ejemplo el paro de 2019 en Ecuador, señalando que algunos medios evitaron mostrar lo que realmente estaba sucediendo en las calles y, en su lugar, decidieron enfocarse en otros contenidos. Frente a esta situación, destacó el papel que han tomado los medios alternativos y las redes sociales, que se han convertido en espacios donde la gente puede expresar sus denuncias y compartir información sin filtros, sirviendo como una forma de resistencia y contrapeso.

En este contexto, explicó que el anime también puede influir en cómo las personas —tanto jóvenes como adultos— entienden el trabajo de los medios y el periodismo. Aunque la mayoría de los espectadores ya ha tenido contacto con la prensa en algún momento, para muchos que no han reflexionado de manera crítica sobre su funcionamiento, estas series pueden ofrecer una primera idea simbólica de cómo actúan los medios. Dependiendo de la forma en que se representen, estas narrativas pueden fomentar una visión más crítica o, por el contrario, una percepción más ingenua sobre el papel del periodismo en la sociedad.

Finalmente, Renata destacó que *Boku no Hero Academia* muestra una imagen compleja de los medios de comunicación. A veces se presentan como aliados que apoyan al sistema y a los héroes, mientras que en otros momentos aparecen como fuerzas opositoras que desafían el orden establecido. Esta dualidad refleja tensiones que también existen en la sociedad japonesa, donde las jerarquías y estructuras sociales pueden excluir a quienes no se ajustan a ciertos estándares, como ocurre en la serie con los personajes que nacen sin poderes. Para ella, estas historias no solo entretienen, sino que también funcionan como un espejo cultural que invita a pensar y repensar la relación entre los medios, el poder y la sociedad.

Tabla 11: Análisis experta en Sociología

Análisis Socióloga Renata Mantilla	
Pregunta	Análisis
¿Cómo las representaciones de periodistas y la prensa en las series de anime pueden impactar la percepción social sobre estas profesiones?	Según Renata Mantilla, el anime, más allá de su carácter de entretenimiento, ha sido una herramienta formativa para generaciones enteras, especialmente en Latinoamérica, donde su influencia se siente desde los años noventa. En este sentido, las representaciones de figuras periodísticas en series como <i>Boku no Hero Academia</i> no son inocuas: pueden dejar huellas duraderas en la manera en que los espectadores comprenden el rol del periodismo. La presencia de periodistas y medios en el anime no solo cumple una función narrativa, sino también simbólica, ya que visibiliza dinámicas reales de poder, manipulación y control informativo. Para audiencias que no tienen una mirada crítica o experiencia directa con el periodismo, estas representaciones pueden moldear su visión de la profesión, ya sea para reforzar estereotipos o para abrir la puerta a una interpretación más reflexiva.
	Mantilla afirma que los animes, como <i>Boku no Hero Academia</i> , sí tienen el potencial de generar visiones críticas sobre los medios, especialmente cuando se los observa desde un marco cultural alternativo al occidental. En sus palabras, las narrativas orientales

<p>¿Considera que los animes contribuyen a moldear visiones críticas o alternativas sobre los medios tradicionales en comparación con los digitales? ¿Cree que estas narrativas pueden influir en los patrones de consumo de información de los jóvenes?</p>	<p>permiten cuestionar formas hegemónicas de comunicar y consumir información. Además, al representar tanto medios tradicionales como digitales en su trama, la serie expone los límites y posibilidades de cada uno. Esto se vuelve particularmente relevante en contextos donde los jóvenes recurren cada vez más a plataformas digitales para informarse, en parte como respuesta a la falta de credibilidad de ciertos medios convencionales. La socióloga destaca que la crítica no se presenta de forma explícita, sino que se construye desde las tensiones internas del relato: medios que exaltan figuras públicas, pero también las condenan según sus intereses o el clima social. Esta dualidad, según ella, puede fomentar en los espectadores una actitud más vigilante y consciente hacia el consumo de información.</p>
<p>¿Cómo reflejan los medios de comunicación en <i>Boku No Hero Academia</i> las dinámicas de poder y control social en el mundo real?</p>	<p>Desde la mirada de Renata, <i>Boku no Hero Academia</i> representa con agudeza cómo operan las estructuras de poder en el ámbito mediático. Los periodistas de la serie no son figuras autónomas: actúan dentro de sistemas que responden a intereses específicos. Esto se manifiesta en la forma en que se construyen o destruyen reputaciones, cómo se prioriza el espectáculo sobre la profundidad, y en qué se decide mostrar o silenciar. En este contexto, los medios funcionan como intermediarios que no solo transmiten hechos, sino que los reinterpretan para ajustarse a ciertos marcos ideológicos o jerárquicos. La socióloga traza un paralelismo directo con la realidad ecuatoriana, recordando casos como el paro de octubre de 2019, en el que muchos medios tradicionales optaron por omitir o</p>

	<p>desviar la atención de lo que realmente ocurría en las calles. Así, el anime se convierte en un espejo simbólico de estas prácticas, revelando el vínculo estrecho entre medios, poder político y narrativa pública.</p>
<p>¿Qué efecto crees que puede tener en los espectadores jóvenes ver representaciones sobre los medios de comunicación?</p>	<p>Para Mantilla, el impacto sobre los jóvenes puede ser significativo, especialmente si estas representaciones se convierten en sus primeros contactos simbólicos con la labor periodística. En el caso de Boku no Hero Academia, los medios son retratados como entidades ambiguas: a veces como guardianes del orden, otras como críticos incómodos. Esta ambivalencia permite que los espectadores jóvenes desarrollen una visión más matizada sobre el papel de los medios en la sociedad. A su vez, las contradicciones presentes en la serie — como la exaltación de ciertos héroes por conveniencia o la crítica pública cuando ya no cumplen con los estándares— funcionan como alertas simbólicas sobre el poder que tiene la opinión pública y cómo puede ser moldeada desde los medios. Así, el efecto va más allá de lo narrativo: puede influir en la manera en que los jóvenes interpretan y reaccionan ante las noticias que consumen diariamente, fomentando una lectura más crítica y consciente del entorno mediático.</p>

Nota: Elaboración propia

5. CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN

En este apartado se presenta la discusión de los resultados antes descritos, en función de las hipótesis planteadas en la primera instancia de la investigación. Del mismo modo, se realiza una revisión breve a través de la bibliografía existente, buscando saber si desde el área académica se apoya o refuta los resultados y conclusiones hallados.

Tabla 12: Verificación del estado de las hipótesis

HIPÓTESIS	ESTADO
H1: La representación de los medios de comunicación tradicionales en <i>Boku No Hero Academia</i> incide en la percepción de los jóvenes espectadores reforzando conceptos sobre el poder de los medios de comunicación tradicionales y el rol que cumplen en la sociedad.	APROBADA
H2: Las escenas en las que los medios de comunicación manipulan información en <i>Boku No Hero Academia</i> generan una percepción crítica en los espectadores jóvenes sobre la ética periodística en la vida real.	APROBADA
H3: Las narrativas de <i>Boku No Hero Academia</i> que destacan el impacto de los medios en la opinión pública influyen en la interpretación de los jóvenes sobre el rol de los medios y su veracidad en contra parte de los medios alternativos.	APROBADA

Nota. Elaboración propia

Hipótesis 1: La representación de los medios de comunicación tradicionales en *Boku No Hero Academia* incide en la percepción de los jóvenes espectadores reforzando conceptos sobre el poder de los medios de comunicación tradicionales y el rol que cumplen en la sociedad.

La información recopilada a través de entrevistas y la matriz operacional de variables revela que la serie *Boku no Hero Academia*, tiene en efecto, un nivel de incidencia en la percepción de sus espectadores sobre los medios comunicación tradicionales (prensa, televisión, etc). Esto es corroborado en la entrevista con la PhD. Carla Delgado, quien menciona al respecto que “el anime, como cualquier producto comunicacional que tenga un gran alcance, tiene la capacidad de influir en las percepciones, no solo de la gente joven, sino de todos los consumidores de ese producto en particular”. Esta afirmación plantea que la serie analizada, por las características específicas de su género y por su condición como producto cultural, tiene la capacidad para moldear las percepciones de sus espectadores, configurando parte de

la identidad y relaciones de quien se expone a él, de modo que, se asimila en conjunto con sus experiencias y conocimientos previos (Dorta-Armaignac, 2010).

En el caso específico de *Boku No Hero Academia*, los medios de comunicación no actúan como una simple representación de la realidad, sino que en su lugar, como plantea Romano (2000), los medios tienen el poder de configurar la opinión pública, desembocando en que, cuando la información está en manos de un grupo reducido, estos la utilizan para el dominio de las masas, limitando el conocimiento de la realidad social.

Es así que, partiendo del supuesto de que la información se traduce en poder, la serie presenta en pantalla una dinámica mediática basada en la realidad, que expone la forma en que los medios de comunicación moldean la opinión pública. Hablando específicamente sobre el impacto del material producido por los medios, en *Boku no Hero Academia*, el análisis del contenido de la serie revela que si bien, estos cumplen un rol informativo, características como el control, la manipulación e incluso criticidad también forman parte del impacto que tienen en su audiencia.

Finalmente, esto se comprueba también en los datos recopilados a través del grupo de discusión en el cual, los jóvenes participantes reconocieron que el anime en general, y *Boku No Hero Academia* en particular, influyen en su perspectiva sobre los medios de comunicación y su influencia en determinados temas.

Este hallazgo coincide con los estudios realizados durante los últimos años, que destacan la capacidad de los productos culturales para moldear las aspiraciones y percepciones de las audiencias, como menciona García (2022), esto es especialmente notable en el anime, ya que su consolidación como industria cultural le otorga principios como transmisor de mensajes e ideologías en el público. De este modo, se explica cómo la serie *Boku no Hero Academia*, está construida sobre el fundamento del anime como un producto capaz de abordar e influir en la percepción del público respecto a todo tipo de temáticas.

Hipótesis 2: Las escenas en las que los medios de comunicación manipulan información en *Boku No Hero Academia* generan una percepción en los espectadores jóvenes sobre la ética periodística en la vida real.

A través del análisis de la matriz operacional de variables se pudo establecer que determinados capítulos, como por ejemplo el número 66 de la cuarta temporada y el 156 de la séptima temporada, contienen narrativas que muestran al público el rol y accionar del periodista en los medios de comunicación y la presión que estos últimos ejercen sobre los primeros durante la producción de contenido, revelando una dinámica de poder desigual y caracterizada por el control y la censura.

Así lo ratifica la PhD. Renata Mantilla, quien durante su intervención mencionó que las pretensiones de los medios con frecuencia se sobreponen a los deseos personales e incluso éticos de los periodistas, por realizar su trabajo de investigación con honestidad y transparencia, debido a que ellos deben responder a los medios o alguna autoridad para el desarrollo y publicación de su trabajo. Esta es una visión que coincide y es representada con un alto grado de fidelidad en *Boku no Hero Academia*, a través de episodios como los ya mencionados, donde se priorizan las tramas relacionadas al funcionamiento de los medios.

De este modo, la información recopilada en la matriz a partir de los fragmentos seriados, indica que existen escenas donde claramente los medios de comunicación como prensa y tv, manipulan la información para modelar la opinión pública, esto en contraste con la realidad, dentro de la cual, como menciona Bouza (2008) los medios de comunicación ejercen una influencia significativa en la formación de la opinión pública, actuando como agentes legitimadores de la realidad.

Para entender mejor la influencia anteriormente expuesta, cabe mencionar que los medios en *Boku no Hero Academia* tienen una relación paralela con la realidad, algo ya propuesto por Hall (1997) varios años atrás, respecto a cómo las series televisivas o de video emplean con frecuencia las representaciones ficticias basadas en la realidad, como un recurso llamativo. Según la autora, Salar (2021) esto sucede debido a la capacidad que pueden tener estas representaciones sociales en el cine o televisión, para modificar hábitos, costumbres y especialmente asimilar nuevos conocimientos, al punto en que estas producciones pueden utilizarse para educar al público respecto a determinados temas.

En Boku no Hero Academia, esto es trasladado a las escenas donde los medios tienen una participación dentro del anime, comprobando su influencia no solo a través de la matriz de análisis de contenido y las entrevistas a expertos, sino también mediante el grupo de discusión realizado con los espectadores, durante el cual todos sugirieron que, aunque *Boku no Hero Academia* enfatiza el papel de los medios tradicionales, también abre la puerta a considerar cómo la tecnología y las plataformas alternativas pueden desafiar estas narrativas.

Los jóvenes entrevistados reconocieron que el acceso a la tecnología les permitía adoptar una postura crítica frente a la información que consumen, contrastando las narrativas de los medios tradicionales con perspectivas alternativas. Este relacionamiento de ética y tecnología no es una idea nueva, sino que corresponde a una vertiente de investigación bastante común durante los últimos años, la cual, a través de diversos estudios como el desarrollado por Ufarte et al. (2021) analiza cómo la incursión de la tecnología aporta desde sus inicios una mayor objetividad y precisión al ejercicio periodístico.

Hipótesis 3:

Las series anime pueden aportar en la construcción de percepciones de los jóvenes creando criterios sobre profesiones, tal como se representa el periodismo en *Boku no Hero Academia*

En el análisis de la influencia de las series anime en la vida cotidiana de sus espectadores, se ha determinado que, lejos de ser meros difusores de ficciones, como se analiza a lo largo de este capítulo y de diversas investigaciones científicas, el anime se ha convertido en un fenómeno a nivel mundial, el cual motivado por la globalización, formó y aún hoy forma parte del desarrollo de niños, adolescentes y adultos. Desde generaciones atrás, los niños que antes consumían aquellas series de anime que abrieron paso al género en la región latinoamericana como *Dragon Ball*, *Saint Seiya* y *Sailor Moon*, en la actualidad son adultos que recuerdan y reflejan parte de lo aprendido en estas producciones en su cotidianidad.

Así lo confirma también la Lic. Rina Yamaguchi en su entrevista, en la que cuenta cómo su experiencia de viajera y testigo de la cultura de distintos países le permitió observar cómo el anime destaca entre los públicos especialmente jóvenes, debido a la gran influencia que este estilo de animación es capaz de causar, al punto de convertirse en un “estilo de vida en su país de origen”. Del mismo modo, el anime es reconocido por la PhD. Renata Mantilla como un producto cultural en auge a partir de los años 90, que, como cualquier programa televisivo, genera visiones o narrativas en sus televidentes, en este sentido, menciona que series como *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Saint Seiya* entre otros animes, formaron parte de la infancia de muchos jóvenes y al día de hoy, han trascendido de modo que continúan formando parte de la infancia de las nuevas generaciones.

En la actualidad series anime como *Boku no Hero Academia* son reconocidas por su popularidad y logros como: nominado en los *Anime Awards 2023* y ganador en los *Anime Awards* por cuatro ocasiones en 2021, 2019, 2018 y 2017 (Crunchyroll, 2025). No obstante, su reconocimiento, como bien menciona Coloma (2025) va más allá de lo formal y se refiere directamente a la influencia que puede llegar a tener entre los hábitos y costumbres de sus espectadores, quienes independientemente de su procedencia o cuán lejana esta pueda ser al lugar de emisión del anime son capaces de identificarse con este contenido, hallando en muchas ocasiones un modo de vida en él.

Teniendo esto en cuenta, en conjunto con los datos proporcionados en el grupo de discusión, se fortalece la idea de que las series anime forman parte de los hábitos de consumo de una parte de los jóvenes, entendiendo la capacidad de estas de aportar conceptos, ideas y ejemplos acertados de algunas profesiones. Así lo menciona Sánchez (1997) “la juventud occidental vive en una cultura mediática. Diariamente convive con las pantallas (televisión, consola, ordenador) y la formación recibida en la escuela parece obviar esta realidad” (p. 140).

Esto se apoya en lo mencionado también por la Lic Rina Yamaguchi quien plante que “El impacto no solo se daría en las generaciones jóvenes, si no en todos los consumidores de este

tipo de series anime en específico del género *Shonen*, por lo que las narrativas que se desenvuelven en *Boku no Hero academia* si podrían generar un criterio más crítico frente a la labor de los medios de comunicación mediante lo que se vio en la serie”. Es a través de estos planteamientos, que se puede comprender mejor la influencia en las percepciones que pueden llegar a tener las series anime en los jóvenes.

Por último, las entrevistas del grupo de discusión analizadas resaltan que los jóvenes reconocen cómo el anime en general, y *Boku No Hero Academia* en particular, influyen en sus percepciones sobre las profesiones. Pese a que el ejercicio periodístico no es el enfoque principal en la serie, su presencia recurrente e impacto en la trama contribuye a crear una impresión en los espectadores acerca de la ética y las responsabilidades asociadas a esta labor.

Cabe mencionar que, durante esta revisión de las hipótesis, una de las deducciones más notorias fue que, para los espectadores, la exposición a la serie *Boku no Hero Academia* equivale a la exposición a un “producto cultural”, es decir, un bien material que abarca ciertos aspectos intelectuales o emocionales distintivos de una sociedad o cultura específica, refiriéndose en este caso a la cultura japonesa (ONU Turismo, 2025). Esta denominación como un producto cultural o un material proveniente de una “industria cultural” es una denominación frecuente para referirse al anime, al punto en que como menciona García (2022) esto es reconocido por el Gobierno del país nipón, quien aprovecha de la popularidad de estas producciones para potenciar su imagen en el plano internacional.

Todo esto sucede a propósito del incremento de los estudios relacionados al impacto que los productos, especialmente los audiovisuales, pueden llegar a ejercer en sus espectadores. Este es un tema crucial dentro del presente proyecto, ya que analiza, la relación y funcionamiento de las variables, “representación de los medios tradicionales” e “incidencia de las series y el anime en las perspectivas de sus espectadores”.

Así lo corroboran Araujo y Fraiz (2017), en un estudio con casi 500 personas en el que demuestran el poder de conexión emocional que existe entre las variables público y producto audiovisual, en una relación que llega a tal punto en que este vínculo se desarrollaba más allá de las condiciones sociodemográficas del individuo estudiado, de modo que, sin importar su condición e incluso nivel de educación, las series ejercían un impacto innegable en la vida de casi cualquier público al que sean expuestas.

En el caso del anime, todo esto ha escalado a un punto aún más alto que el del estudio antes mencionado, ya que, si bien, no se puede estandarizar el consumo de esta animación japonesa entre un público general, el nicho de consumidores se ha establecido como uno de los más fuertes e influyentes de los últimos años (Torres, 2020). Prueba de ello es la gran parte de la literatura académica que durante los últimos años, se ha producido en torno al tema del anime y su influencia como un “fenómeno global”, como lo denomina Coloma (2025), quien

advierte una influencia de tal magnitud que su impacto en la vida cotidiana de los espectadores ecuatorianos ya los distingue de lo tradicional

En este sentido, si bien la globalización ha sido un factor clave para la difusión del anime, sus características más importantes se relacionan con la participación de elementos típicos de la sociedad japonesa y la propia intervención estatal en el asunto, los cuales se constituyen como factores importantes a considerar previo al análisis de los efectos del anime en sus espectadores, ya que, se estima que la introducción de ideologías propias de la cultura japonesa es una característica común en las series anime (Torres, 2020). En un sentido práctico, esto significa que, es probable que parte del mensaje transmitido, tenga una ideología implícita en su asimilación.

Esto cobra importancia, debido a que, en el presente estudio se buscó averiguar cómo las narrativas propuestas en *Boku no Hero Academia*, respecto a los medios de comunicación y su interacción en favor o en contra de la sociedad, afectan la percepción de los espectadores con respecto al mismo tema y su aplicación práctica. Teniendo en cuenta lo anterior se expone que, si bien el anime es reconocido como un producto globalizado, este responde a unas tendencias ideológicas que, pueden ser distintas de las del espectador generando un choque entre las creencias personales y las presentadas.

Cabe mencionar que, si bien el análisis anterior y posterior se enfoca en considerar al anime de forma general, todas las cuestiones planteadas son trasladables al caso específico de la serie, como se demuestra incluso a través del grupo de discusión, en el cual, las respuestas de los entrevistados rápidamente se relacionaban a sus creencias personales con respecto a cada tema consultado. Por ejemplo, en la pregunta “**¿Después de ver la serie, te cuestionaste el papel del periodismo en la vida real?**” los participantes del grupo de discusión responden en función de su percepción de cómo debe ser un periodista ético, demostrando como un choque de creencias en algún punto, podría desvincularlos del contenido que están consumiendo.

A este análisis correspondiente a la percepción de la audiencia sobre los medios de comunicación presentados en *Boku no Hero Academia*, se suma también otro factor importante a considerar, referido a la asimilación del contenido, a partir no solo de las creencias personales del espectador, sino también del contexto que el mismo perciba con respecto al tema. Este campo de estudio referido a la recepción del anime en determinados contextos ha cobrado gran importancia en la actualidad, con varios estudios que se han realizado al respecto.

En el contexto nacional se encuentra el estudio desarrollado por Alejandro (2024) en la provincia de Santa Elena cuyos resultados demuestran como el anime, puede ser usado de forma exitosa como elemento promocional o comunicacional, entre un determinado grupo

de la población. Así mismo, Sacoto y Sánchez (2010) presentaron una investigación acerca de cómo el consumo de anime tenía una influencia considerable en sus espectadores y cómo sus enseñanzas son asimiladas en función de la vida cotidiana de cada individuo. En ambos casos, las conclusiones generales demuestran que el consumo de determinado anime tiene una influencia en la forma de percibir la realidad de los individuos, corroborando como este contenido es asimilado y adaptado en función de la experiencia personal, siendo esta una parte importante de los intereses del sujeto en cuestión, mas no, la totalidad de sus creencias, ya que en ambos análisis el anime se consume como un medio de entretenimiento y no de información.

Es así como a través del breve recorrido realizado en este apartado, la discusión en torno a la influencia que puede ejercer la serie analizada, con respecto a la temática de los medios de comunicación revela que, por una parte, como se evidenció a través de la investigación de campo con el grupo de discusión, *Boku no Hero Academia* tiene un efecto innegable en su público, en materia de incentivar a su audiencia hacia la reflexión crítica con respecto a las dinámicas mediáticas presentadas. Esta invitación a la reflexión es un factor también corroborado por el análisis realizado en la matriz de operacionalización, según la cual, la serie realiza incluso una autocrítica a los medios, buscando poner en evidencia situaciones desafiantes que llamen la atención del público.

Sin embargo, este llamado a la reflexión, difícilmente podría escalar para convertirse en acciones o concretarse en una influencia práctica, ya que, en primer lugar, como mencionan los expertos en comunicación entrevistados, la asimilación de un contenido depende considerablemente de los conocimientos e intereses previos de quien lo consume y finalmente, como se muestra a lo largo de esta revisión, los factores ambientales y externos, como la inclusión de ideologías implícitas en el contenido y la influencia del contexto propio del espectador son clave al momento de evaluar la influencia del contenido estudiado.

De este modo se desglosa el tema, entendiendo que influir en las creencias y conceptos particulares de una persona, es un tema complejo, el cual depende sobre todo de una serie de circunstancias contextuales y personales, no obstante, se reconoce la capacidad de los mensajes presentados en *Boku no Hero Academia*, en este caso audiovisuales, para formar parte de la construcción ideológica sobre determinado tema, entendiendo a su vez que estos difícilmente podrían manipular la percepción o generar acciones concretas en los espectadores.

6. CONCLUSIONES

- En la serie *Boku No Hero Academia*, a través de recursos como la autocrítica, la sátira y la construcción de metáforas con los problemas cotidianos, reales o ficticios, se edifica una imagen verosímil de los medios de comunicación tradicionales, los cuales, cumplen una función principalmente informativa en esta sociedad y gozan de gran aceptación entre el público. No obstante, el análisis del contenido de la serie evidencia que estos sistemas de comunicación se encuentran en cierto grado corruptos por la manipulación, el control del orden social, la censura y la alineación ideológica, política o monetaria con algún ente externo, lo cual pretende mostrar a la audiencia de la serie cuáles serían los efectos negativos de estas dinámicas de funcionamiento en los medios de comunicación reales.
- Las representaciones mediáticas presentadas en *Boku No Hero Academia* tienen un impacto variable en sus espectadores, ya que, la asimilación de una postura en torno a los medios de comunicación es diversa y cambia en función de las creencias anteriores y experiencias personales de los espectadores. Si bien, la representación de los medios realizada en la serie tiende hacia una perspectiva crítica y reflexiva sobre la cobertura mediática, misma que es reconocida y aceptada por el público, la asimilación real de este contenido siempre está sujeta al bagaje personal del espectador.
- En *Boku No Hero Academia*, la presentación complejizada y dualista de los medios de comunicación tradicionales, los posiciona como entes informativos y confiables, pero a la vez, sistemas que utilizan la manipulación y el control para ejercer su poder. Esto constituye una perspectiva autocrítica clara, validada así, por su contenido y por parte de su audiencia, no obstante, su influencia aún es limitada en los espectadores.
- Desde el campo de la comunicación, la representación mediática observada en *Boku No Hero Academia*, se posiciona como un estudio relevante en torno a la influencia de los productos culturales en sus espectadores, especialmente en este caso, donde se analizan los medios de comunicación. Sin embargo, los expertos afirman que, tanto el alcance del estudio, como el de la serie, tienen un impacto limitado en términos de efectos mediáticos, por lo que, la serie de forma general se constituye como un producto que pretende despertar la reflexión en sus espectadores, mas no, grabar un determinado pensamiento en la mente de los mismos.

7. RECOMENDACIONES

- Se recomienda en futuros estudios, aplicar una metodología de investigación cuantitativa basada en una muestra significativa de la que se busque conocer más a detalle la percepción de los participantes respecto al campo mediático, ya que esto permitiría una visión más objetiva respecto al tema, que complemente el análisis definitivo de los efectos de la serie en sus espectadores.
- En vista de la creciente popularidad del anime como género narrativo, es fundamental ampliar el análisis de este, como un producto cultural de impacto significativo en sus espectadores. En futuras investigaciones, el análisis del tema, desde una perspectiva comunicacional, permitirá a los espectadores y la academia, identificar patrones narrativos y simbólicos presentes en estos productos y dimensionar sus efectos en el público.
- Ante la incorporación local y nacional de la producción globalizada de obras como el anime y otros productos hechos para el consumo masivo, se plantea una necesidad latente de investigación respecto a cómo estos bienes culturales afectan a los espectadores y la cultura en el ámbito local, abordando temas relevantes como la aculturación y la apropiación cultural.
- La conjunción de un grupo de voces expertas respecto a temas de la comunicación y relacionados, durante el desarrollo de la presente investigación, constituye un referente importante para futuros estudios relacionados al tema. Se sugiere así, la incorporación indispensable de la entrevista a profundidad en este tipo de estudios, ya que, aportan rigor y profundidad a la interpretación de los resultados.

8. REFERENCIAS:

- Alejandro, J. (2024). El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena [Tesis de Grado]. Repositorio de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10698>
- Ayala Mora, E. (2012). La prensa en la historia del Ecuador: una breve visión general. Boletín Informativo Spondylus, 2-32.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: los animales de la base de datos de Japón*. University of Minnesota Press.
- Bandrés, E. y García Avilés, J. (2000). El periodismo en la televisión digital. *Comunicación y Sociedad*, 13(2), 250. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9190733>
- Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales. PEARSON EDUCACIÓN. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Bourdieu, P. (1996). *Acerca de la Televisión. El Campo periodístico y la televisión*. Anagrama. <https://lideresdeizquierdaprd.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/11/sobre-la-television-pierre-bourdieu.pdf>
- Braudillard, J. (1981). *Cultura y simulacro*. Kairós.
- Brenner, R. E. (2007). Entendiendo el manga y el anime. Libraries Unlimited.
- Caballero, R. (14 de enero de 2023). *Tipos y Géneros de Anime: Clasificación y Significado*. Anime Datos. <https://www.animedatos.com/2023/01/generos-anime.html>
- Cabrera Almeida, S., Vásquez Bohórquez, E., y Barreth González, A. (2023). Medios de comunicación digitales: una nueva forma de ver el periodismo. *Polo del Conocimiento*, 8(2), 994-1007. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i2.5229>
- Cabrera González M. Á. (2001). Convivencia de la prensa escrita y la prensa "online" en su transición hacia el modelo de comunicación multimedia. Estudios sobre el *Mensaje Periodístico*, 7, 71. <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/ESMP0101110071A>
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.

- Castillo Esparcia, A. (2011). Los medios de comunicación como actores sociales y políticos. Poder, medios de comunicación y sociedad. *Razón y palabra*, 75. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3685493>
- Cavallaro, D. (2006). El arte anime de Hayao Miyazaki. McFarland & Company.
- Cerda, P., & Alvarado, J. G. (2009). Violencia urbana y lenguaje mediático desde la teoría del cultivo. *anuario humanitas*, 3, 205-218.
- Clements, J. (2013). *Anime: Una historia*. Palgrave Macmillan.
- Coloma, L. (2025). Influencia del anime en los hábitos y costumbres de los jóvenes y adultos de la ciudad de Guayaquil [Tesis de Grado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/29705>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe . (CEPAL 2016). La nueva revolución digital. De la Internet del consumo a la Internet de la producción.
- Condry, I. (2013). *El alma del anime: Creatividad colaborativa y el éxito de los medios japoneses*. Duke University Press.
- Cortés, M. e Iglesias, M. (2004). Generalidades sobre Metodología de la Investigación. Universidad Autónoma del Carmen.
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Pre-Textos.
- Felipe López A. R. (2010). Influencia del Anime en el Cine de Acción. Cuadernos de Documentación Multimedia, 21, 279-315. <https://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/view/CDMU1010110279A>
- Ferrera. D. Análisis de la Programación de Anime en la televisión generalista en España (1990-1999). L'ATALANTE N. 29.
- Flores Salgado. D. (2013) El impacto de la Serie de anime y de manga japonés “Naruto” en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas. Universidad Central del Ecuador, Facultad de Comunicación Social.
- Foucault, M. (1975). *Vigilar y Castigar*. Fondo Economico.
- Freidenberg, F. (2004). Los medios de comunicación de masas:¿ también son actores. *Selected Works*, 1-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8431766>

- García Aranda, O. 2018. Representaciones de Europa en el Anime Japonés. Madrid. España.
- García Lemes, A . 2022. La industria cultural del anime: desarrollo, retos y perspectivas. Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón, ISSN: 1988-5229 (Vol 13, Número 37, pp.16-31).
- García, A. (2022). La industria cultural del anime: desarrollo, retos y perspectivas. Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón, 13(37), 16-31. <https://www.eumed.net/es/revistas/observatorio-iberoamericano-de-la-economia-y-la-sociedad-deljapon-vol-13-no-37-enero-2022 /industria-anime>
- Geertz, C. (1973). La Interpretación de las Culturas. Gedisa. Ediciones.
- Guallar, J. (2011). La documentación en la prensa digital. Nuevas tendencias y perspectivas. <https://core.ac.uk/download/pdf/290484093.pdf>
- Hall, S. (1997). Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. London, Sage Publications
- Hernández González, Osvaldo. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. Revista Cubana de Medicina General Integral, 37(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&tlng=es.
- Hernández, R., Fernández, C., y del Pilar Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Rocha, Editorial. <https://acortar.link/I03so>
- Horikoshi, K. (Productor). (2016). Boku no Hero Academia [Serie de televisión]. Bones.
- Horno López, A. 2017. El Lenguaje del Anime. Del Papel a la Pantalla. Diábolo Ediciones S.L. Apartado de correos 40171, 28007 – Madrid.
- Internet Movie Database. (2024). My Hero Academia. IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt5626028/>
- Japan Foundation Fellowship / Kyoto Seika University.*
- Kaplún, M. (2024). Hoy es mañana. Ediciones Ciespal L, Colección Educomunicación No.3.
- Kinsella, S. (2000). *Cultura juvenil adulta en Japón: El mundo del manga y el anime*. Routledge.

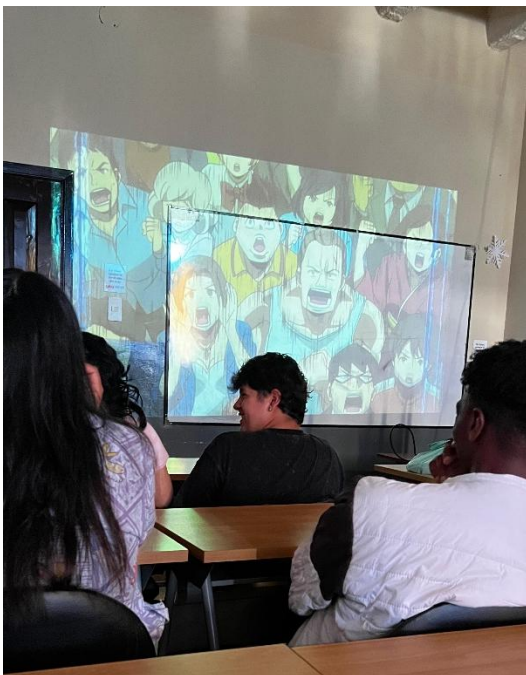
- Kotani, M. (2015). *Attack on Titan y la política de la supervivencia*. En *Mechademia 10: Renovación del mundo* (pp. 89-102). University of Minnesota Press.
- Koziner, N. S. (2013). Antecedentes y fundamentos de la teoría del framing en comunicación. *Austral Comunicación*, 2(1), 01-25. <https://doi.org/10.26422/aucom.2013.0201.koz>
- La Hora, (20 de marzo del 2025). *La TV abierta sigue reinando en Ecuador: más de 8 millones de personas la ven cada día*. Redacción La Hora. <https://www.lahora.com.ec/archivo/La-TV-abierta-sigue-reinando-en-Ecuador-mas-de-8-millones-de-personas-la-ven-cada-dia-20250320-0065.html>
- Lara, T. (2008). La nueva esfera pública los medios de comunicación como redes sociales. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 76, 128-131. https://publiadmin.fundaciontelefonica.com/media/publicaciones/291/telos_76.pdf#page=129
- Marín Pérez, B. (2021). Streaming: ventajas, desafíos y oportunidades de las radiotelevisiónes para captar audiencias. *Revista De Ciencias De La Comunicación E Información*, 26, 45–65. <https://doi.org/10.35742/rcci.2021.26.e85>
- Martínez Mancera, S. (2023). Origen del periodismo. *Revista Mexicana De Ciencias Políticas Y Sociales*, 2(3). Recuperado a partir de <https://www.revistas.unam.mx/index.php/rmcyps/article/view/85290>
- Matei, A. (2022). Streaming Wars: La nueva televisión. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 13(1), 457-459. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8286569>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C. Y Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.80>
- Moraleda Pérez, E. (2024). Soft Power en viñetas: el impacto global del anime y el manga japonés. [RMd] *RevistaMultidisciplinar*, 6(4), 67–81. <https://doi.org/10.23882/cdig.24226>
- Napier, S. J. (2005). *Anime: De Akira a El castillo ambulante: Experimentando la animación japonesa contemporánea*. Palgrave Macmillan.
- Oba, T. (2017). *Death Note*. Shūeisha.

- ONU Turismo. (25 de abril de 2025). Turismo y cultura. Agencia de las Naciones Unidas Especializada en Turismo. <https://www.unwto.org/es/turismo-y-cultura>
- Oshii, M. (1995). *Ghost in the Shell*. Kodansha.
- Porta, L., & Silva, M. (2003). La investigación cualitativa: El Análisis de Contenido en la investigación educativa. *Anuario digital de investigación educativa*, (14).
- Pérez, P. (2014). Televisión y Estado: historia de un amor inseparable. *Revista Universitària de Treballs Acadèmics*, 4, 1-14. <https://raco.cat/index.php/Ruta/article/view/252940>.
- Piña, J. y Cuevas, Y. (2004). La teoría de las representaciones sociales: Su uso en la investigación educativa en México. *Perfiles educativos*, 26(105-106), 102-124. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982004000100005&lng=es&tlng=es.
- Piñón, Juan. (2021). La televisión en tiempos de streaming. *Dixit*, (35), 128-140. Epub 01 de diciembre de 2021. <https://doi.org/10.22235/d35.2735>
- Ramírez Ibarra, R. (2020). Paisaje e imaginarios del aire en la representación del espacio a través del anime One Piece .*Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 15 (2): 108-131.
- Rostworowski de Diez Canseco, M. (1992). *Historia del Tahuantinsuyu*. Instituto de Estudios Peruanos , 299.
- Sacoto, A. y Sánchez, M. (2010). Impacto del anime y manga japonés en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas en los jóvenes de 15 a 17 años que habitan en la zona centro norte de la ciudad de Quito [Tesis de Grado]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/2666>
- Sádaba, M. T. (2001). Origen, aplicación y límites de la "teoría del encuadre" (framing en comunicación). *Comunicación y Sociedad*, XIV(2), 143-175.
- Sádaba, T. (2001). Framing theory in Communications: Origins Development and Limits. *Communication & Society*, 14(2), 143-175. <https://doi.org/10.15581/003.14.36373>
- Salar, M. J. (2021). Cine, realidad social y educación. *Revista Docencia y Derecho*, (17), 117-132. <https://orcid.org/0000-0002-8936-4294>.

- Salaverría, Ramón (2009) "Los medios de comunicación ante la convergencia digital", Actas del I Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Web 2.0 (CD-Rom), Bilbao, 11-13 noviembre 2009. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco. <https://dadun.unav.edu/entities/publication/0fecfd41-6dc9-4c65-a75f-cf2213d4a905>
- Schodt, F. L. (1996). *Tierra de sueños Japón: Escritos sobre el manga moderno*. Stone Bridge Press.
- Scolari, C. (2008). *Hipermeditaciones. Elementos para una teoría de la comunicación, digital interactiva*. Gedisa
- Shirow, M. (1995). *Ghost in the Shell*. Kodansha.
- Steinberg, M. (2012). *La mezcla de medios del anime: franquicias de juguetes y personajes en Japón*. University of Minnesota Press.
- Teitelbaum, A. (2021). *Servidumbre (in) voluntaria y manipulación de mentes*. Rebelión. <https://rebellion.org/servidumbre-involuntaria-y-manipulacion-de-las-mentes>
- Torrents, A. (2015). *Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime*. *Universitat Autònoma de Barcelona / Universidad Nacional de Córdoba*
- Torres, A. (2020). *El anime y el manga, factores que originan la subcultura otaku*. https://www.academia.edu/49948356/T%C3%ADtulo_El_anime_y_el_manga_factores_que_originan_la_subcultura_otaku
- Ufarte, M. J., Calvo L. y Murcia F. (2021). *Los desafíos éticos del periodismo en la era de la inteligencia artificial*. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 27(2), 673-684. <https://dx.doi.org/10.5209/esmp.69708>
- Urobuchi, G. (2012). *Psycho-Pass*. Nitroplus.
- Vizcaíno, P., Cedeño, R. y Maldonado, I. (2023). *Metodología de la investigación científica: guía práctica*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

9. ANEXOS

- Grupo focal





Preguntas:

1. ¿Qué opinas sobre la forma en que los medios de comunicación aparecen en Boku No Hero Academia?
2. ¿Crees que esta representación tiene algún parecido con los medios en la vida real?
3. ¿Cómo crees que los medios en la serie influyen en la imagen de los héroes?
4. ¿Recuerdas alguna escena en la que los medios hayan beneficiado o perjudicado la reputación de un personaje?
5. ¿La forma en que los medios aparecen en la serie afecta tu confianza en los medios tradicionales reales?
6. ¿Prefieres informarte por medios tradicionales o alternativos? ¿Por qué?
7. ¿Consideras que los medios en la serie tienen poder real sobre la sociedad del anime?
8. ¿Crees que cumplen un rol más crítico o manipulador?
9. ¿Después de ver la serie, te cuestionaste el papel del periodismo en la vida real?
10. ¿Crees que el anime puede ayudarte a formar una opinión más crítica sobre los medios?

- Entrevista Sco. Renata Mantilla (martes, 3 de diciembre de 2024)



Entrevista Lic Rina Yamaguchi (Jueves 5 de diciembre de 2024)



Entrevista Phd. Carla Delgado (jueves 5 de diciembre de 2024)



Preguntas experto en comunicación

¿Cómo las narrativas que se construyen a través de los animes pueden influir en las percepciones de los espectadores?

¿Cree que las series de anime influyen en la construcción de la imagen del periodista y de los medios tradicionales en los espectadores?

¿Considera que las narrativas en el anime pueden reforzar o debilitar la confianza en los medios tradicionales frente a los digitales?

¿Cómo podrían estas narrativas impactar en el consumo mediático de las nuevas generaciones?

Percepción de los medios:

¿Cómo describirías la representación de los medios de comunicación tradicionales en Boku No Hero Academia?

¿Crees que la serie refleja dinámicas reales del periodismo y los medios masivos? ¿Por qué?

Influencia de los medios en la narrativa:

¿Qué opinas sobre el impacto de los medios de comunicación en la percepción pública de los héroes dentro de la serie?

Desde tu perspectiva, ¿qué mensaje transmite la serie sobre el rol de los medios en la sociedad? ¿Crees que es una crítica positiva, negativa o equilibrada?

Preguntas experto en comunicación audiovisual

Desde su perspectiva como creador, ¿qué elementos narrativos o visuales del anime podrían influir en la construcción de percepciones sobre los medios de comunicación en los jóvenes?

Como productor audiovisual, ¿considera que los animes tienen la capacidad de construir una visión crítica sobre los medios tradicionales frente a los digitales?

¿Qué aspectos narrativos o estéticos cree que son clave en este impacto?

Representación audiovisual

¿Qué recursos narrativos y visuales destacarías en la manera en que Boku No Hero Academia representa a los medios de comunicación?

¿Qué opinas sobre el uso de personajes como Taneo Tokuda para simbolizar el rol de los medios en la serie?

Impacto en la trama

Desde un punto de vista cinematográfico, ¿cómo contribuyen los medios de comunicación al desarrollo de la historia y los personajes?

¿Qué importancia tienen los momentos donde los medios de comunicación son protagonistas, como las transmisiones en vivo o los reportajes?

Simbolismo y crítica

¿Consideras que los medios en la serie funcionan como un símbolo de poder, control o conexión social? ¿Por qué?

Comparación con otros formatos

¿Cómo compararías la representación de los medios en Boku No Hero Academia con películas o series que también abordan el tema del poder mediático?

Preguntas Sociólogo

¿Qué tan influyentes considera que son los animes en la formación de opiniones en los jóvenes, específicamente en relación con los medios de comunicación?

Desde su perspectiva, ¿cómo las representaciones de periodistas y la prensa en las series de anime pueden impactar la percepción social sobre estas profesiones?

¿Considera que los animes contribuyen a moldear visiones críticas o alternativas sobre los medios tradicionales en comparación con los digitales? ¿Cree que estas narrativas pueden influir en los patrones de consumo de información de los jóvenes?

Medios y sociedad

Desde su experiencia, ¿cómo reflejan los medios de comunicación en Boku No Hero Academia las dinámicas de poder y control social en el mundo real?

¿Qué opinas sobre la manera en que los medios de comunicación moldean la percepción pública de los héroes en la serie?

Crítica cultural

¿Qué elementos sociológicos destacarías en la representación de los medios en la serie, como la manipulación de información o la creación de narrativas colectivas?

Impacto en la audiencia

¿Qué efecto crees que puede tener en los espectadores jóvenes ver representaciones sobre los medios de comunicación?

¿Podría Boku No Hero Academia influir en la forma en que las nuevas generaciones entienden el poder de los medios de comunicación?

Medios como institución

¿Cómo interpretas el papel de los medios en la serie como una institución que conecta, manipula o informa a la sociedad?

¿Existen paralelismos entre esta visión y las dinámicas de los medios de comunicación en contextos sociales reales?

Matriz operacional de variables

Variable independiente		Representación de los medios de comunicación		Control y censura de la información		Percepción pública de los medios	Medios alternativos vs. medios tradicionales	Consecuencias de la información mediática en la narrativa		Crítica metanarrativa a los medios			
Dimensión		Función de los medios	Medios como agentes de poder	Manipulación mediática	Censura	Confianza/desconfianza en los medios	Contraste entre medios tradicionales y alternativos	Impacto en los personajes	Repercusiones sociales	Autoconciencia mediática	Ironía o sátira de los medios	Consumo juvenil de medios	Relación entre juventud y tecnología
Definición operacional		¿Qué rol cumplen los medios en la historia? ¿Son informativos, manipulativos, controladores o liberadores?	¿Los medios están alineados con el gobierno, empresas o alguna institución de poder? ¿Cómo se establece esta relación?	¿Hay una manipulación clara de los hechos o la información por parte de los medios?	¿Se presentan ejemplos de censura o control de la información?	¿Qué nivel de credibilidad tienen los medios entre los personajes? ¿Cómo afecta esto sus decisiones y acciones?	¿Cómo se presentan las diferencias entre los medios tradicionales y los medios más modernos o alternativos?	¿Cómo influye la cobertura mediática en las acciones de los personajes? ¿Afecta sus decisiones, relaciones o conflictos?	¿La sociedad dentro del anime se ve afectada de manera negativa o positiva por las narrativas mediáticas??	¿El anime muestra una crítica consciente hacia los propios medios de comunicación?	¿Hay uso de ironía o sátira para criticar a los medios tradicionales?	¿Confían en los medios tradicionales o prefieren fuentes alternativas?	¿Qué papel juega la tecnología en la forma en que los jóvenes perciben o confrontan los medios tradicionales?
Temporada	Cápítulo												
1	2	1	1	0	0	1	0	3	1	0	0	0	1
2	15	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1
3	48	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1
	49	2	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	2
	51	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
4	66	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
	90	4	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
5	94	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
6	131	4	1	0	0	2	2	3	2	1	1	1	1
	137	2	1	1	1	1	0	3	1	1	1	1	2
7	139	1	0	1	0	2	1	3	2	1	1	0	1
	153	1	0	0	0	2	2	1	2	1	1	1	2
	156	4	0	1	1	2	2	3	2	0	0	0	2
TOTAL		27	10	6	7	17	12	25	18	9	10	9	18
		73%	27%	46%	54%	100%	100%	58%	42%	47%	53%	33%	67%
		37		13		17		12		19		27	