



**UNIVERSIDAD JUAN AGUSTÍN MAZA**

**FACULTAD DE PERIODISMO**

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL**

**DE LO FANTÁSTICO A LO REAL: EL ANIME DE LOS NOVENTA COMO UN  
REFLEJO DE LA INTERACCIÓN ENTRE EL HOMBRE/USUARIO E INTERNET**

**Alumna: Lourdes Micaela Arrieta**

**Tutor disciplinario: Lic. Andrea Ginestar**

**Tutor metodológico: Lic. Guillermo Gallardo**

**MENDOZA 2016**



Mediante la presente tesina y la defensa del mismo aspiro al título de Licenciatura en Comunicación Social.

Alumno: Lourdes Micaela Arrieta

DNI: 37.298.417

Matrícula: 2.029

Fecha del examen final:

Docentes del Tribunal Evaluador:

Calificación:

## DEDICATORIA

“Entonces, cuando aprendió a navegar por la Red, nuestro mundo se derrumbó. Se dejó llevar por los signos calientes y empezó conocer sin caras. Los perfiles adúlteros de los espectros femeninos (y si es que los eran), condujeron a desconocernos. Fue, cuando como espías cibergácticos, incursionamos (los tres) a engañar a las maestras de la seducción virtual. ¡Qué fácil era embaucar con datos falsos las ilusiones de las destructoras de familias! Parece ser, son las mujeres de entre 40 y 50 años de viejas, las que se registran para jugar a los detestables clicks en los “gatos” (o chats) y las redes sociales (no lo sé, me imagino una red pesquera y alrededor cientos de individuos, en un mismo bote, todos hablándole a la mar) y pretenden, quizá, escapar de sus maridos, sus hijos u otro contacto ‘romántico’. No le hallo la gracia... De adolescente me pasaba un largo rato en Internet; indagaba cómo burlar los datos, aunque no son conocimientos de un hacker, es más básico. Pensándolo bien, no logro comprender el dolor de ella, ante semejantes artimañas de él, y tampoco de él, el querer abandonarnos por signos efímeros y ¿reales? Lo cierto, es que con mi hermano llorábamos muy mucho. Sigo sin comprenderlo, sobre todo, cómo una herramienta tan útil para comunicarme con mis amigos y primos, y buscar información para el colegio, podía ser el cómplice perfecto para concretar los pensamientos del hombre borderline. El anonimato fue nuestro enemigo. ¿Qué pasa con el ser humano para creer que hallará el mejor hogar fuera de su familia? ¿Qué es lo que tiene de interesante esta Wired para que vagues virtualmente? Cuando regresó a la casa, entre malestares, se dio cuenta de que sus direcciones secretas habían caducado, y era tiempo -¡hombre de tamaña edad!- de pisar la Tierra.

Él había involucionado y ahora aprender a vivir. Ella, del dolor más grande, se recupera; y sin embargo, le ha perdonado y todavía le sonrío al Sol.”

*Lourdes Micaela*

No todos tienen la posibilidad de recibirse de una carrera universitaria. Mis padres hicieron lo más que pudieron para que yo tuviera el privilegio de estudiar, y no estudiar y trabajar. Y fue Dios, quien nos brindó de días y oportunidades, abriendo la ventana de los Cielos, para bendecirnos. De pequeña estudiaba hasta los domingos. Hoy, puedo concretar nuestros esfuerzos, y poder cantarle al viento, al alba, los anhelos y al despegar del fénix resucitado. Creo que comunicar converge también, entre las artes y los buenos deseos. Hoy, se daña inclusive, con la letra de una canción...

Agradezco a mi Padre Celestial, al Rey de Reyes y Creador de lo que vemos y no, a Dios. Mi amigo Jesús me ha acompañado en este extenso camino de ser profesional (con título, porque ahora es momento de aprender de la práctica): las mañanas gélidas y mis zapatillas desgastadas; las medianoches en la parada del colectivo esperando volver a la casa, las madrugadas entre mates y libros; mi hermosa familia, y la vida; porque aprendimos a reírnos de los tiempos tristes. Agradezco a mi familia: mi padre Tomás, mi madre Liliana y mi hermano mayor, Martín. Son lo que me consolaron, animaron, estimaron, ayudaron y guardaron paciencia para conmigo, cuando veía todo lejano. El esfuerzo de años concretado. Tantas rabetas en sepia se detuvieron ayer. Siempre a mi lado, los tres... Y cómo olvidarme de mi gato Rocko.

Agradezco a querido amigo, Padre Juan Manuel Muñoz. A los familiares míos, que me acompañaron. A mi tía del corazón, Petty Bazán. A mis seres queridos (los que están, y los que me protegen desde el firmamento), y los que todos los días, elevan una oración por nosotros. A mis entrañables amigos de secundaria y de facultad. A mis mejores recuerdos. A la emoción de ilusionarme. A las buenas nuevas. Y a vos, que de seguro, por curioso caíste en esta prosa, y volviste como yo, a pensar en el sentido de la vida. Como las cosas simples, la investigación de los próximos capítulos se olvidará en una biblioteca, pero sin más, quedarán sus palabras guardadas en mi corazón.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco al Rector de la Universidad Juan Agustín Maza, Dr. Daniel Miranda, por su compromiso y predisposición para con los alumnos. Al personal administrativo y no administrativo de la Institución, por su labor honesta y responsable hacia los estudiantes. A la Facultad de Periodismo. A los profesores que depositaron en mí una gota de aliento, cariño, respeto, confianza y estima: este esfuerzo fue producto también, de sus buenos augurios y apoyo; fueron ellos los que en cada conocimiento compartido, me instaron a seguir preparándome: a estudiar y seguir practicando. A mis profesores Lic. Andrea Ginestar y Lic. Guillermo Gallardo, porque confiaron en esta investigación, y me guiaron a construir las páginas que leerás a continuación. Por último, agradezco a Prof. Bárbara Furlani, Prof. Sebastián Touza, y Lic. Germán Dartch, por destinar de su valioso tiempo, y paciencia, para concretar las entrevistas.

## RESUMEN

La investigación expuesta indagó acerca de la competencia de Internet como herramienta nociva para el hombre/usuario, según los anime de finales de la década de 1990. En los últimos años del siglo XX, Japón palideció entre la Crisis de la Burbuja, los escándalos de corrupción, y las problemáticas sociales incrementadas; mientras que el servicio de Internet arribaba como ciudadano estrella. En ese instante, cientos de jóvenes y adolescentes se refugiaron en la Red, huyendo de un mundo vil. Con este antecedente, algunos directores de animación japonesa, advirtieron desde una mirada perjudicial, que “la interacción entre el hombre/usuario e Internet es nociva para el ser humano”.

La investigación se construyó a partir de un análisis cualitativo explicativo de contenido, basado en el paradigma cualitativo naturalista- interpretativo, porque estudió de las obras “Perfect Blue” de Kon (1998) y “Serial Experiment Lain” de Nakamura (1998), a sus personajes, las situaciones, las temáticas tratadas, sus contextos y los recursos cinematográficos; con el fin de describir el concepto, usos y consecuencias debido a la misma interacción virtual.

El trabajo concluyó frente al computador, el individuo se vuelve un sin cara, donde el anonimato es el problema raíz, puesto que cobra vida en la privacidad de los individuos, e insta a que las ideas de los cibernautas retorcidos, hostiguen y dañen a los otros binarios, generándoles problemas psicológicos y físicos, y en sus entornos. Además, en el ciberespacio, en donde los límites geográficos no existen, los gobiernos tendrían sólo la autoridad para sancionar los delitos cibernéticos bajo una modificación de sus normativas constitucionales. El hombre/usuario es uno: un cuerpo con una extensión virtual de sus intenciones. El Internet es, asimismo, una herramienta de comunicación, transferencia de datos, trabajo, estudio y por qué no de ocio; no una cafetería virtual de rumores, sobreinformaciones, perversiones, hurtos y agresiones.

## **PALABRAS CLAVES**

Anime, Internet, Japón, Anonimato, Wired, Lain, Perfect Blue, Usuario, Hombre, Empleo, Interacción, Comunicación, Conexión.

## **CORREO ELECTRÓNICO DEL AUTOR**

lourdesarrieta93@gmail.com



## ÍNDICE GENERAL

Introducción.....	1
Capítulo 1: Que trata sobre el mundo japonés en la década de los noveta.....	4
1.1 Datos generales.....	4
1.2 Sistema político.....	7
1.2.1 Corrupción escandalosa.....	9
1.2.2 Sistema del 55 o del Partido y medio.....	9
1.3 La esfera económica de una década perdida.....	10
1.3.1 Nuevas medidas económicas integrales.....	12
1.3.2 Burbuja económica.....	12
1.4 Una sociedad gris.....	13
1.4.1 Más allá del sol.....	14
1.4.2 Los hikikomori.....	15
1.5 Científicamente Nipón.....	15
Capítulo 2: Que trata sobre la procedencia, categorías y particularidades del trazo animado japonés, y su motor de ventas.....	19
2.1 Conceptos e ideas principales.....	19
2.2 Etimología de la palabra.....	20
2.3 Orígenes y evolución.....	21
2.4 Formatos.....	24
2.5 Géneros.....	25
1.5.1 Géneros demográficos.....	25
1.5.2 Géneros temáticos.....	26
2.6 Características del dibujo.....	29
2.7 Esterotipos de los personajes.....	31
2.7.1 Preadolescentes.....	31
2.7.2 Adolescentes.....	31
2.7.3 Adultos jóvenes.....	32
2.7.4 Los antagonistas.....	32
2.7.5 Guerrero Samurai.....	33
2.7.6 Elfos.....	33
2.7.7 Héroes de fantasía.....	34
2.7.8 Villano.....	34
2.7.9 Mutantes.....	34
2.7.10 Femmes Fatales.....	34
2.7.11 IDOL.....	35

2.8 Hechos en Japón .....	36
2.8.1 Otaku: cultura de masas .....	38
2.8.2 “De fans para fans” .....	41
Capítulo 3: Que trata sobre los inicios del internet, su apertura comercial, beneficios y desventajas por su empleo, y su quinto poder.....	44
3.1 Definiciones de la red mundial de comunicación .....	44
3.2 Génesis y desarrollo .....	45
3.3 Nuevos paradigmas en la vida cotidiana.....	48
3.4 Usuario 2.0 .....	51
3.5 Inter- Acción en red.....	52
3.5.1 Blogs .....	53
3.5.2 Chats .....	54
3.5.3 Redes sociales.....	55
3.5.3.1 Taringa! .....	56
3.5.4 Foros .....	57
3.5.5 Correo electrónico.....	58
3.6 Quinto poder de Montesquieu .....	59
3.7 Juegos en red .....	62
3.8 Privacidad e identidad.....	62
3.9 Consecuencias positivas y negativas posibles debido al empleo de Internet.....	63
3.9.1 Ventajas .....	63
3.9.2 Desventajas .....	64
3.9.3 Efectos en el cerebro .....	65
Capítulo 4: Que trata sobre el método empleado, las herramientas de estudio y en análisis de las obras de anime.....	67
4.1 Bosquejo de la idea .....	67
4.2 Planteamiento del problema .....	67
4.2.1 Preguntas .....	68
4.2.2 Objetivos .....	69
4.2.3 Justificaciones.....	70
4.3 Confección del marco teórico .....	70
4.4 Alcance del estudio de investigación.....	71
4.5 Supuesto de anticipación de sentido.....	72
4.6 Diseño de investigación .....	72
4.7 Selección del método de estudio.....	73
4.7.1 Metodología específica .....	75
4.8 Que trata sobre el análisis de las entrevistas .....	77

4.8.1 Animación japonesa.....	77
3.8.1.1 El anime en los noventa y la pérdida de calidad argumental.....	77
3.8.1.2 Entre el juicio y la diversión .....	78
3.8.1.3 Espejo occidental .....	79
4.8.2 La era del Internet.....	80
3.8.2.1 Entre la dicotomía de lo bueno o malo .....	80
3.8.2.2 La palabra como signo binario.....	82
3.8.2.3 ¿Seres bifrontes?.....	82
3.8.2.3 Protocolo de seguridad .....	83
4.9 Que trata sobre el análisis de la película “Perfect Blue” .....	84
4.9.1 Perfect Blue.....	84
3.9.1.1 Ficha técnica .....	84
3.9.1.2 Reseña .....	85
3.9.1.3 Personajes principales .....	86
3.9.1.4 Biografía .....	88
4.9.2 Estudio e interpretación de datos .....	88
3.9.2.1 Dimensión “Interacción hombre/usuario con Internet” .....	88
3.9.2.1.1 Definición de Internet .....	89
3.9.2.1.2 Comentarios sobre la web .....	90
3.9.2.1.3 Herramientas de Internet .....	91
3.9.2.1.4 Entorno del hombre/usuario.....	93
3.9.2.1.5 Conocimientos sobre la Red.....	94
3.9.2.1.6 Sentimientos originados por Internet .....	96
3.9.2.1.7 Ente regulador .....	101
3.9.2.2 Dimensión “Plantean (perspectiva) perjudicial” .....	101
3.9.2.2.1 Empleos posibles .....	102
3.9.2.2.2 Conocimientos sobre los usuarios.....	104
3.9.2.2.3 Consecuencias.....	105
3.9.2.2.4 Cambios conductuales .....	108
3.9.2.2.5 Recursos cinematográficos.....	110
4.9.3 Síntesis.....	111
4.10 Que trata sobre el estudio de la serie “Serial Experimental Lain” .....	113
4.10.1 Serial Experimental Lain .....	113
4.10.1.1 Ficha técnica .....	113
4.10.1.2 Reseña .....	113
4.10.1.3 Personajes principales .....	115
4.10.1.4 Biografía .....	116

4.10.2 Comprensión de la serie de animación .....	116
4.10.2.1 Dimensión “Interacción hombre/usuario con Internet” .....	116
4.10.2.1.1 Definición de Internet .....	117
4.10.2.1.2 Comentarios sobre la web .....	120
4.10.2.1.3 Herramientas de Internet .....	127
4.10.2.1.4 Entorno del hombre/usuario.....	131
4.10.2.1.5 Conocimientos sobre la Red.....	134
4.10.2.1.6 Sentimientos originados por Internet .....	136
4.10.2.1.7 Ente regulador .....	143
4.10.2.2 Dimensión “Plantean (perspectiva) perjudicial” .....	147
4.10.2.2.1 Empleos posibles .....	148
4.10.2.2.2 Conocimientos sobre los usuarios .....	154
4.10.2.2.3 Consecuencias.....	157
4.10.2.2.4 Cambios conductuales.....	167
4.10.2.2.5 Medios de Comunicación.....	169
4.10.2.2.6 Recursos cinematográficos.....	175
4.10.3 Síntesis .....	184
Conclusiones.....	186
Listado de referencias.....	191
Glosario .....	211
Anexo 1: Que trata sobre las entrevistas empleadas en la investigación .....	217
1.1 Entrevista al Lic. Germán Dartch sobre anime .....	217
1.2 Entrevista al Prof. Sebastián Touza, referido a Internet .....	225
1.3 Entrevista con la Prof. Bárbara Furlani acerca de la cultura japonesa.....	235
Anexo 2: Imágenes .....	242
2.1 Que trata sobre el mundo japonés en la década de los noventa .....	242
2.2 Que trata sobre la procedencia, categorías y particularidades del trazo animado japonés y su motor de ventas.....	245
2.3 Que trata sobre los inicios del internet, su apertura comercial, beneficios y desasosones por su empleo, y su quinto poder.....	258
2.4 Perfect Blue.....	268
2.4.1 Escenas de la película .....	269
2.4.2 Personajes principales.....	270
2.5 Serial Experimental Lain .....	273
2.5.1 Escenas .....	274
2.5.2 Personajes .....	278
Anexo 3: Que trata sobre recortes periodísticos argentinos.....	281

## INTRODUCCIÓN

A finales de la década de 1990, Japón atravesaba una crisis política, económica y social, que condujeron al desempleo, incremento de la pobreza, prostitución, la delincuencia, las agresiones escolares, la intolerancia, la falta de respeto, las jubilaciones anticipadas, los divorcios, los suicidios, entre otras consecuencias. Con el arribo de la Word Wide Web y ante este contexto, muchos jóvenes y adolescentes japoneses se recluyeron en la Red, huyendo del mundo cruel que les rodeaba. A partir del fenómeno cibernético como desconocido y novedoso, y ante la crisis de la época, se suscitaron casos de suicidios inducidos por Internet, se acrecentaron los hikikomori, los problemas familiares y otros en los lugares de pertenencia del usuario, entre demás consecuencias. Debido a la opción de anonimato virtual, muchos proyectaron sus frustraciones en diversos perfiles falsos, cambiando la personalidad y la conducta en tantas como desee el cibernauta, y volcando sus pensamientos más remotos al ciberespacio, buscó concretarlos y de esa forma, provocar daños a terceros (binarios/ reales). Frente al empleo, muchas veces inocente; otras, negligente y; otras tantas, decadente; algunos directores de anime (animación japonesa) enjuiciaron la interacción entre el hombre/usuario con Internet como perjudicial para el ser y su entorno. Atrofiando el encuentro real, se acomodaron los sin cara virtuales, y se consolidó el acceso de cualesquiera a Internet. Ante esta la mirada trágica, las obras seleccionadas fueron “Perfect Blue”, de Satoshi Kon (1998), y “Serial Experiments Lain”, de Ryūtarō Nakamura (1998).

Cabe resaltar, son pocas las teorías científicas que conectan las dimensiones de anime e Internet, aunque son rescatadas como ensayos o críticas en blogs, canales de video, páginas de aficionados a la animación nipona, y/o revistas online especializadas en la materia. En consiguiente, el presente estudio concibió un problema particular indagado científicamente por contados autores (al menos en las regiones de habla hispana). Asimismo, se apoyó en entrevistas a especialistas en comunicación e Internet, anime y cultura japonesa. El trabajo pretende servir como documentación para otras investigaciones referentes a animación japonesa y/o problemas a partir de la comunicación cibernética, suplir dudas en común con otros interesados o investigadores, y suscitar aún más interrogantes con el objeto de proyectar nuevos estudios. También, apuntó a reflexionar si la utilización de Internet –cualquiera sea el país- afecta a terceros. Porque, hasta 2016, se hallaron muchos países –en especial, Latino América-, donde empleo de Internet y sus consecuencias delictivas y criminales, provocaron daños psicológicos y –muchas veces- físicos en los internautas y su entorno.

“De lo fantástico a lo real: el anime de los noventa como un reflejo de la interacción entre el hombre/usuario e Internet” se consolidó a través del paradigma cualitativo naturalista- interpretativo, puesto que abarcó el contexto de las obras y su intra-contexto; en una corriente fenomenológica y hermenéutica, y bajo una perspectiva subjetiva y un tratamiento holístico, se describieron y comprendieron los personajes, las temáticas tratadas, las situaciones, las consecuencias debido a su empleo, componentes lingüísticos y paralingüísticos. Asimismo, se utilizó una modalidad de análisis inductiva, pues partió de particularidades a generalidades; mas no universalizó los casos con la realidad. El diseño escogido fue no experimental, transversal- descriptivo, determinando el universo comprendido por las producciones de anime (series y filmes) de finales de la década de 1990, específicamente 1997, 1998 y 1999; y la muestra, la cual se compuso “Perfect Blue” y “Serial Experiments Lain”.

Para abordar las obras de anime, se reconstruyó un análisis cualitativo explicativo de contenido, y se discriminaron 52 identificadores (escenas y tomas) de las obras. Luego, se clasificaron los segmentos en categorías y subcategorías dentro de una matriz de contingencia. No obstante, se enfrentó a determinadas limitaciones como ser el tiempo acotado para investigar y redactar este documento, concretar entrevistas con sus protagonistas (japoneses que hayan vivido la nombrada época), especialistas en sociología y psicología; o quizá, cada categoría merecía una tesis propia. El desconocimiento de la lengua, también ha imposibilitado el acceso a documentos originales sobre los directores y las obras escogidas.

Por otra parte, tuvo como objeto principal indagar sobre la competencia de Internet como herramienta nociva para el hombre/usuario a partir de los mensajes verbales y no verbales de dichos anime de finales de la década de 1990. A su vez, se propuso: a) describir el significado de Internet y sus múltiples empleos; b) reconocer las interacciones entre los cibernautas; c) conocer las consecuencias negativas que produce su empleo; d) reconocer la existencia de un ente regulador de la Web; e) identificar la confiabilidad para navegar por Internet; f) cuestionar el acceso público a la Red; g) indicar los cambios conductuales que los individuos adoptan en torno a la Red; h) conocer al Internet como medio de información y sobreinformación; i) reconocer si la relación entre el hombre/usuario con la Red es perjudicial según los anime de finales de la década de 1990; j) reconocer y describir los elementos presentes en las producciones de anime, tales como personajes, conductas, situaciones, contextos, mensajes, lenguaje cinematográfico.

Finalmente, el marco teórico se apoyó en documentos sobre la década de 1990 en Japón, las esferas políticas, económicas, sociales y científicas, y su cultura, constituyendo el capítulo primero. El segundo abordó el estilo de animación “anime”, sus inicios, sus géneros, estereotipos y su fenómeno comercial. Por último, el tercer capítulo trató el concepto de Internet, su evolución, comercialización, algunos formatos de interacción e intercomunicación, ventajas y desventajas de su empleo, entre otros tópicos.

# CAPÍTULO I: El mundo japonés en la década de los noventa

El capítulo primero tiene como objeto contextualizar el análisis de investigación. En consecuencia, abordará la historia de Japón a lo largo de 1990- 2000, señalando algunos sucesos de la época. Estos datos serán de utilidad para comprender el mundo en el que estaban insertas las obras de anime consideradas para esta tesina.

## 1.1 Datos generales

Antes de abordar un fragmento de la realidad del país del Sol Naciente, en la década de 1.990, se señalarán algunos datos importantes sobre el país y su cultura.

Japón es un país del este asiático; un conjunto de cuatro islas principales (Hokkaido, Honshu, Kyushu y Shikoku) y de otras 3.000 adyacentes<sup>1</sup>. Está ubicado en el Océano Pacífico, poseyendo una superficie de 377.962 km<sup>2</sup>, alberga a una población de 127.061.000 habitantes aproximadamente. Su capital es Tokyo, y su moneda referente, el yen (¥). Hasta 2016, fue la tercera potencia economía del mundo<sup>2</sup>. Su idioma es el japonés, el noveno más hablado del Planeta, y es equivalente a la confluencia entre los glifos Kanji, caracteres chinos introducidos en el siglo V; y los ideogramas Hiragana y Katakana, creados seis siglos después (s. XI). Además, dicha lengua está enriquecida con algunos vocablos latinos. (EcuRed.com, s.f.)

Su cultura resultó de las grandes olas de inmigrantes provenientes de Asia y de los archipiélagos ubicados a su alrededor, y de la influencia de las prácticas cotidianas y ancestrales del Imperio Chino<sup>3</sup>. También, el proceso de solidificación cultural en Nihon, se definió en la etapa Sakoku (momento de apartamiento del resto del mundo) presidida por el Shogunato Tokugawa<sup>4</sup>, hasta los inicios de la Era Meiji –o Restauración Meiji-, en 1868. A partir de la última época mencionada, tuvo un enorme predominio de extranjeros hasta finales de la Segunda Guerra Mundial (1939- 1945)<sup>5</sup>.

Por otra parte, la mayoría de los habitantes de las islas niponas no profesan una religión determinada, empero celebran festividades cristianas, budistas y sintoístas. Este

---

<sup>1</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Islas\\_de\\_Jap%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Islas_de_Jap%C3%B3n)

<sup>2</sup> <http://www.datosmacro.com/paises/japon>

<sup>3</sup> [http://www.ecured.cu/Cultura\\_de\\_Jap%C3%B3n](http://www.ecured.cu/Cultura_de_Jap%C3%B3n)

<sup>4</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Shogunato>

<sup>5</sup> [http://www.ecured.cu/Cultura\\_de\\_Jap%C3%B3n](http://www.ecured.cu/Cultura_de_Jap%C3%B3n)



último, el shinto, es la religión oficial y nativa de Japón, es politeísta y se afirma en la tradición del respeto a la familia, el amor por la naturaleza, la purificación y los aniversarios tradicionales, oficializados en los templos shinto o jinja. Pese a su importancia cultural, la creencia más profesada es el budismo, el cual fue introducido en el siglo VI por inmigrantes coreanos. Entre sus ramas se destacan el Budismo Zen, el Nichiren, el Jodo Shinshu y Jodo Shu. En menor medida, se practican el judaísmo, el hinduismo, el islamismo, y las normas del confucianismo y taoísmo. (EcuRed, s.f.)

Con respecto al modo de saludarse y de cordialidad, entre los japoneses existen dos tipos de lenguaje: los formales u honorables y los ordinarios o humildes, dependiendo del respecto destinado hacia otro individuo. El trato personal es muy riguroso, y es la mujer quien guarda pleitesía al varón; ella lo respeta y acepta sus decisiones, inclusive cede su lugar para dejarle pasar<sup>6</sup>. La manera de guardar respeto pero además, el rol que cada uno cumple en el lugar social que se encuentre, es justamente su felicidad: aceptarlo y cuidarlo dentro de la sociedad. Desde esta perspectiva, cada uno buscará ser el mejor, es decir y según su modernismo, lograr una amplia movilidad social, y por lo cual la edad tiene un gran peso. Por consiguiente, mientras más arrugas uno tiene, más respetado es, debido a que cada uno de los pliegues de la piel significan experiencia, y a mayor experiencia, más sabio es<sup>7</sup>.

Otro punto a tener en cuenta es que trabajan alrededor de trece o catorce horas o más. El japonés admira a la empresa, porque son estas instituciones las cuales mantienen en movimiento la economía del país. Para ellos, una hora extra es una obligación, una forma de agradecerles. Un caso particular es cuando uno se presenta, primero menciona el nombre de la empresa y luego el suyo. Por otra parte, el sistema social en todas sus esferas, es burocrático, rígido y estricto. Los ciudadanos deben siempre dar lo mejor de sí, puesto que por el contrario, nadie les aceptaría ni en una familia, ni en una firma mercantil. El exceso de trabajo o los suicidios, por ejemplo, son episodios que suceden como si hayan existido jamás; todo sigue su rutina. Cabe destacar, no aceptan el plagio ni la venta ambulante. Los índices de hurto y asesinatos son uno de los más bajos del mundo, como también lo son los de piratería por Internet. (Pendiente de migración, s.f.)

---

<sup>6</sup> <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/jmas/f&a/ec03d2.pdf>

<sup>7</sup> [https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi1r-HJz67LAhXBG5AKHcJSDKoQFggdMAA&url=http%3A%2F%2Frevistas.pucp.edu.pe%2Findex.php%2Fdebatesensociologia%2Farticle%2Fdownload%2F7054%2F7229&usg=AFQjCNEk\\_FIOLEd1HXDE-j\\_-kYj-8dn5Qg&bvm=bv.116274245,d.Y2l](https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi1r-HJz67LAhXBG5AKHcJSDKoQFggdMAA&url=http%3A%2F%2Frevistas.pucp.edu.pe%2Findex.php%2Fdebatesensociologia%2Farticle%2Fdownload%2F7054%2F7229&usg=AFQjCNEk_FIOLEd1HXDE-j_-kYj-8dn5Qg&bvm=bv.116274245,d.Y2l)

Socialmente, se definen homogéneos frente a los extranjeros, a los cuales ven como opuestos, acercándolos con el concepto de horror y exotismo. Ser japonés significa compartir una misma lengua, tradición, prácticas culturales, una misma sangre y una misma tierra. Corresponden también, al nihonjinron, o el conjunto de prácticas culturales y pueblo fijadas por teóricos de la Era Meiji. Los japoneses buscan no romper con el orden ni dejar de ser homogéneos. En particular, los medios de comunicación suelen remarcar las diferencias entre ellos y los demás habitantes del mundo. Por ejemplo, a los caucásicos o de raza europea, los identifican como seres de fantasía, y a los afro-descendientes los caricaturizan enfatizando sus rasgos más notorios. También, a la población nikkei latinoamericana: aquéllos latinos de ascendencia nipona que trabajan en Japón, los simbolizan como un grupo apartado que trabaja para ahorrar dinero y girarlo a sus países de origen. A los latinos que viven allí –y en especial a los sudamericanos- son relacionados con el desorden, la barbarie y la violencia, y los agrupan dentro de la clase trabajadora, es decir la más baja de la sociedad japonesa. Los programas televisivos de ficción y entretenimiento son el resultado de la exageración de los programas extranjeros, entre ellos los de Latino América, en los cuales se exhibe un escenario llamativo, exótico, con presentadores y público sobre-exagerados e inclusive, burdos. Por otro lado, los documentales exponen sobre naturaleza y problemas en su sociedad (Forero, s.f.).

Cada ciudadano se basa además, en las leyes del Bushido, o el código de honor del samurái, el cual data de la Era Edo (1702), cuando 47 guerreros ascendieron a “ronin”, y acabaron con la vida de un político corrupto, Kira Kozukenosuke, quien fue el autor intelectual del suicidio de su amo o daimyo, debido a una “falta de respeto” que tuvo este último hacia el canciller. Aunque luego, ellos también tuvieron que cometerse harakiri, su acto de valentía y lealtad pasó a la historia de Japón, rescatando y valorizando las siguientes virtudes: Gi –justicia-, Yuuki –coraje-, Jin –benevolencia-, Rei –respeto-, Makoto –honestidad-, Meiyo –honor-, y Chuugi –lealtad-<sup>8</sup>. Un japonés debe aceptar estos valores y practicarlos, cumplir con su palabra. De lo contrario, será señalado como mentiroso y poco fiable, y deshonorará a su ascendencia y descendencia.

---

<sup>8</sup> <https://lamenteesmaravillosa.com/las-siete-virtudes-del-bushido-japones/>

## 1.2 Sistema político

A principios de la década de los noventa, comenzó una transformación política debido a escándalos de corrupción y a la división del Partido Liberal Democrático, sumado al resultado de las elecciones presidenciales de 1993, ganando la oposición y permitiendo reformar la Ley Electoral<sup>9</sup>. El nuevo gobierno, presentó un sistema bipartidista de corte norteamericano con alternancia en el poder, y fue apoyada por los políticos, los medios de comunicación y los intelectuales. Fue llamada como la “fórmula mágica” para erradicar la corrupción, entre otros tópicos que atentaban contra una política un poco más transparente; empero los partidos más pequeños o emergentes se opusieron, puesto que no les daba mayor posibilidad de participación. El sistema paralelo aplicó “dos modalidades de elección: listas de representación proporcional (P.R.) y distritos unánimes de mayoría simple”<sup>10</sup>; y cada elector disponía sólo de un voto<sup>11</sup>.

Los sufragios de ese año fueron celebrados bajo el sistema electoral vigente (“voto único no transferible, o VUNT”), en el cual “los quinientos once miembros de la Cámara de Representantes era elegidos en 129 distritos” correspondiéndoles de uno a seis escaños (bancas). Este sistema regía desde 1947 y había generado una cadena de corrupción por parte –sobre todo- de los demócratas. La necesidad de obtener más bancas en el Parlamento, llevó a que los movimientos políticos a postular muchos candidatos en un mismo distrito; y cada candidato tenía que lograr un mínimo de votantes X para conseguir un escaño. Sin embargo, la práctica electoral resultó peligrosa entre los representantes:

“El Partido Liberal Democrático obtuvo sólo treinta y tres curules, aunque continuaron siendo mayoría, y los opositores ciento tres bancas de diputados, entre el Partido budista o Komeito y el Partido Socialista Democrático. Mientras tanto, el primer ministro fue del Partido Nuevo Japón (coalición), Morihiro Hosokawa, el cual fue descendiente del linaje samurái, y nieto del primer ministro (elegido dos veces) antes de 1939, Fumimaro Konoé. Frente a este panorama, Nihon se presentaba con grandes expectativas ante el mundo” (Aguirre, s.f.).

---

<sup>9</sup> <http://www.florentinorodao.com/academico/aca97c.htm>

<sup>10</sup> [http://aceproject.org/ace-es/topics/es/esy/esy\\_jp](http://aceproject.org/ace-es/topics/es/esy/esy_jp)

<sup>11</sup> Ibídem.

La oposición se levantó contra los proyectos del Nuevo Japón, como la reforma fiscal o el desgravamen de los ingresos de las clases trabajadoras y asalariadas, lo cual comenzó a pintar un paisaje gris. En abril de 1994, Hosokawa dimitió, porque fue acusado de desviar fondos de un préstamo para su campaña (aunque no alcanzó la cantidad que financiaron los ministros anteriores a él), y en su lugar asumió Tsutomu Hata. El flamante primer ministro de la coalición siguió enfrentado con la oposición, y más aún con el Partido Socialista Demócrata, y quienes se aliaron con el Partido Liberal Democrático, cuyo poder iba debilitándose. La oposición en diciembre de ese año formó el Partido Nueva Frontera o Shinshinto. Asumió además, Murayama (PSL) como primer ministro. En 1995, la oposición empezó a separarse y dio lugar a que el PLD retomara su carrera (Aguirre, s.f.). Doce meses después, sucedió a Murayama, Ryutaro Hashimoto (PLD). Su aptitud dinámica en la resolución de problemas, y dominando la crisis económica que sufría el pueblo nipón, logró que los electores creyeran otra vez en los demócratas.

Para las elecciones del 20 de octubre de 1996, se implementó el sistema paralelo o la nueva reforma electoral. Los resultados publicaron que se asignaron 200 escaños de RP, en los “trece distritos plurinominales\* de magnitud variable, que osciló entre siete y treinta y tres escaños [...], y trescientos [...] por el principio de mayoría simple en distritos uninominales<sup>12</sup>” Hasta la fecha, se ha reducido a 180 escaños, y a once distritos regionales se les ha asignado entre seis a veintinueve bancas. (Red de conocimientos electorales, s.f.) Empero, obtuvo más del 40% de abstencionismo<sup>13</sup>.

El reciente primer ministro Hashimoto (PLD) implementó una campaña de energía eléctrica, propuso reformas administrativas, políticas y económicas; e impulsó un nacionalismo de “primera línea”. No obstante, el Partido Liberal Democrático había perdido la mayoría absoluta en el Parlamento, los socialistas democráticos estaban decayendo y los comunistas, ganado terreno. Por su parte, la Nueva Frontera había quedado como segunda fuerza política en la Legislatura, empero al siguiente año, se disolvió por sus líderes principales Ozawa y Hata. Existió en esta década escepticismo y abstencionismo por parte del pueblo, el desprestigio de los políticos, falta de voluntad para modificar las instituciones por parte del PLD, el personalismo y la poca participación de la oposición (Aguirre, s.f.).

---

<sup>12</sup> [http://aceproject.org/ace-es/topics/es/esy/esy\\_jp](http://aceproject.org/ace-es/topics/es/esy/esy_jp)

<sup>13</sup> <http://www2.ine.mx/documentos/DECEYEC/japon.htm#fracaso>

### **1.2.1 Corrupción escandalosa**

Según Rodao (1997), en la década de los ochenta, el Jimintou (PLD) había batido su récord de estafa pública con los sucesos de Recruit, el cual llevó a la dimisión del primer ministro Noboru Takeshita y meses después, a su sucesor Sosuke Uno. En las elecciones, asumió Toshiki Kaifu, y dos años más tarde, a Kiichi Miyazawa. Las carteras públicas volvieron a dividirse, y estaban al mando de funcionarios antes relacionados con algún escándalo de corrupción. Mientras que a finales de esa década, estalló la denominada “Crisis de la Burbuja”, continuaron los espectáculos de estafas como el de Sagawa Kyûbin, el cual relacionó al llamado “padrino de la política japonesa”, Shin Kanemaru, al descubrirle cincuenta millones de dólares –aproximadamente- en lingotes de oro.

En 1993, asumió como mandatario, Morihiro Hosokawa (Nuevo Partido de Japón, o Nihon Shinto) y junto con la mayoría de la coalición y de otros partidos, entraron a lo que fue la “Dieta”. Sin embargo, lo que parecía el “Cambio” y la esperanza de volver a comenzar y sin corrupción; el primer ministro renunció tras verse envuelto –como tantos otros- en otra estafa para la sociedad.

### **1.2.2 Sistema del 55 o del Partido y medio**

El antiguo sistema se implementó luego de finalizar la Segunda Guerra Mundial, y se denominó “Sistema del 55” o “Sistema del Partido y medio”, llevó, además, a la creación de partidos políticos “Partido Socialista” o “Shakaitou” y el “Partido Liberal Democrático” o “Jimintou”. No obstante, el gobierno central fue mantenido por los conservadores debido a sus estrategias participativas con otras fuerzas, la política exterior y sus vínculos con los Estados Unidos, como también el débil apoyo del pueblo hacia los socialistas. Bajo este mapa político, el poder fue ejercido ininterrumpidamente por los burócratas, los empresarios y los políticos. Los primeros eran quienes armaban los paquetes de leyes, y eran carismáticos, considerados como portadores del espíritu nacional, dejando a un lado sus propios intereses. Con el advenimiento y preparación en las relaciones públicas e institucionales con Norte América, el Zoku-giin (legisladores interesados en explotar los negocios empresariales) y el Amakudari (interés de los burócratas en enlazarse con la economía mundial), la política económica japonesa los benefició, como también a los empresarios, los cuales recibieron su jubilación, y a los políticos, quienes recibieron financiación para sus campañas.

Para Rodao (1997) en “Crisis y continuidad del sistema político japonés” de la web Florentinorodao.com, el sistema político estuvo afectado por “la falta de liderazgo, la corrupción y el auge económico”. Van Wolferen diseñó la “pirámide truncada del poder”, en la cual el autor señaló que “Japón tiene política pero no gobierno”<sup>14</sup>. Por un lado, los primeros ministros no lograron mantener el poder en sus manos, por lo cual tuvieron que recurrir al habatsu o acuerdos entre los partidos del Parlamento, para obtener mayor apoyo en sus decisiones. Por el otro, el sistema electoral daba lugar a la corrupción<sup>15</sup>:

[...] Las constituciones han sido de tamaño variable (entre 3 y 5 escaños) y salían elegidos los diputados con mayor número de votos, en base a un voto por elector. Ello ha permitido que pudieran ser elegidos varios diputados del mismo partido (normalmente, del Jimintô) dentro de una misma circunscripción electoral y que los propios votantes pudieran expresar su rechazo a determinados políticos sin que eso significara una oposición expresa a su partido [...] Estas normas, no obstante, han impulsado a los distintos candidatos a dedicarse principalmente a buscar los votos dentro del electorado de su propio partido y a que el gasto de dinero haya sido mucho mayor que en otras campañas electorales, entre otras razones porque sin apenas diferencias políticas [...] la forma de ofrecer votos ha sido buscando el contacto directo con los votantes. Asistir a bodas o funerales (y entregar sus propios sobres a la familia con una cantidad de dinero que debe estar acorde con los ingresos) o financiar agrupaciones de votantes o kouenkai que vayan por las casas solicitando el voto han sido actividades principales de los candidatos a diputados” (Rodao, 1997).

### **1.3 La esfera económica en una década perdida**

En Japón, la década del noventa sufrió una fase de estancamiento económico o depresión. El Producto Bruto Interno (PBI) sólo aumentaba un 1,1% anual, mientras que el ingreso por persona, el 0,8% por año. Para Rodríguez (2012), esta etapa denominada

---

<sup>14</sup> <http://www2.ine.mx/documentos/DECEYEC/japon.htm#fracaso>

<sup>15</sup> <http://www.florentinorodao.com/academico/aca97c.htm>

la “Crisis de la Burbuja” o el “Estallido de la Burbuja Japonesa”, puede dividirse en cuatro fases<sup>16</sup>:

- **Fase primera:** a principios de 1990, cuando se “pincha” la burbuja económica, debido a una fuerte caída en el valor de la tierra y el declive abrumador del precio de las acciones. De esta forma, se detuvo el financiamiento de las empresas y los bancos en la bolsa de valores, hubo disminución del precio de los activos financieros. En abril de ese año, el dólar se cotizaba a 160 yenes, y en octubre, a 124 ¥, relacionado directamente con los intereses estadounidenses en la isla. En primavera, Estados Unidos reforzó el precio del dólar, para evitar que un yen debilitado acelerara la caída de las acciones invertidas en Nihon;
- **Fase segunda:** a lo largo de 1991, se estancaron y redujeron los préstamos hipotecarios, especulando con el valor futuro de las acciones y los terrenos. El salario de los trabajadores se paralizó y provocó un declive inminente el consumo personal y de inversión;
- **Fase tercera:** comenzó la recesión en 1992;
- **Fase cuarta:** en 1993, la depresión se afianzó aún más por “la apreciación de yen, la aceleración de las importaciones desde Asia y la inestabilidad política”<sup>17</sup>. De esta manera, aumentaron las importaciones de los bienes y los precios de los mayoristas decayeron, y las empresas redujeron su personal. La recaudación de los créditos se volvió impagable, generando la quiebra de muchos Bancos. En abril, el gobierno decidió lanzar el programa de nuevas medidas económicas integrales y destinó alrededor de 13.2 billones de yenes en inversiones públicas.

A su vez, Japón envió mayor cantidad de “procesos productivos al exterior [desindustrialización], afectando el empleo y el salario; así como también trató de mantener las altas utilidades de las grandes compañías”<sup>18</sup>. También, redujo el consumo y la inversión internos y aumentó las importaciones –que eran más baratas, a costas de un yen revaluado-, y disminuyó los precios de los productos internos. En consecuencia, la deuda pública/ PBI aumentó hasta 1999, en un 128,9% (Rodríguez, 2012).

Según Rodríguez (2007), para el Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón, el estallido de la famosa Burbuja económico constituyó además, a:

---

<sup>16</sup> [http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/era/colapso\\_burbuja\\_japonesa.html](http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/era/colapso_burbuja_japonesa.html)

<sup>17</sup> [http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/era/colapso\\_burbuja\\_japonesa.html](http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/era/colapso_burbuja_japonesa.html)

<sup>18</sup> *Ibidem*.

caída de la demanda inmobiliaria, automotriz y artículos de lujo; 16624 empresas quebradas hasta 2003, acentuada deflación, e inmovilización en el sector industrial.

### **1.3.1 Nuevas medidas económicas integrales**

Fue un programa para levantar nuevamente el circuito financiero, y cuyas medidas fueron destinadas al sector empresarial, otorgándole seis millones ¥ en 1993, y un año después, destinó 15.000 millones ¥ para inversiones públicas, medidas para detener el aumento del valor del ¥; 6,2 millones de millones de ¥ en disminución de impuestos, alza del gasto público y hasta once paquetes para estímulo fiscal por un monto de 5 millones de millones de dólares. En febrero de 1999, se aplicó la política de interés cero, con el fin de reducir el fenómeno de la deflación, quiebre de empresas, mayor creación de empleos, reducción del personal administrativo y de las carteras públicas y la implementación de una reforma de divisas (Rodríguez, 2007).

### **1.3.2 Burbuja Económica**

La Burbuja Económica o especulativa, que estalló en la década de 1980, fue una burbuja de cristal, en la cual los japoneses pensaban que vivían su “milagro económico”.

Luego de 1945 y durante diez años, la economía japonesa comenzó un proceso de reestructuración, y logró una tasa anual del 10% gracias a la exportación de sus bienes. El país oriental tenía un modelo de capitalismo diferente al anglosajón. Las empresas formaban parte de los grupos Keiretsu, vinculados entre sí gracias a los bancos, instituciones cuales otorgaban créditos a largo plazo, supervisado por el Ministerio de Comercio Internacional e Industria. Por su parte, el dólar se había convertido en la moneda oficial, y un dólar costaba 360 ¥; era entonces, ideal que Nihon exportara; y había conseguido una plusvalía superior respecto a su relación con Estados Unidos. Sin embargo, con el boom económico U.S.A. no pudo pagar sus facturas debido al surgimiento de la potencia japonesa y alemana, y en 1971 dejó flotar el dólar<sup>19</sup>.

---

<sup>19</sup> <http://www.marxist.com/japon-decada-perdida-burbuja-economica.htm>



“El mundo comenzó a moverse con un sistema de cambio flotante. El yen se apreció y las exportaciones se volvieron más caras y menos competitivas. A mediados de los años setenta con un dólar sólo se compraban 210 ¥, no los 360 anteriores. En 1988 se compraban a sólo 120 ¥. Japón todavía fue capaz de conseguir una tasa de crecimiento del 5 por ciento en los años setenta y un 4 por ciento en los ochenta, pero la subida del yen afectaba a la economía” (Brooks, 2008).

En 1985, estalló la burbuja inmobiliaria, puesto que los Bancos nipones no podían emitir préstamos altos, sobre todo relacionados a la compra de tierras, porque cuanto más se incrementaba el monto del dinero a financiar, más aumentaba el precio de los terrenos. Las tasas de interés disminuyeron de cinco al dos, cinco por ciento, y fue apoyada por el gobierno, puesto que creía que de esa manera beneficiaría al crecimiento interno (el mercado externo se presentaba tambaleante). Sucedió en consecuencia, que el valor de la tierra incrementó hasta 1990, imponiéndose el valor del Palacio del Emperador mayor a toda California<sup>20</sup>.

La burbuja generó gran producción pero sólo hasta los noventa. Se convirtió en el líder mundial frente a la industria automotriz, robótica y electrónica. “Mientras que la burbuja se infla la gente se enriquece, en realidad viven en un castillo de naipes. Pero cuando la burbuja finalmente estalla, entonces se empobrecen”. (Brooks, 2008)

Cuando la burbuja económica explotó, decayeron los precios de los bienes japoneses, una décima parte de su máximo nivel, y su Bolsa Económica o Nikkei perdió las tres cuartas partes de su valor. El precio de los terrenos provocaron la década perdida de Japón, desempleo, estancamiento productivo, entre otras calamidades.

## **1.4 Una sociedad gris**

A raíz del estallido de la Burbuja económica y de los escándalos de corrupción, la sociedad comenzó a lamentar la tasa alta de suicidios y delincuencia, despidos, aparecieron barriadas aún más pobres, aumentó lo la prostitución juvenil, la falta de

---

<sup>20</sup> <http://www.marxist.com/japon-decada-perdida-burbuja-economica.htm>

respeto e intolerancia en las escuelas, donde se batían alumnos contra alumnos, y profesores. También sucedieron divorcios, jubilaciones anticipadas, mayor envejecimiento y menor tasa de natalidad, y los jóvenes buscaban trabajos, los cuales les redituaran mayor sueldo a costa del poco esfuerzo<sup>21</sup>.

A raíz del pesimismo político y económico, surge el género cinematográfico Cyberpunk, el cual mostraba a un Japón pos apocalíptico, atentado por la corrupción, la robótica, el cuerpo ensamblado con partes metálicas y la esperanza de cambiar esta situación por una parecida –o mejor- a los viejos tiempos campestres. Los directores más destacados fueron Mamoru Oshii, con “Ghost in the Shell” (1995), o Katsushiro Otomo con la obra “Akira” (1988), y cuyo nombre refiere al cineasta Akira Kurosawa, el occidentalizado director, quien denunció en cada uno de sus filmes, la corrupción y la miseria de su país, luego de la Segunda Guerra Mundial y hasta su fallecimiento en Tokyo, 1998.

#### 1.4.1 Más allá del Sol

Durante la década de los noventa, Japón se abatían aún más por el crecimiento de la tasa de mortalidad por suicidios, que no diferenciaba ni a adolescentes ni a adultos. Hasta 1999, se quitaron la vida 20063, aunque no superó a las cifras de 25000 entre 1955 a 1957. Los resultados fueron consecuentes al aumento de los despidos, las malas condiciones de trabajo o la competencia atroz entre los pares, entre otras; porque el japonés se sentía muy cómodo con su trabajo hasta 1990<sup>22</sup>.

Los alumnos temían comenzar las clases el primero de septiembre puesto que los grupos vandálicos se habían expandido, y los más tímidos eran los blancos más fáciles. El 31 de agosto era el día clave para suicidarse o no... Las cifras arrojaron la peor de las estadísticas: 18.048 menores de 18 años se quitaron la vida entre 1973 a 2.013<sup>23</sup>. Además, la competencia dominó con más presión. Los exámenes de ingreso eran una verdadera batalla campal, en donde “tienes que ganarle a tus propios amigos”<sup>24</sup>. Otros suicidios que se intensificaron fueron los suicidios en grupos o shinju, y en familia –ikka shinju-, en los cuales los padres pierden la vida junto a sus hijos para no dejarlos solos<sup>25</sup>.

---

<sup>21</sup> <http://www.eumed.net/rev/japon/00/era-0.htm>

<sup>22</sup> <http://colapsomundial.obolog.es/suicidios-japon-104495>

<sup>23</sup> <http://cnnespanol.cnn.com/2015/09/01/1-de-septiembre-el-dia-con-mas-suicidios-de-adolescentes-en-japon/#0>

<sup>24</sup> [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150901\\_japon\\_suicidios\\_jovenes\\_clases\\_lp](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150901_japon_suicidios_jovenes_clases_lp)

<sup>25</sup> <http://colapsomundial.obolog.es/suicidios-japon-104495>

No obstante, con el advenimiento del Internet a la región insular, el fenómeno de la interactividad con seres humanos y binarios, se propagó el pensamiento de vivir encerrados –sobre todo los adolescentes y jóvenes–, porque el mundo de la web no era cruel como el real. A partir de la segunda mitad de los noventa, surgieron los blog con alusiones al suicidio: “¿Estás pensando en matarte? [...] Si estás seguro, nosotros te llevaremos allí. [Y con anuncios como] Necesito a alguien que muera conmigo. Si eres serio, envíame un mail”<sup>26</sup>. Las páginas web invitaban a los potenciales suicidas, y otras publicaban métodos de cómo efectuarlo; “como una prolongación de un juego cibernético”<sup>27</sup>. La soledad, la poca o nada comunicación en la familia o la falta de valentía para relacionarse con sus pares, fueron algunas de las causas. No obstante y diferente al Occidente Cristiano, donde considera que Dios es quien da y quita la vida, en Japón se lo considera algo bello, según la tradición sintoísta, budista y confucionista<sup>28</sup>. Los suicidios pactados por Internet se propagaron por todo el planeta y en 2003, los casos sumaron 34.427 víctimas (Torrijos, 2004).

#### 1.4.2 Los hikikomori

El hikikomori (alejarse y confinar) o “el síndrome del búnker” es “una forma de aislamiento social, que se caracteriza por la negativa a toda iniciativa que tenga como fin aventurar fuera de la habitación o del domicilio”<sup>29</sup>. Es un fenómeno que surgió a principios de 1990, cuando los padres buscaban ayuda a los gabinetes psicológicos, puesto que sus hijos no querían salir de sus casas. Algunos estuvieron años en el anonimato social. Fueron en su mayoría, varones jóvenes de clase media, con actitudes violentas, obsesivos, paranoicos, pasivos o depresivos. Esto fue debido a calificaciones bajas, algún mal de amor, mala reputación, presión de sus progenitores o sus mismos compañeros para superarse, problemas de sociabilización, baja autoestima, etc.<sup>30</sup>. También, por el deseo a estar solos o la apatía al mundo exterior. (Miravalles, s.f) Según Andy Furlong, especialista en la transmisión de la educación al trabajo de la Universidad de Glasgow, afirmó que surgió a raíz de la crisis de la Burbuja. (Kremer y Hammond, 2013). Los hikikomori viven prendidos del Internet, los videojuegos, los manga y los anime.

---

<sup>26</sup> [http://elpais.com/diario/2004/11/28/domingo/1101617556\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2004/11/28/domingo/1101617556_850215.html)

<sup>27</sup> Ibídem.

<sup>28</sup> [http://elpais.com/diario/2004/11/28/domingo/1101617556\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2004/11/28/domingo/1101617556_850215.html)

<sup>29</sup>

<http://www.javiermiravalles.es/Hikikomori/Causas%20y%20efectos%20de%20Hikikomori.html>

<sup>30</sup>

[http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/07/130705\\_salud\\_japon\\_hikikomori\\_aislamiento\\_social\\_gtg](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/07/130705_salud_japon_hikikomori_aislamiento_social_gtg)

## 1.5 Científicamente nipón

Al comenzar la década nonagésima, aunó aún más el interés nacional por los acontecimientos sobrenaturales y el qigong. A principios de la década, los programas de televisión mostraban episodios sobre entrenamiento de la psiquis, y un año más tarde, exhibían situaciones cercanas a la muerte. Además, se fundaron la Sociedad para la mente y el cuerpo, y el Laboratorio de Ciencia ESPER, y en 1995, la Sociedad Internacional de la Vida y Ciencias de la Información. En 1993, aparecieron libros sobre fenómenos paranormales, inclinándose el público a las medicinas alternativas. Frente a estos sucesos, los investigadores se sumergieron en los estudios parapsicológicos. Empero, el escepticismo se potenció cuando se descubrieron casos fraudulentos<sup>31</sup>.

Se llevaron a cabo estudios sobre el desequilibrio de la psiquis, o un lado esquivo de la psi y su relación con los pacientes psicosomáticos, neuróticos y psicóticos, y cuyo resultado habría sido que la negación de las capacidades del individuo son por una “disposición mental inherente y permanente [...] para negar la felicidad”. También, sobre clarividencia en niños y la visualización de los colores a “ciegas”. Este experimento lo realizó ESPER de Sony Corporation, para un programa de televisión, y expusieron a menores a técnicas chinas, frente a tarjetas con ideogramas, símbolos y figuras simples. La pseudo conclusión fue que los niños adoptaron la clarividencia de forma sencilla. Otros dos experimentos fueron: el empleo de la energía corporal o Ki (sin contacto físico) para medir la actividad electrodérmica, o temperatura de la piel; y el estudio de los biofotones, fenómenos detectados a partir de células, cuya trasmisión de luz es muy tenue, y su origen radicaría en el oxígeno generado en las reacciones químicas de las células<sup>32</sup>.

Por otra parte, uno de los avances más destacados fue el descubrimiento oficial de nanotubos de carbón –que cambiarían la manera de crear a pequeña escala- por lijima, en 1991<sup>33</sup>. No obstante, habían sido detectados por los investigadores Curl, Kroto y Smalley, en 1956, al descubrir el buck ball C60. “Los nanotubos se componen de una o varias láminas de grafito u otro material enrolladas sobre sí mismas”. Son las fibras más

---

<sup>31</sup> <https://realidadtrascendental.wordpress.com/2015/07/17/estudios-japoneses-sobre-fenomenos-anomalos-en-los-anos-90/>

<sup>32</sup> <https://realidadtrascendental.wordpress.com/2015/07/17/estudios-japoneses-sobre-fenomenos-anomalos-en-los-anos-90/>

<sup>33</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Nanotubo#L.C3.ADnea\\_de\\_tiempo\\_de\\_los\\_nanotubos](https://es.wikipedia.org/wiki/Nanotubo#L.C3.ADnea_de_tiempo_de_los_nanotubos)

resistentes halladas, aún más que el acero, y está compuesto de propiedades eléctricas, grafito –fibras de carbono-, y demás<sup>34</sup>.

En materia de robótica, a partir de los años 80, comenzó Japón a producir mayor cantidad de tecnología, empero con la Crisis de la Burbuja Económica, hubo un retroceso en las ventas mundiales de 1993 a 1994, “debido a la baja del suministro de robots industriales de Japón”<sup>35</sup> y pasaron de 60.000 a 30.000 unidades. La venta bajó un 21%. El país asiático es considerado como el productor de la mitad de los robots operarios de mundo. No obstante, para 1998, la operación de robots cayó deplorablemente. En ese año, además, se presentaba que por 10.000 obreros había 279 robots sustituyendo la mano de obra humana. Entre 1993 a 1998, fueron de 1481 a 1655 robots en las industrias; y en ese año, existía un robot por cada seis obreros en la industria automotriz<sup>36</sup>. También, a finales de siglo, Sony lanzó al mercado la primera mascota robot “Aibo”, sensible a las caricias, flexible y capaz de aprender. Cabe destacar que los robots fueron creados por los nipones, en el siglo XVII. El primero de todos fue el Karakuri Ningyo, un dispositivo mecánico útil para servir té<sup>37</sup>.

En cuanto a átomos, el Gobierno impulsó un proyecto de energía nuclear, con el fin de disminuir su dependencia de otros países, más allá de que los materiales como el uranio fueran importados. El primer reactor de regeneración acelerada fue activado en 1977, era un experimento a escala pequeña; y en 1991, se puso en funcionamiento uno de proporciones reales<sup>38</sup>.

Por otro lado, el Programa de la Agencia Nacional para el Desarrollo Espacial (NASDA) desarrolló tecnología de cohetes entre febrero y marzo de 1994. Tiempo después, lanzó el cohete H-II al espacio. (Zalduendo, s.f.)

Sobre dispositivos, los más cotidianos como el DVD o el USB fueron creados en el país del Sol Naciente. El primero o Disco Versátil Digital se lanzó en 1996, en reemplazo del VHS. Se adoptó el estándar de almacenamiento óptico de alta densidad SD con un EFM Plus de Phillips, con un 6% menos de capacidad pero muy resistente a los daños

---

<sup>34</sup> <http://www.euroresidentes.com/futuro/nanotecnologia/diccionario/nanotubos.htm>

<sup>35</sup>

[http://platea.pntic.mec.es/vgonzale/cyr\\_0204/ctrl\\_rob/robotica/historia.htm#cuando\\_aparece](http://platea.pntic.mec.es/vgonzale/cyr_0204/ctrl_rob/robotica/historia.htm#cuando_aparece)

e

<sup>36</sup>

[http://platea.pntic.mec.es/vgonzale/cyr\\_0204/ctrl\\_rob/robotica/historia.htm#cuando\\_aparece](http://platea.pntic.mec.es/vgonzale/cyr_0204/ctrl_rob/robotica/historia.htm#cuando_aparece)

e

<sup>37</sup>

<http://www.batanga.com/curiosidades/2011/01/08/inventos-japoneses-destacados>

<sup>38</sup>

<http://200.16.86.50/digital/33/revistas/blse/zalduendo4-4.pdf>

posibles. Además, de haber fabricado el Disquete (Floppy) en 1952 y el CD (Compact Disc) por Sony y Philips, en 1970<sup>39</sup>. El segundo, el Universal Serial Bus (USB), en 1999. Fue inventado por IBM y la empresa israelita Systems, para su línea G inkPad de 8, 16, 32 y 64 megas<sup>40</sup>.

En conclusión, la década de los noventa en Japón resultó de la vorágine de Crisis de la Burbuja, los escándalos de corrupción y la esperanza de un cambio radical en la política nipona. Frente a tales caos, la sociedad soportó una alta tasa de suicidios y delincuencia, despidos, barriadas aún más pobres, prostitución juvenil, falta de respeto e intolerancia; divorcios, jubilaciones anticipadas. Además, la crisis económica también había alcanzado a las esferas científicas y tecnológicas; sin embargo lograron marcar hitos a nivel espacial, nanotecnológico, comunicacional y dispositivos de almacenamiento, entre otros descubrimientos.

---

<sup>39</sup> <http://www.batanga.com/curiosidades/2011/01/08/inventos-japoneses-destacados>

<sup>40</sup> <http://elrincondelacienciaytecnologia.blogspot.com.ar/2012/04/los-25-inventos-tecnologicos-mas.html>

## **CAPÍTULO II: Procedencia, categorías y particularidades del trazo animado japonés, y su motor de ventas**

El capítulo segundo abordará los aspectos generales de la animación japonesa, más conocida como “anime”. Se desarrollarán a grandes rasgos, el concepto y etimología de la palabra, sus orígenes, géneros, diseño y particularidades de sus personajes. Además, se lo abordará como un producto cultural y formato de comunicación, identificando sus características e impacto entre los jóvenes y adolescentes del globo terrestre.

### **2.1 Conceptos e ideas principales**

Literalmente, “*anime*” equivale a “animación japonesa”. No debería ser confundido con un procedimiento de animación determinada. Esta técnica es similar en todas partes del mundo. Entonces, ¿cuál es su particularidad? Primeramente, el diseño de los personajes: ojos grotescos, cabelleras voluminosas y coloridas, figuras estilizadas de trazos finos (líneas delgadas), y cuyos brazos y piernas son alargados; y seguidamente, su origen de producción, es decir Japón. De inmediato, se relaciona a un personaje 2D con dichas características, no con uno de Disney, sino con un “dibujito chino”. En realidad, es japonés, sólo que en el diccionario popular argentino, lo es así.

El término “anime” “refiere a animaciones y dibujos”<sup>41</sup> de rasgos particulares, “sin importar género, estilo o país”<sup>42</sup>. Sin embargo, dentro de los límites nipones, este término refiere a las líneas animadas de producción nacional. Por lo tanto y definido por el país del Sol naciente, la palabra en cuestión es toda animación de dibujos realizados allí. Fuera del país oriental, es el mismo estilo y proceso de animación, salvo que también incluye las obras creadas a lo largo y ancho del globo terrestre. Además, puede ser entendido como un tipo de *animación cinematográfica*, subdividiéndose en series y especiales para televisión, publicidades, OVA’s (Original Video Animation), ONA (Original Net Animation) y películas, sean cortometrajes, medimetrajes o largometrajes.

En otro sentido, el anime es una *herramienta de comunicación*. Aplicado como un producto cinematográfico (antes que televisivo, y mucho más anterior que cibernético), la animación japonesa puede ser considerada por su público “como testigo del mundo”<sup>43</sup>, es decir, como un reflejo de la sociedad (japonesa occidentalizada de Tokyo, Shibuya,

---

<sup>41</sup> <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45>

<sup>42</sup> Ibídem

<sup>43</sup> <http://www.revistacomunicar.com/indice/articulo.php?numero=31-2008-101>

Kyoto, Odaiba, entre otras urbes niponas), aunada a la creación o fijación de conocimientos científicos. Como en cualquier película de corte realista (“live action”) o animada, puede concentrar y exponer una ideología, y transmitir, asimismo, una “carga emocional y social” (Loscertales & Núñez, 2008).

Teniendo en cuenta sentido del párrafo anterior, el presente estudio también considera al anime como:

*Una producción artística de corte estético japonés, que alcanza funciones como entretener. Sin embargo, también puede ser producida para denotar, mediante el movimiento de los trazos, una crítica introspectiva acerca de las partes múltiples que componen una sociedad; mediante la ejemplificación y su posterior reflexión. Puede ser creado en distintos países, pero señalará siempre un problema en un contexto determinado.*

## **2.2 Etimología de la palabra**

La palabra “anime” proviene del inglés “animation”, el cual es equivalente a “animación”. A su vez, deriva del verbo “animar”, y éste del latín “animare”, cuyo significado es “dar vida”. En sus inicios, alrededor de 1910, la animación japonesa se titulaba “Sean eiga” –literalmente “películas de líneas dibujadas”-<sup>44</sup>. Más tarde, se conocerá con el término “Doga” y, finalmente, sobre 1960 pasará a llamarse “animeeshon” –originariamente アニメーション- (Horno López, 2012.); es decir, “animation” en inglés. Con el paso de los años y por la fluidez del habla popular, esta palabra acabó abreviándose en “anime”- アニメ-, siendo conocida en todo el mundo por esta última expresión.

Existe al respecto controversia sobre el origen de este término. El mismo, puede tratarse de un mito relacionado con la popularidad del anime (“dessin animé”) en Francia, a fines de la década de 1980. Su impacto fue tan extraordinario que inclusive llevó a realizar coproducciones franco-japonesas<sup>45</sup>. En realidad, fonéticamente, “anime” en francés se acentúa en la vocal “e”; y asociando a que este idioma pone énfasis a las

<sup>44</sup> <http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055>

<sup>45</sup> <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45>



sílabas agudas, es más cotidiano relacionarlo directamente con dicha lengua. Al otro lado del mundo, en Japón sucede de forma similar, porque la “n” se pronuncia tal cual es y la “i” pasa casi desapercibida, por lo cual el acento recae no en la sílaba grave, sino en la última letra. En el habla hispana, más allá de los regionalismos, se respeta esta regla fonética. Opuesto al anterior, en el idioma anglosajón, se acentúa la sílaba esdrújula del término “anime”.

### **2.3 Orígenes y evolución**

En Japón, el proceso de animación surgió como cine experimental a principios de la década de 1910, al igual que lo fue en Francia, Rusia, Estados Unidos, Alemania y Argentina. A lo largo de esa época, se creó una serie de cortometrajes, y se reconoció al año 1917 como una fecha clave para la producción nipona. Los directores que incursionaron en tal materia artística fueron Shimokawa Oten o Seitaro Kitayama. Este último estrenó “Saru- Kani Gassen” (“La batalla del mono y el cangrejo”) en 1917, “una curiosa parábola protagonizada por estos dos animales, en la cual adelantaba la temática folclórica japonesa propia de muchos anime actuales” (Horno López, 2012).

La fase de pruebas cinematográficas se extiende hasta finales de la Segunda Guerra Mundial, cuando el poderío estadounidense abarca las expectativas japonesas, “occidentalizando” el país del Sol Naciente. Los directores de animación de dibujos de esa época, influenciados por las nuevas tecnologías y técnicas que acapararon al arte del movimiento continuo de las 24 imágenes fijas por segundo, lograron imponer sus productos en otras partes del mundo. De esta manera, generaron un producto para el extranjero y adecuado para competir con los estudios de Walt Disney. En abril de 1945, se estrenó el primer largometraje de animación con audio, exportado a países extranjeros, titulado “Momotaro umi no shinpei” (“Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares”) de Mitsuyo Seo.

Sin embargo, con la invasión norteamericana en Japón, se censuró toda animación de contenido propagandístico realizado en el gobierno del emperador Hirohito, el cual siguió su poderío con la condición de aceptar a las tropas de USA en su territorio. De esta manera, se prohibió la ley de cine de 1939 y todo mensaje que insinuara nacionalismo, o venganza, o militarismo, o sentimiento anti-extranjero; y además, se ordenó que las compañías cinematográficas entregaran las copias producidas en el período de guerra, y si en su revisión eran consideradas “inapropiadas”, eran destruidas (Horno López, 2013).

Para Horno (2012), el 23 de enero de 1948, se estableció en Japón la productora *Japan Animated Films* (Nihon Douga Eiga) la cual fue comprada e inaugurada bajo el mote de *Toei Animation Co. Ltd.*, (conocida también como Toei Douga) el 31 de julio de 1956.<sup>46</sup> Al año siguiente, estrenaron la primera serie de anime titulada “Doodling Kitty” de Yasuji Mori. El protagonista es un gato similar al gato con botas, y terminó convirtiéndose en la mascota de la compañía. Según el autor, este proyecto no era difundido sucesivamente en la televisión porque duraba 7 minutos y por lo tanto, tampoco fue emitido en Occidente. En 1958, la empresa estrenó “Hakuja Den” (Panda y la serpiente blanca) de Taiji Yabushita, primer largometraje animado japonés en color; y dos años más tarde, Toei Animation Co. Ltd. produjo “Kozonoe”, con el objeto de competir con los estudios estadounidenses. Además, en esos años utilizaron el “*cel animation*”, una técnica de dibujo sobre acetato usual en animaciones norteamericanas.

Por su parte, el autor y director *Ozamu Tezuka*, considerado el padre del anime moderno, al frente de *Mushi Production*, aceptó el reto de convertirse en el Walt Disney de Japón<sup>47</sup>. De esta manera, nació la primera serie animada japonesa con entregas semanales de 30 minutos titulada “*Astroboy*” (Arciniegas y Mora, 2010). Este anime, denominado originalmente “Tetsuwan Atom”, o en sus siglas en inglés “Mighty Atom, comenzó a difundirse en los televisores japoneses el 1 de enero de 1963, y permaneció en antena hasta el 31 de diciembre de 1966”<sup>48</sup>. La historia narra la vida de un científico, cuyo hijo ha fallecido en un accidente automovilístico, y debido a este accidente, decide crear un robot a su imagen y semejanza. El pequeño robot desea ser humano, y mientras busca cumplirlo, ayuda con su fuerza, a las personas. “En Oriente, el robot es un amigo, un colaborador y una manera de darle al indefenso ser humano una posibilidad justa en un mundo grande y hostil”<sup>49</sup>.

Esta recreación del cuento de Pinocho trasladada a un contexto futurista, marcó un punto y aparte en la historia del anime: Tezuka aportó a la aún reciente industria de la animación nipona, un ímpetu que apenas se ha vuelto a repetir desde entonces, y del que nacería una nueva generación de animadores que produciría entretenimiento tanto para el cine como para la televisión<sup>50</sup>.

---

<sup>46</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Toei\\_Animation](https://es.wikipedia.org/wiki/Toei_Animation)

<sup>47</sup> [http://www.usergioarboleda.edu.co/investigacion-comunicacion/documentos-edicion\\_1/estudio-anime-japones.pdf](http://www.usergioarboleda.edu.co/investigacion-comunicacion/documentos-edicion_1/estudio-anime-japones.pdf)

<sup>48</sup> [http://www.usergioarboleda.edu.co/investigacion-comunicacion/documentos-edicion\\_1/estudio-anime-japones.pdf](http://www.usergioarboleda.edu.co/investigacion-comunicacion/documentos-edicion_1/estudio-anime-japones.pdf)

<sup>49</sup> [http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material\\_cinedeanimacion.pdf](http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material_cinedeanimacion.pdf)

<sup>50</sup> <http://conadeanimacion.blogs.upv.es/investigacion/controversia-sobre-el-origen-del-anime-una-nueva-perspectiva-sobre-el-primer-dibujo-animado-japones/>

Según Arciniegas y Mora (2010), en 1950, Tezuka diseñó el manga “Janguru Taitei” (“Kimba, el león blanco”) y luego en 1963, emitió esta tira como primer anime en colores, el cual tuvo gran aceptación entre los niños del país. Por tal razón, Toei Douga decidió aprovechar el fenómeno y pocos meses después, lanzó “Okami shonen Ken” (“Ken, el niño lobo”, Sadao Tsukioka). Dos años antes, la empresa emitió también, “Instant History” y en 1962, “Otogi Manga Calendar”.

Entre 1960 y 1970, comenzaron a surgir nuevos géneros no sólo de ciencia ficción, sino de romance y fantasía entre las tiras de manga y anime. Su contenido pretendía mostrar a un Japón renovado, cual ave fénix se había levantado de las cenizas para tomar vuelo otra vez. El anime se popularizó entre una sociedad que había sufrido el caos de dos bombas atómicas (Hiroshima, el 6 de agosto de 1945 y Nagasaki, el 9 de agosto del mismo año), la implementación de un Plan Marshall (o Programa de Reconstrucción Europeo de 1947) por parte de los Estados Unidos de Norteamérica, cuando invadieron al país oriental. El proyecto había sido anunciado por el secretario de Estado, George Marshall en la Universidad de Harvard en junio de ese año y aplicado a los países aliados a USA. “No sorprende entonces, que las historias de estos dibujos incluyeran como temas principales el Apocalipsis, la muerte y la destrucción (que recordaban Hiroshima y Nagasaki). El renacimiento al que la sociedad japonesa aspiraba, se representaba en los valores del sacrificio y la generosidad”<sup>51</sup>.

Además, comenzaron a publicarse tramas basadas en aspectos de la vida cotidiana con un toque de existencialismo, humanismo, ambientalismo, mundos paralelos, entre otros tópicos. A partir de la segmentación de los temas, se establecieron los géneros actuales. Esto permitió que cada productora se dedicara a una audiencia determinada, o que cada proyecto fuera para un público singular. La industria creció de sobremanera siendo un producto exportable y de gran aceptación entre los niños específicamente. Ya a partir de la década de 1980, las empresas comenzaron a dedicarse también al público juvenil con temas propios como pistoleros o lucha con contenidos de violencia y eróticos implícitos, también llamados “Fan service” (anime no pornográfico o hentai o ecchi, pero que en una toma aparece una figura –generalmente femenina- insinuando o provocando al espectador desde ángulos definidos y enfatizados, en posiciones poco recatadas). Aparecieron los OVA (Original Video Animation) con la primera publicación en 1983, de la mano del director Mamoru Oshii, “Dallos”. El éxito fue tal que las demás compañías decidieron imitar el producto.

---

<sup>51</sup> [http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material\\_cinedeanimacion.pdf](http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material_cinedeanimacion.pdf)

## 2.4 Formatos

Se define que una serie y especial de anime es netamente un formato televisivo, y es transmitido en Japón por los canales Tv Tokyo, TBS, WOWOW, Aniplex, Tv Asahi, entre otros. En Argentina, son transmitidas, principalmente, por la señal de Cartoon Network. Sin embargo, son pocas las tiras animadas que se emiten allí: se publican en forma esporádica, o se repiten los mismos capítulos de un título nipón. Cabe destacar que en los últimos años, el anime participó en el canal bonaerense Telefé, el cual desde principios de 2012 hasta mediados de 2015 (7 de junio), transmitió un programa llamado “ZTV”. El mismo era una coproducción entre Cienpies Contenidos y Telefé Argentina, y duraba 3 horas aproximadamente, emitido los sábados y domingos, y repeticiones semanales. Consistía en diferentes sketches con muñecos que simulaban ser los trabajadores de un canal de televisión, y entre cada segmento, incluían también series japonesas como “Dragon Ball Z” (1989), “Sailor Moon” (1992), “Digimon Frontier” (2002), “Inazuma Eleven” (2008), “Basquash!” (2009), “Heroman” (2009) y “Shaman King” (2001)<sup>52</sup>.

Por su parte, los OVA’s son capítulos especiales de un determinado título, producidos sólo para Video o DVD. Mientras que los ONA’s, son lanzadas sólo por Internet.

Todos estos tipos de producción audiovisual, sumado los filmes y publicidades, son el trabajo final de las empresas Studio Ghibli, Gainax, Toei Animation, Gonzo, Sunrise, XEBEX, TMS Entertainment, Kyoto Animation, Production I.G., entre otras. El estilo de dibujo del anime se puede apreciar también en los videojuegos (como en los de CAPCOM, Nintendo, Konami, SEGA y BANDAI) y mangas. Sin embargo, este capítulo sólo se limitó a conocer sobre animación 2D y/o 3D del país del Son Naciente.

Cabe destacar que un formato es, según la teórica Saló (2003) en “¿Qué es eso del formato?”, “el desarrollo concreto de una serie de elementos audiovisuales y de contenidos, que conforman un programa determinado y lo diferencian de otros”. Aunando el concepto anterior, Carrasco (2010), afirmó que un formato es el “conjunto de características formales específicas de un programa determinado, que permiten su distinción y diferenciación con respecto a otros programas sin necesidad de recurrir a los contenidos de cada uno como criterio de demarcación”<sup>53</sup>.

---

<sup>52</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/ZTV\\_\(serie\\_de\\_televisi%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/ZTV_(serie_de_televisi%C3%B3n))

<sup>53</sup> <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3304326>

## 2.5 Géneros

El anime presenta diferentes géneros en base a las preferencias de su audiencia. Con el correr de los años, la información y la tecnología, el consumidor se vuelve meticuloso y exquisito, por lo cual exige a las productoras, una amplia variedad de clases animadas. Entre filmes, series, especiales de TV, OVA's y ONA's; se determinan los dos tipos de géneros de animación nipona: demográficos y temáticos. Los primeros refieren al grupo de la teleaudiencia o destinatarios con un rango etario determinado, es decir un grupo de edades específico de los perceptores: niños, adolescentes, jóvenes y adultos, los cuales presentan gustos concretos, y es por tal motivo que la industria debe segmentar sus productos. El segundo alude a los argumentos de la historia, no sobre lo que sucede en la obra, sino acerca de los contenidos particulares presentes y centrales en la misma, sobre la cual se basa la serie y se puede determinar de qué trata. (Wikipedia, s. / f.)

No existe teoría alguna que haya fijado este conocimiento. Sin embargo, existen libros como "B's Log cómic" (de Planeta DeAgostini, 2008) o "Manga Manía" de Christopher Hart (2001), que aluden a las diferentes clases en cuanto a temática y demografía de la animación japonesa, empero con el transcurso de los años, han ido surgiendo más y más estilos. Por lo tanto, el único sitio web hasta el momento, el cual refiere a la tipología del anime, es la enciclopedia virtual Wikipedia.

### 2.5.1 Géneros demográficos<sup>54</sup>:

- Josei: (女性 o mujer) destinado a mujeres jóvenes adultas. Abarca temas como recuentos de vida, sexo o romances. Ejemplo: "Paradise Kiss" de Ai Yazawa, Osamu Kobayashi (Estudio Madhouse, 2005), o "Recuerdos del Ayer" de Isao Takahata (Studio Ghibli, 1991).
- Kodomo: (子供 niño) dedicado hacia la teleaudiencia infantil. Ejemplo: "Hamtaro" de Ritsuko Kawai, Osamu Nabeshima (Estudio Tokyo Movie Shinshi, 2000) o "Kirby" de Mitsuo Kaminashi (Estudio Nippon TV Douga, 1973).
- Shounen: (少年 o muchacho) enfocado en preadolescentes y/o adolescentes, ya sea masculinos o femeninos. El protagonista es uno de ellos, el cual está en un mundo de fantasías o en donde la realidad se encuentra distorsionada por componentes mágicos. Ejemplos: "Yu- Gi- Oh!" de Kazuki Tajahashi,

---

<sup>54</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Anime#G.C3.A9neros>

Kinihisa Sugishima (Toei Animation, 1998) o “Naruto” de Masashi Kishimoto, Hayatoo Date (Estudio Pierrot, 2002).

- **Shoujo:** (少女 o chica) destinado al público adolescente femenino, cuyo personaje principal es también una chica. Ejemplos: “Tokyo Mew Mew” de Reiko Yoshida, Mia Ikumi, Yoriyuki Abe (Estudios Pierrot y Nippon TV Douga, 2002) o “Ashita No Najda” de Takuya Igarashi (Toei Animation, 2003).
- **Seinen:** (青年 u hombre) enfocado para público masculino. Presenta altos grados de violencia, lenguaje adulto y escenas de sexo. Ejemplo: “Trigun” de Asuhiro Nightow, Satoshi Nishimura (Madhouse, 1998) o “Gun Grave” de Yoshiyuki Tsuru (Madhouse, 2003).

### 2.5.2 Géneros temáticos<sup>55</sup>:

- **Comedia paradójica:** presenta gran número de elementos cómicos, y muestra escenas o momentos similares de otras animaciones, con nombres en común, actividades relacionadas, escenarios compartidos, etc. Ejemplo: “Gintama” de Hideaki Sorachi, Shinji Takumatsu y Yoichi Fujita (Sunrise, 2006) y “Stek Dance” de Kenta Shinohara, Keiichiro Kawaguchi (Tatsunoko Production, 2007);
- **Cyberpunk:** el relato transcurre en un mundo influenciado por los avances tecnológicos, creando un desorden en las sociedades y la actitud personal de los individuos. Ejemplo: “Donnou Coil” de Mitsuo Iso (Madhouse, 2007) o “Memories” de Koji Morimoto, Tensai Okaruma y Katsuhiko Otomo (Madhouse, 1995);
- **Ecchi:** mezcla la comedia con la perversión erótica. Ejemplo: “Vandread” de Takeshi Mori (Gonzo, 2000) o “DNA<sup>2</sup>” de Masakazu Katsura, Jun’ichi Sakata (Madhouse, Studio DEEN, 1994);
- **Gekiga:** muestra escenas para adultos sin llegar a la pornografía explícita. Ejemplos: “Golgo 13” de Takao Saito, Sunji Oga (Answer Studio, 2008) y filme de Osamu Dezaki (Tokyo Movie Shinsha, 1983) o “Ashita no Joe” de Ikki Kajiwara, Tetsuya Chiba, Osamu Dezaki (Mushi Production, 1970);
- **Gore:** alude a escenas de terror y contenido sangriento principalmente. Ejemplos: “Basilisk” de Masaki Segawa, Fumitomo Kisaki (Gonz, 2005) o “Gantz” de Hiroya Oku, Ichiro Itano (Gonzo, 2004);
- **Harem:** la historia ronda en un protagonista varón, y a su alrededor muchas mujeres atraídas por él. Ejemplo: “Love Hina” de Ken Akamaysu, Yoshiaki Iwasaki

---

<sup>55</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Anime#G.C3.A9neros>

(XEBEC, 2000) o “Rosario + Vampire” de Akihisa Ikeda, Takayuki Inangaki (Gonzo, 2008);

- **Harem reverso:** de manera similar al anterior, salvo que el personaje principal es una dama y muchos varones sus pretendientes. Ejemplos: “Ouran High School Host Club” de Bisco Hatori, Takuya Igarashi (BONES, 2006) o “Saiunkoku Monogatari” de Sai Yukino, Jun Shishido (Madhouse, 2006);
- **Hentai:** o pervertido, en Japón llamado “Ero-Anime”, destinado para mayores de edad y se basa en escenas de sexo explícito. Ejemplo: “Agent Aika” de Katsuhiko Nishijima (Studio Fantasia, 1997) o “Aki Sora” de Masahiro Otosugi, Takeo Takahashi (Hoods Entertainment, 2009);
- **Kemono:** trata sobre personas con rasgos animales o viceversa. Ejemplos: “Inuyasha” de Rumiku Takahashi, Masashi Ikeda, Yasunao Aoki (Sunrise, 2000) o “Los niños lobos” (Wolf Children) de Mamoru Hosada (Madhouse, Studio Chizu, 2012);
- **Loli:** centra su relato en relaciones amorosas -heterosexuales u homosexuales- entre niñas menores. También puede darse entre una pequeña y un hombre adulto. Ejemplos: “Kodomo no Jikan” de Kaworu Watashiya, Eiji Suganamu (Studio Barcelona, 2007);
- **Mahou shoujo:** supone chicas con habilidades mágicas. Ejemplo: “Corrector Yui” de Kia Asamiya, Keiko Akamoto, Yuji Muto (Nippon Animation, Pierrot, 1999) o “Las guerreras mágicas” (Magic Knight Rayearth) de CLAMP, Toshihiro Hirano (Tokyo Movie Shinsha, 1994);
- **Mecha:** sus componentes principales son los robots gigantes, las armas y la tecnología avanzada. Ejmplos: “Mobile Suit Gundam Seed” de Mitsuo Fukuda (Sunrise, 2002) o “Geneshaft” de Kazuki Akane (Satelight, Studio Gazelle, 2001);
- **Meitanei:** subgénero policial. Ejemplos: “Detective Conan” de Goushou Aoyama, Kenji Kodama, Yasuichiro Yamamoto (Tokyo Movie Shinshi, 1996) o “Death Note” de Tsugumi Oba, Tetsuro Araki (Madhouse, 2006);
- **Nekketsu:** subgénero de acción, cuyo protagonista lucha por los valores de la amistad y la superación personal. Ejemplos: “Hunter x Hunter” de Yoshihiro Togashi, Kazuhiro Furuhashi (Nippon Animation) o “Pokemon” de Satoshi Tajiri, Masamitsu Hidaka (Oriental Light and Magic, 1997);
- **Post Apocalíptico:** todo sucede luego de una gran tragedia, cual cambió el rumbo de la humanidad. Ejemplos: “Sousei No Aquarion” de Shiji Kawamori (Satelight, 2005) o “Shingeki No Kyojin” de Hajime Isayama, Tetsuro Ararki (Wit Studio, Production I.G., 2013);

- **Pshicological Contrast:** en el comienzo de la serie/filme, sucede una ruptura caótica en la historia, la cual toma un rumbo diferente, con toques de horror, drama y/o gore. Ejemplos: “School Days” de Keitaro Motonaga (TNK, 2007);
- **Romakome:** es una comedia romántica. Ejemplos: “Itazura Na Kiss” de Kaoru Tada, Osamu Yamazaki (Tokyo Movie Shinsha, 2008) o “Lovely Complex” de Aya Nkahara, Kounosuke Uda (Toei Animation, 2007);
- **Sentai:** relata la historia de un grupo de superhéroes. Ejemplo: “Megaman NT Warrior” de Ryo Takamisaki, Takao Kato (XEPEC, 2002) o “Dragon Ball” de Akira Toriyama, Minoru Okazaki y Daisuke Nishio (Toei Animation, 1986);
- **Shojo ai o Yuri:** relaciones amorosas entre mujeres. Ejemplos: “Shoujo Kakumei Utena” de Chiho Saito, Kunihiko Ikuhara (J.C. Staff, 1997) o “Strawberry Panic!” de Sakurako Kimino, Namuchi Takumi, Masayuki Sakoi (Madhouse, 2006);
- **Shonen ai o Yaoi:** relaciones amorosas entre varones. Ejemplos: “Gravitation” de Maki Murakami, Bob Shirohata (Studio DEEN, 2000) o “Loveless” de Yun Koga, Yuu Kou (J.C. Staff, 2005);
- **Shota:** situaciones afectuosas entre pequeños o entre un adulto y un niño. Ejemplos: “Boku no Pico” de Katsuyoshi Yatabe (Natural High, OVA, 2006) o “Papa to kiss in the dark” de Ken Nanbara (TNK, OVA, 2005);
- **Spokon:** cuenta la vida de los protagonistas, cuyo centro es un deporte en especial. Ejemplos: “Slam Dunk” de Takehiko Inoue, Nobutaka Nishizawa (Toei Animation, 1993) o “Inazuma Eleven” de Tenya Yabuno, Katsuhito Akiyama (Level-5, OLM, 2008);
- **Steampunk:** los protagonistas son parte de una sociedad atravesada por las máquinas a vapor. Ejemplos: “Steamboy” de Katsuhiro Otomo (Sunrise, 2004) o “Last Exile” de Koichi Chigira (Gonzo, 2003);
- **Victoriana Fantástica:** sucede en el siglo XIX y su personaje principal está relacionado a una organización religiosa o gubernamental, y debe enfrentarse contra fuerzas espirituales. Ejemplo: “Trinity Blood” de Sunao Yoshida, Tomohira Hirata (Gonzo, 2007) o “D. Gray- man” de Kaya Kizaki, Katsura Hoshino, Osamu Nabeshima (TMS Entertainment, 2006);
- **Victoriana Histórica:** también sucede en el siglo XIX, no obstante narra determinados acontecimientos de esa época. Presenta momentos románticos y cómicos. Ejemplos: “Emma” de Kaoru Mori, Tsuneo Kobayashi (Pierrot, 2005) o “Gankutsuou” de Mahiro Maeda (Gonzo, 2004);



- **Virtual World:** el protagonista es transportado a un videojuego y debe restablecer el equilibrio de ese mundo. Ejemplo: “Monster Rancher” de Huriyuko Yano (Tokyo Movie Shinsha, 1999) o “.hack//SING” de Koichi Moshimo (Bee Train, 2002);
- **Survival Game:** los participantes deben participar en un “juego” de supervivencia. Ejemplos: “Mirai Nikki” de Sakae Esuno, Naoto Hosada (Asread, 2011) o “Btooom!” de Junya Inoue, Kotono Watanabe (Madhouse, 2012).

## 2.6 Características del dibujo

El anime y el manga comparten las mismas particularidades en sus ilustraciones. Por lo general, de esta última afloran nuevas series animadas, o de un anime surgen novedosas tiras niponas. La diferencia entre éstas radica en la publicación de las historias, ergo el manga será distribuido en papel y el anime en soporte audiovisual. El primero está dirigido a lectores, y el segundo a la audiencia entretenida o que aprecia ver una obra de las imágenes en movimiento. No obstante, los relatos de la animación japonesa pueden ser adaptaciones de alguna novela ligera (“Haruhi Yuzumiya no Yuutsu” de Nagaru Tanigawa, adaptado por la productora Kyoto Animation, 2006), o de un filme (“Metrópolis” de Fritz Lang/ Estudio Madhouse, 2001), entre otros casos. Por lo tanto, y volviendo a retomar la idea principal, en este apartado se presentarán los rasgos básicos del dibujo japonés, y posteriormente las típicas personalidades que suelen aparecer en los manga y anime.

Según Hart (2001), en su libro “Manga Mania. How to Draw Japanese Comics?”, “el estilo del manga varía mucho del occidental”. Presentan cuerpos esbeltos con piernas y brazos alargados, ojos grotescos y llamativos, coloridas cabelleras voluminosas y peinados variados, y expresiones sobre-acentuadas. El dibujo japonés “se basa en una caracterización atractiva de personas comunes, mientras que los cómics occidentales tienden hacia la intensidad, la violencia y una anatomía, perfecta” (p.8). El estilo es mucho más sencillo de ilustrar. “Los rostros son mucho más sutiles y los cuerpos no tienen una complexión atlética perfecta y las emociones se transmiten a través de los ojos y el lenguaje corporal” (Hart, 2001).

Para el dibujante, la cabeza de un niño “es más redonda y casi no presenta líneas rectas” (p.9), justamente por su temprana edad. Sus proporciones “no son las mismas que la de un adulto: los ojos están más abajo y la barbilla es más redonda” (p.9). Por su

parte, las figuras de adultos presentan una barbilla más puntiaguda y el rostro más alargada.

“Otro dato importante (...) es que los ojos suelen estar muy separados entre sí”, (...) para ilustrarlos “más grades sin invadir otras facciones” (p.9). También, es útil para “remarcar la redondez de la cabeza, evidencia de la juventud del personaje” (p.9), según el autor. La nariz es diminuta y “la boca, por lo general, suele ser pequeña y discreta pero (...) puede adoptar distintas formas y tamaños para reflejar un amplio abanico de emociones” (p.9). “En niños las extremidades son más acotadas, más regordetas” (Hart, 2001). En cambio, la figura adulta es delgada, esbelta y alargada. Muestra expresiones llamativas y eufóricas, empero no es un poco más tranquilo que las de los niños. También, dependerá de la edad de los personajes.

El autor de “Manga Manía” explica que “quizá sean los ojos, de gran belleza y efecto hipnotizador, el mayor desafío al que se enfrenta un dibujante manga. Deben dibujarse con precisión porque sobre ellos recae la máxima atención” (p.12). Para él, deben verse no como un adorno, sino precisamente como órganos funcionales para ver. Normalmente, los ojos de los pequeños son enormes, más que de los jóvenes y adultos; aunque si existe un personaje juvenil con actitudes infantiles y cuya personalidad habitual es la de un infante, sus ojos se aproximarán a los de este último. En el anime, el iris varía de color: amarillos, rosados, verdes, rojos, azules petróleo, grises, además de los colores habituales. Diferente que en los manga, puesto que este último es un producto de lectura rápida, por lo cual –como es muy requerido- supone una elaboración y publicación activa. Además, son impresos en blanco y negro (usando tramas para ornamentar la ropa, las escenografías, los cabellos, entre otros detalles) y la calidad del papel es baja. En contrapartida, la animación presenta al dibujo en colores (toque fundamental para atraer a su público), sumado a las técnicas tradicionales y digitales, cuales llevan un presupuesto mucho más elevado que el anterior, hace que el producto por lo tanto y por una cuestión obvia, cueste más. Un dato particular, es que los ojos de los anime y los manga son de grandes proporciones y llamativos, porque según el “dios del manga”, Osamu Tezuka, son “el espejo del alma”<sup>56</sup>.

“Los personajes de manga (o anime) -al contrario que los cómics occidentales, cuyos ojos presentan uno o dos brillos como mucho- presentan un gran número de ellos, tanto

---

<sup>56</sup> Muy Interesante Especial (2016) El libro de la historia del cómic. Enero 2016, p.49.

en el iris como en la pupila. Incluso aparecen pequeños destellos” (p. 21). Un boceto de ojo estándar muestra los tres brillos: el más grande en el iris, no en la pupila.

Antes de continuar, se explayarán las diferencias entre los dos géneros principales de todo dibujo japonés: shojo (chicas) y shonen (muchacho). El primero alberga “humor, inocencia, gracia, travesuras y tonterías” (p.23), y narra la historia de niñas comunes y corrientes. Todas las expresiones aquí son exacerbadas y enérgicas, y los personajes adoptan diferentes posiciones y efectúan determinadas acciones mientras realizan otros movimientos o dicen algo fuera del contexto en el que se las haya. Sus rostros son redondos –característico de la infancia-, pero su barbilla se asemeja más a una forma puntiaguda. Sus narices casi ni se perciben, motivo por el cual muchos ilustradores no las marcan- y los ojos ocupan mayor espacio. Por el contrario, el segundo refiere al público de niños y adolescentes masculino, puesto que tiene aún más acción que el género anterior. Sus caras son más geométricas y su figura muestra los músculos un poco más marcados (Hart, 2001).

## 2.7 Estereotipos de los personajes

El manga y el anime presentan figuras repetidas en diferentes producciones.

### 2.7.1 Preadolescentes<sup>57</sup>

- **Chica tímida:** de cuerpo sencillo y dulce, aún conserva rasgo de niña y su postura es agradable.
- **Niño glotón:** de ropa informal, incluso desliñada, y sus ojos, como cualquier parte del cuerpo, serán un poco más grandes y redondos que los de los demás. (...) Es un personaje sencillo y poco astuto.

### 2.7.2 Adolescentes

Para el autor de “Manga Manía”, Hart (2001), “los adolescentes (...) son románticos, soñadores, fantasiosos y sufren de desamor. Sin embargo, todas estas características son tratadas con inocencia” (p.21), para que los perceptores “se sientan identificados” (p.21) con esas historias.

---

<sup>57</sup> Hart, Christopher (2001) *Manga Mania. How to Draw Japanese Comics?* (Primera edición en castellano) Barcelona, España: Norma Editorial, 20.

- **Joven ambicioso:** éstos son delgados y llevan ropas grandes. Son personajes cuales pretenden ser importantes, por ello la usan de esa manera: holgada y ancha. Tienen una mirada ambiciosa: sus ojos son alargados y las gafas constituyen un buen modo de crear otra barrera entre él y el público.
- **Joven nostálgico:** son “pensativos e introvertidos [que] gozan de popularidad entre los adolescentes porque transmiten ese sentimiento de romanticismo adolescente” (p.21).

### 2.7.3 Adultos jóvenes<sup>58</sup>

- **Chica de fantasía:** “se parece más a una muñeca que a una chica de carne y hueso. [Viste elegante y] da un toque especial a la historia con su sola presencia” (p22).
- **Ejecutiva agresiva:** todo la que la rodea está bajo control, es totalmente estructurada, y su mirada supone oculta algo importante.

### 2.7.4 Los antagonistas

Hart interrogó “¿qué hace que el enemigo de nuestro protagonista resulte tan atractivo para las adolescentes? ¿Será el peligro, sus rasgos angulosos, su inconformidad o lo inaccesible de su corazón?” Y agregó: “todo eso y algo más: la confianza en sí mismo convierte a su ego en el centro del universo” (p. 46). Para el autor del manual de dibujo manga, este tipo de personajes “se caracterizan por tener ojos grandes, cejas pobladas y el cuello muy ancho. El resultado es un personaje de aspecto más maduro que el típico niño bueno” (p.48). Dependiendo del estilo de vestimenta y de cómo la muestran, se podrá observar su personalidad totalmente antisocial. “No hacen falta las cicatrices, los tatuajes ni los rostros barbudos y mugrientos para caracterizar al personaje; una mirada despectiva o un ceño fruncido son más que suficiente” (p.48).

Antagonista frente al protagonista: su postura es más relajada e informal, es alto, delgado, de espaldas anchas y facciones duras. Suele tener los ojos alargados y una expresión escéptica. Por otra parte, el héroe de la historia adopta una postura erguida. Presenta ojos grandes sin ocultar nada. Su rostro refleja paz interior, y está a gusto consigo mismo y con el mundo. No es de buena estatura ni es fuerte, ergo transmite confianza.

---

<sup>58</sup> Hart, Christopher (2001) *Manga Mania. How to Draw Japanese Comics?* (Primera edición en castellano) Barcelona, España: Norma Editorial, 22.

En “Manga Manía”, Hart (2001) dijo al respecto “todo está en la actitud”. Basta con parecer malo, para serlo. Consiste en mostrar una actitud cínica (...) y avergonzarse jamás de expresar amargura. Su melena es larga y de colores oscuros. “La expresión de su rostro es grave y punzante (...), expresan ira” (p.p. 48-55).

- **El adolescente del instituto:** de cabellera larga, cual símbolo de rebeldía. Rudo y hostil, se presenta ante el público como alguien fuerte, pero carga sobre su espalda una historia de vida lamentable.
- **La estrella de rock:** su postura encaja con la angustia vital de los adolescentes; están en constante meditación y se sienten atormentadas.
- **Tradicional:** viste un kimono, abierto y mal puesto, de manera que sea el único que logra romper con las reglas. Su cuerpo está inclinado con la cabeza hacia un costado, y una mirada desafiante.
- **Kabuki:** luce cual actor de teatro kabuki, presenta una peluca enorme (o no) y uñas largas.
- **Antihéroes:** no puede admitir jamás que es de corazón noble, y menos mostrarlo en público. Si ayuda es sólo porque por un ajuste de cuentas.

### 2.7.5 Guerrero Samurai<sup>59</sup>

Su figura forma parte de la cultura tradicional de Japón. “Representa la disciplina, la habilidad, la ferocidad, la lealtad y el honor”. La indumentaria fue concebida para proteger al guerrero e intimidarlo, también “aumentar la gloria de su señor” (p.60); y portan todo tipo de armas blancas: lanzas, katana, arcos y flechas.

### 2.7.6 Elfos<sup>60</sup>

Las figuras de los elfos son delicadas, las cuales albergan un alma en paz, y una silueta aparentemente eterna. Son seres maravillosos cuales no guardan ninguna emoción, presentan “orejas largas y puntiagudas, narices pequeñas y respingadas y los ojos gatunos” (p.67); son entusiastas y confían mucho en sí mismos.

---

<sup>59</sup> Christopher, Hart (2001) *Manga Mania. How to Draw Japanese Comics?* (Primera edición en castellano) Barcelona, España: Norma Editorial, 60.

<sup>60</sup> Christopher, Hart (2001) *Manga Mania. How to Draw Japanese Comics?* (Primera edición en castellano) Barcelona, España: Norma Editorial, 67.

### **2.7.7 Héroes de fantasía<sup>61</sup>**

“Estos personajes viven en un entorno de guerra, armaduras y caballeros” (p.82), cuyos reinos enfrenados están dominados por alguna especie de hechizos y pócimas.

### **2.7.8 Villano**

Suele ser un millonario o un científico, o algún miembro de una mafia o un criminal, quizá simplemente puede serlo cualquiera que tenga algún malvado plan para conquistar el mundo. Se nutren de su propia “inteligencia, ambición, ego y de su carisma tenebroso” (Hart, 2001) para cumplir con su objetivo. Se muestra nervioso, apretando los dientes y con la cabeza baja, cuya mirada es desafiante. Mantiene una postura erguida y los hombros altos.

### **2.7.9 Mutantes**

Para Hart (2001), los mutantes “añaden un punto un punto espeluznante y sobrecogedor a las historias. Son un as en la manga porque tienen aptitudes que van más allá de lo humano” (p.88). Los mismos pueden ser mutantes antropomórficos, o humano con extensiones robóticas, fuerzas obtenidas por algún químico radiactivo, etc.; o mutantes inspirados en animales, es decir, bestias poderosas con formato animal.

### **2.7.9 Femmes Fatales**

Son las típicas jovencitas que atraen al público masculino. De ellas se desprende el merchandising de cientos de series de anime. Para el ilustrador Christopher Hart, sus figuras “son de complexión atlética y esbelta”, mas no presentan rasgos musculares marcados. Son personajes atractivos, “de hombros anchos, cintura delgada y las caderas moderadamente amplias, (...) y cuello delicado” (p.91). Sus piernas son más bien voluminosas, es flaca pero su vientre debe ser más protuberante.

---

<sup>61</sup> Hart, Christopher (2001) *Manga Mania. How to Draw Japanese Comics?* (Primera edición en castellano) Barcelona, España: Norma Editorial, 82.

### 2.7.10 IDOL

Es común encontrar en las series de anime, la figura de la “IDOL”. Tiras como “Macross”, “Bubblegum Crisis Tokyo”, “Perfect Blue”, “LOVE! LIVE!”, “PriPara”, “The idolmaster” y demás, presentan cantantes y bailarinas virtuosas y exitosas, las cuales enamoran con su voz al público japonés. Sin embargo, esta figura sale de la ficción y se convierte en una realidad. Una Idol existe y es una artista, y cuya edad transita desde la adolescencia hasta los veinte años<sup>62</sup>. Son representadas simbólicamente como sacerdotisas o Miko, las cuales purifican los espíritus, porque al interpretar “sanan” las almas gracias a su dulzura y amabilidad<sup>63</sup>.

Una Idol representa Kiyoku, Tadashiku y Utsukushiku; o Pureza, Honestidad y Belleza; en las cuales y según las bases de su cultura sintoísta, la primera característica refiere a la desnudez como algo bueno y transparente; su significación metafórica se resume en exhibirse como una personalidad sin manchas tanto en su vida profesional como personal. Es también, kawaii o linda<sup>64</sup>, una “deidad” (Kami) para sus seguidoras, de comportamientos ideales; una “imouto” o hermana menor de la sociedad, simpática, cálida, sin novio, sin vicio alguno, sin comportamientos inadecuados; y según el Mosubi (creatividad armónica), debe una Idol explotar perfectamente sus habilidades físicas. Tiene que ser normal ética y estéticamente: “no se buscan “supermodelos” sino aquellas chicas “comunes” que sean capaces de expresar adecuadamente las características del género”<sup>65</sup>.

Una precoz cantante puede exhibirse en bikini y photobooks de manera natural, realizar un desnudo total o parcial sin ser pornográfico. Sin embargo, este episodio daría fin a su carrera, porque se consideraría el paso último hacia la madurez como kami (en realidad, como toda una adulta). Desde ese momento, puede consagrarse entre el público mayor de veinte años<sup>66</sup>.

El concepto de Idol fue germinando en menos de un siglo (finales s. XIX y mediados s. XX). La Era Taisho (Rectitud) significó una gran revuelta política, democrática e ideológica en Nihon. En la mencionada época, se promulgó el sufragio masculino

---

<sup>62</sup> <http://unitokio.com/2015/09/13-datos-interesantes-sobre-las-idols-japonesas/>

<sup>63</sup> <http://www.wota.tv/etimologia-de-idol-%C2%BFporque-se-llama-musica-idol/>

<sup>64</sup> <http://unitokio.com/2015/09/13-datos-interesantes-sobre-las-idols-japonesas/>

<sup>65</sup> <http://www.wota.tv/el-concepto-de-pureza-japones-porque-si-una-idol-debe-ser-pura-posa-en-bikini-y-photobooks/>

<sup>66</sup> <http://www.wota.tv/el-concepto-de-pureza-japones-porque-si-una-idol-debe-ser-pura-posa-en-bikini-y-photobooks/>

universal, se desplazó a la clase oligárquica y militares del gobierno, se motivó la cultura y las artes universales. Fue el jazz el primer estilo mundial que se escuchó en el archipiélago. En 1.913, surgió la primera banda femenina denominada “Takarazuka” y en 1.931, “King Record”, íntegramente nipona, aflorando las figuras de las Idols. Un década más tarde, en 1.945, Hibari Misora debutó a los ocho, y cuatro años más tarde, se convirtió en la primera “niña-adolescente” Idol<sup>67</sup>.

## 2.8 Hecho en Japón

La animación japonesa se ha convertido desde finales del siglo XX, en un fenómeno cultural industrializado. Con la expansión en las señales televisivas de todo el mundo, el anime se ha posicionado como uno de los gustos requeridos por cientos de jóvenes y adolescentes, a lo largo del globo terrestre. Primeramente, este producto audiovisual surgió –junto con el manga- para ser vendido en el interior del país. Por esta razón, más de las veces refleja sus prácticas culturales, como ser su vestimenta tradicional (kimonos y yukatas), el código de honor del Bushido, la ceremonia del té, el respeto a sus antepasados, los templos sintoístas, o su particular sentido del humor. Como afirman los autores Madrid y Martínez (s/f), el anime es “concebido por sus creadores como un producto principalmente de consumo doméstico”, a diferencia de Hollywood, el cual crea y comercializa para “un consumo masivo e ideológicamente intencionado”. Cabe destacar que existe un desfase “entre la difusión de una serie en Japón y en el resto del mundo”, debido a que es débil la “colaboración de las empresas de distribución de contenido audiovisual”<sup>68</sup>. Por esta razón, surgen nuevas vías alternativas para disfrutar de un filme o una serie nipona, como por ejemplo, páginas webs, las cuales permiten visionar gratuitamente online un anime.

Si bien existen obras de culto de animación japonesa, en las cuales no priman la estandarización en sus personajes ni en sus historias, se observan títulos supeditados a la comercialización y el rédito de las productoras. De manera similar, tratan los relatos de colegiales enamoradizos (“Haruhi Suzumiya”, “Kimi Ni Todoke”, “Itazura Na Kiss”, “Ouran High School Host Club”, “K-ON!”), de caprichosos jóvenes vampiros (“Vampire Knight”, “Rosario x Vampiro”), de asesinatos brutales y sangre hasta en las paredes (“Mirai Nikki”,

---

<sup>67</sup>

<http://www.wota.tv/cronologia-del-movimiento-idol-japones-%E6%97%A5%E6%9C%AC%E3%81%AE%E5%A5%B3%E6%80%A7%E3%82%A2%E3%82%A4%E3%83%89%E3%83%AB%E3%81%AE%E5%B9%B4%E8%A1%A8-timeline-of-japanese-idol-movement/>

<sup>68</sup> <http://www.ugr.es/~feiap/ceiap/ceiap/capitulos/capitulo03.pdf>



“Another”, “Elfen Lied”, “High School of the Death”), robots gigantes conducidos por pilotos femeninos con ropas sugerentes (“Tengen Toppa Gurren Lagann”, “Dragonaut the Resonance”), etc. Así, se consideran modas a todos los temas anteriores: este fenómeno económico (que traspasa la cultura y la comunicación) no es uniforme; “los tipos de oferta son múltiples. Unas son cambiantes y otras estables. En unos casos la oferta es tan renovable, que es incluso efímera y volátil como mercancía con un recorrido comercial rápido”<sup>69</sup>. Podemos decir que esa oferta se irá adaptando a los contextos culturales, sociales y económicos que emerjan principalmente, en Occidente (Estados Unidos de Norte América y Europa) y a la demanda del público de una determinada época. En los años ´70 y ´80, primaban las series de robots; en los ´90, de samuráis; y a partir del 2005, las tiras de vampiros y el gore.

Cabe destacar, alrededor del 60% de la industria de la animación mundial proviene de Japón. (Madrid y Martínez, s. / f.)

Sin embargo, la Industria del anime –desde hace un buen tiempo- no brilla como en otras décadas. Para el director Hideaki Anno<sup>70</sup>, “el anime está perdiendo su chispa”<sup>71</sup> debido a la falta de presupuesto y de recursos humanos; en otras palabras, existen menos animadores. Además, de las trilladas ideas e historias. Para el japonés, entre cinco a veinte años habría un declive en la animación nipona y ello supondría un cambio o despertar del anime en otras regiones de Asia, como ser Taiwán, donde los animadores trabajan con pasión y energía, mientras que en Nihon, se trabaja “por inercia”<sup>72</sup>. Es entonces cuando el anime dejaría de ser estrictamente japonés. No obstante, cree que las productoras y directores japoneses deberían buscar una nueva forma de animar, y de esa manera volver a resurgir<sup>73</sup>.

Siguiendo la misma perspectiva, en una entrevista en el blog japonés “Golden Time” en 2014, el productor Hayao Miyazaki<sup>74</sup>, luego de su retiro como director de largometrajes

---

<sup>69</sup> <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer22-10-zallo.pdf>

<sup>70</sup> Hideaki Anno: director japonés. Creador de la clásica serie de culto “Neon Genesis Evangelion” (1995), y de las obras “KareKano” (1998) y “Cutie Honey” (2004), entre otras. (Wikipedia, s. / f.)

<sup>71</sup> <http://www.blogiswar.net/2015/05/26/el-director-hideaki-anno-expresa-su-preocupacion-por-la-industria-japonesa-del-anime/>

<sup>72</sup> <http://www.blogiswar.net/2015/05/26/el-director-hideaki-anno-expresa-su-preocupacion-por-la-industria-japonesa-del-anime/>

<sup>73</sup> Ibídem.

<sup>74</sup> Hayao Miyazaki: director, productor, guionista y dibujante japonés. Es uno de los fundadores del Studio Ghibli, y creador de los filmes “Tonari no Totoro” (“Mi vecino Totoro, 1988), “Porco Rosso” (1992), “Sen to Chihiro no kamikakushi” (“El viaje de Chihiro”, 2001) o “Karigurashi no Arietti” (“Arrietty y el país de los diminutos”, 2010), y demás obras. (Wikipedia, s. / f.)

animados, afirmó que el mayor problema del anime es que no observa ni copia a las personas reales, en cuanto a sus gestos, o su manera de caminar o de atar sus agujetas. Otro grave dilema es que los que conforman un equipo de animación, “no soportan mirar a otros seres humanos”<sup>75</sup>, por lo cual se transforma en una industria “otaku”. En este sentido, el creador del famoso ser de fantasías “Totoro” señaló a la animación oriental como una fábrica cerrada en sus propias ideas, aisladas, y cuyos cuentos y personajes se vuelven completamente irreales<sup>76</sup>.

*“Verás, si puedes o no dibujar así, ser capaz de crear diseños como este, depende de que puedas decirte a ti mismo ‘¡Oh si, en la vida real existen chicas como esta!’ Si no pasas tiempo observando gente de verdad no podrás hacer esto, porque no has visto personas reales.” “Algunas personas pasan su vida interesadas solo en ellas mismas. Casi toda la animación japonesa se realiza sin siquiera tomar como base la observación de personas reales, ya sabes, es producida por seres humanos que no soportan ver otros seres humanos, es por eso que la industria está llena de otakus.” (Hayao Miyazaki, 2014)*

### **2.8.1 Otaku: cultura de masas**

Existe una dinámica estrategia de marketing alrededor del anime; muñecos y gashapones, peluches, camas y juegos de sábanas, muebles, videojuegos, tiras manga, cosplay, ropa y calzados; infinidades de objetos impulsados por un actor fundamental en la industria cultura nipona, denominado “otaku”. Un otaku es un fan del anime, manga o videojuegos del país del Sol Naciente; un visionario y comprador de los productos ofrecidos por las compañías. Sin embargo y desde una óptica más amplia, se puede contemplar:

“El movimiento otaku es considerado en muchas ocasiones como subcultura y no como manifestación de la cultura de masas japonesas, basada en industrias culturales de gran potencial, como demostraría la fuerte recepción que tienen por

---

<sup>75</sup> <http://ramenparados.com/hayao-miyazaki-denuncia-que-el-problema/>  
<sup>76</sup> Ibídem.

parte de los jóvenes japoneses, asiáticos, estadounidenses y europeos. La tradición cultural japonesa que florece durante el período Tokugawa (inicios del siglo XVII hasta 1868), se modernizó en el período histórico Meiji, posteriormente, se vio fuertemente americanizada y europeizada durante el boom económico de Japón de los años ochenta del siglo XX. Fruto de esta evolución nació, pues, la cultura otaku, como reflejo híbrido entre la tradición y la cultura posmoderna extranjera, que significaría, sin dejar de lado la inspiración de la tradición cultural propia, una japonización de la cultura pop americana, con la que comparte la segunda de las claves del éxito de la cultura pop: convertirse en un movimiento cultural dirigido al consumo de masas y, en consecuencia, basado en el potencial de las industrias culturales del cómic, las series de animación o los videojuegos”. (Madrid y Martínez, s. f.).

Además, los autores españoles explican que es un movimiento antisocial compuesto por individuos huecos, egoístas y con complejo de “Peter Pan”; se auto-diferencian del resto de su entorno y de esa manera, demuestran la carencia de unidad u “homogeneidad en la cultura japonesa y de forma nihonjinron”<sup>77</sup> (teoría sobre análisis de la identidad japonesa).

Un otaku marca diferencia inclusive en su personalidad, en comparación a la media de su grupo etario. Tal como explicaba George Gerbner en su “Cultivo Televisivo” (1967-1968): el televisor transmite lecciones e ideologías, las cuales se establecen en la vida social, porque el individuo adopta la realidad de la pantalla como verdadera y propia. Lo llamó una “función pedagógica” puesto que fija la agenda social –y mediática-, expone cómo hay que pensar y actuar, y lo exhibe como cotidiano y bueno –inclusive los hechos de violencia-<sup>78</sup>. De esa misma forma, sucede con el movimiento de los “encerrados”, los cuales adoptan las prácticas de los personajes ficticios y sus pensamientos como propios y buenos. Las actitudes son las que más suelen cambiar: practican inclusive la ceremonia del té, olvidando sus propias raíces culturales.

---

<sup>77</sup> <http://www.ugr.es/~feiap/ceiap3/ceiap/capitulos/capitulo03.pdf>

<sup>78</sup> <http://karencebastian24.blogspot.com.ar/2010/05/george-gerbner-y-la-teoria-del-cultivo.html>

La forma de vestirse, de conversar, de pararse, de expresarse, de caminar y correr, de comer, de hasta tomar una lapicera –en cuanto a la estilización de las manos- son resultados de una “admiración” hacia sus figuras predilectas, generando emociones e ilusiones, y fantasías. Y he aquí, las productoras hayan aún más motivación para continuar y continuar estrenando todas las semanas un capítulo de alguna serie de temporada. El otaku es un producto secundario de la industria de animación japonesa. “El éxito de la cultura pop japonesa se identifica con el éxitos de la cultura otaku o la cultura de los entusiastas consumidores”<sup>79</sup> de toda clase de objetos para “sentirse como en un anime”.

A la hora de definir “movimiento o cultura otaku” en el presente estudio, se define primero que: “se entiende aquí como cultura en el sentido antropológico como un todo, como percepción, como conocimiento, como saber, como valores... y que tiene alguna expresión económica<sup>80</sup>. Segundo, masa<sup>81</sup>:

”Un amplio grupo de personas que han perdido su identidad individual, tampoco disponen de identidad colectiva como comunidad, se trata de un grupo heterogéneo pero tratado como si fuera uniforme, no organizado, desestructurado, sin normas que le autorregulen y carente de un proyecto común unificador. Al ser miembros de un público masivo, las diferencias personales desaparecen y al no compartir un mismo espacio, difícilmente pueden reconocerse como colectivo” (Huerta Bailén, 2002)

Tercero, cultura de masas como un proceso que:

“...Unifica lo cultural, lo tecnológico-industrial y lo económico: con la cultura de masas nace el “consumo” de cultura y la industria cultural. [...] [Supone además una] Economización de la cultura en la sociedad de masas [y] propicia [también] una politización de la cultura. En la sociedad de masas la cultura pasa a ser un

---

<sup>79</sup> <http://www.ugr.es/~feiap/ceiap3/ceiap/capitulos/capitulo03.pdf>

<sup>80</sup> <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer22-10-zallo.pdf>

<sup>81</sup> <http://www.revista.unam.mx/vol.7/num6/art44/art44-2.htm>

valor de identidad social y un aspecto importante de la vida social, al tiempo que parte de una industria cada vez más importante, de modo que el Estado comienza a intervenir en la cultura en términos de garantía (subvenciones, fundaciones, políticas de desarrollo cultural, etc.) y de control. La función de los medios de comunicación en este contexto es doble: como productores y como difusores de cultura de masas. De acuerdo con Edgar Morin, la cultura de masas define un ámbito social de intercambio simbólico caracterizado por el mestizaje de elementos contradictorios o paradójicos”. Presenta valor estético y económico, homogeneidad, repetición y novedad (algo que si bien parece nuevo, es lo mismo que otros productos)<sup>82</sup>.

Por lo tanto, el movimiento otaku supone un grupo amplio heterogéneo de individuos, que simpatizantes de un mismo producto de animación (anime), comparten sus conocimientos sobre esta materia y se representan como un todo: un grupo homogéneo con un gusto en común. El anime, no diferente de las demás mercaderías –ya sean mediáticas o materiales- supone adquirirlo un cierto nivel adquisitivo, por lo cual inclusive el Internet –donde coexisten la mayoría de las series- también debe ser abonado mensualmente, y la tarifa eléctrica, cuya significación de la energía hace funcionar el computador. Así sucede lo mismo con el televisor (junto con el servicio de cable analógico y/o satelital, señal digital, o televisión por aire). También, los productos adjuntos como cosplay, gashapon, juego de cartas (Yu-gi-oh!, Pokemon, Digimon, entre otros), e infinidad de mercancías de los personajes predilectos de la teleaudiencia y ciber- audiencia.

### **2.8.2 “De fans para fans”**

El lema “de fans para fans” caratula a los productos visuales o audiovisuales sobre manga y anime, en los cuales uno o varios interesados los traducen, adaptan y/o doblan a un determinado idioma, para ser luego compartido con otros aficionados. Es un hobby, el cual abarca canciones, películas, series e historietas; como también historias paralelas no oficiales, las cuales exhiben un final diferente y quizá el más cercano al que los

---

<sup>82</sup> <http://www.um.es/tic/Txtguia/TCtema10.pdf>

visionarios de un anime o manga prefirieren ver. Los mismos no son comercializados (puesto que los derechos de autor se reservan a la empresa, director, banda musical, etc.), y son colgados en páginas webs como YouTube o Tu.Tv, Anime ID o Anime FLV (para también descargarlos). Permiten conocer el trabajo del aficionado, el cual ayuda muchas veces como Demo laboral en todas las aristas que puede abarcar: canto, traducción y adaptación, doblaje, redacción e ilustración.

A raíz del deseo del espectador de ser parte de la labor nipona, se puede encontrar las siguientes actividades:

- **Fansub:** o “fan subtitled” (“subtitulados por aficionados”), son traducciones y adaptaciones de la lengua original a otra, sin permiso de los propietarios. Se adaptan anime, películas, series norteamericanas, doramas asiáticos<sup>83</sup>, entre otras producciones tales como manga. Según Ferrer Simó (2005), aparecieron en la década de los noventa, en Estados Unidos, y fueron distribuidos en cintas de VHS, debido a la falta de productos nipones. Los fansubbers pueden ser admiradores que: “entiende japonés y traduce directamente sin guión”<sup>84</sup>, “que encuentra los guiones por Internet y traduce a partir de ellos”<sup>85</sup>, por grupos, o paga -generalmente a un nativo- por traducir los diálogos;

- **Fandub:** o fan dubbed (doblado por aficionados), doblaje amateur o fandoblaje, es el doblaje no profesional de películas, series, canciones del idioma original a la lengua de una determinada comunidad. Cuando se altera el guión o los personajes, se lo conoce como “redub”; y cuando se lo parodia, “fundub”. Además, existe el fandubbing de canciones, las cuales son adaptadas e interpretadas siguiendo la melodía original<sup>86</sup>;

- **Fanfic:** o fanfiction (“ficción de fans”), “son relatos de ficción escritos por fans de una obra literaria o dramática”<sup>87</sup>, de filmes, novelas, videojuegos, anime, entre otros. “Se utilizan los personajes, situaciones y ambientes de la historia original”<sup>88</sup>, sólo que en esta ocasión, realizan diferentes misiones. Se puede mencionar como fanfic a las continuaciones y adaptaciones de las sagas homéricas –basadas en la “Odisea” y la “Ilíada”, o a la “Segunda Parte del Quijote de la Mancha”, redactadas ambas por autores anónimos (Wikipedia, s. / f.);

- **Fanart:** o fan art (“arte hecho por fans”), son aquellas obras de arte visuales – basadas en personajes de filmes, anime, manga, videojuego, juegos de rol, entre otros-

---

<sup>83</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Fansub>

<sup>84</sup> Ferrer Simó, M. (2005) Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. Puentes N°6, p.27-44

<sup>85</sup> Ob. Cit., p.28-44

<sup>86</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Fandub>

<sup>87</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanfiction>

<sup>88</sup> Ibídem.

creadas por terceros. Su distribución y/o exposición es ilegal, si no está consentido por el autor principal<sup>89</sup>.

El anime o animación japonesa engloba un particular estilo de dibujo de trazos finos y figuras estilizadas, y puede ser producido también fuera de los límites geográficos del país del Sol naciente. Desde su primer suspiro en 1917 con “Saru- Kani Gassen”, hasta la era del 2000, propuso más de 25 géneros de animación a un público de todo el mundo, en distintos formatos y con cientos de tramas narrativas para entretenerse, y también en algunos casos, reflexionar. Gestó una nueva cultura entre los adolescentes y jóvenes, denominada “otaku”; y logró posicionarse como uno de los hobbies preferidos. Aprovechando este fenómeno, la industria del anime se posicionó y consolidó en todo el mundo, recaudando miles de dólares por año.

---

<sup>89</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanart>

## **CAPÍTULO III: Inicios de Internet, su apertura comercial, beneficios y desazones por su empleo, y su quinto poder**

Para comprender el análisis de las series de anime que refieren a Internet, el siguiente apartado tiene como fin conocer a grandes rasgos, los primeros años de Internet, hasta su comercialización en el mundo. Abordará su concepto propio y los significados de blog, chat y redes sociales, como también los juegos en red y correo electrónico. Además, buscará advertir las posibles consecuencias negativas por su empleo, como la ciber- violencia, las identidades falsas, estafas, entre otros tópicos.

### **3.1 Definiciones de la Red mundial de comunicación**

Según el sitio web Cad.com.mx (s.f.), Internet puede conceptuarse como “red de redes”, es decir, interconexión con las redes de los ordenadores entre sí. “Una red de computadoras es un conjunto de máquinas que se comunican a través de algún medio (cable coaxial, fibra óptica, radiofrecuencia, líneas telefónicas, etc.) con el objeto de compartir recursos. La palabra “Internet” es “un anacrónico de INTER Connected NET Works [o] Redes interconectadas”, o INTER National NET, el cual significa “Red mundial”. El conjunto de todas estas interlíneas se denomina “red global”, la cual utiliza un lenguaje común o protocolo que garantiza la intercomunicación entre individuos y cuyo nombre es TCP/IP. (Cad.com.mx, s.f.) Se refiere entonces a una Red mundial de comunicación, donde todos estamos interconectados.

La herramienta cibernética sería semejante a una red y motor electrónico, cuya capacidad lograría distribuir la información a cada ámbito de la actividad del hombre. Funda la base tecnológica de los datos globales y organizados a través de una red o un conjunto de nodos interconectados. El Internet ha logrado la intercomunicación de varios y muchos sujetos, en un determinado tiempo y a una escala global (Castells, 2001, pp.15-16).

Para el sitio online de la Real Academia Española (s.f.), se denomina Internet a “una red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación”.



### 3.2 Génesis y desarrollo

Los principios de Internet van de la mano del desarrollo de la computadora, cuyo cuerpo y extensiones fueron por muchas décadas de grades proporciones, hasta comprimirse en notebooks y netbooks, only one, e inclusive tablets, utilizando anteriormente un ratón o mouse para adentrarse en un computador hasta alcanzar el empleo de los dedos de forma directa en la pantalla. Castells (2001) afirmó Internet se gestó alrededor de la década de 1960, cuando la Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados (ARPA)<sup>90</sup> desarrolló una red de ordenadores, bajo las siglas ARPANET en septiembre de 1969. ARPA fue creada por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos de Norteamérica, en 1958 y con el objeto de “movilizar recursos procedentes del mundo universitario principalmente, a fin de alcanzar la superioridad tecnológica militar sobre la Unión Soviética, que acababa de lanzar su primer Sputniken [primer satélite en la órbita espacial de la Tierra] en 1957” (Castells, 2001, p.24). Dentro de esta agencia, se encontraba la Oficina de Técnicas de Procesamiento de Información o IPTO (Information Processing Techniques Offices), fundada en 1962 y cuyo objetivo era animar a la “investigación en el campo de la informática interactiva”<sup>91</sup>. Según Castells (2001), en “La Galaxia Internet”, “la construcción de ARPANET se justificó como un medio de compartir el tiempo de computación online de los ordenadores entre varios centros de informática y grupos de investigación de la agencia” (p.24). Esta red informática interactiva fue establecida gracias a una nueva tecnología de transmisión de telecomunicaciones, o conmutación de paquetes (packet switching). Sin embargo, la red de comunicaciones fue en un principio “una propuesta de la Rand Corporation al Departamento de Defensa para constituir un sistema de comunicaciones militar, capaz de sobrevivir a un ataque nuclear” (Castells, 2001, p. 24).

En 1961, Leonard Kleinrock publicó el primer documento de conmutación de paquetes, es decir envío de datos por paquetes en vez de circuitos, desde el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts). Cuatro años después, Lawrence Roberts logró conectar una computadora TX2 con un Q-32 (desde Massachusetts a California) “a través de una línea telefónica de baja velocidad”<sup>92</sup>; los ordenadores pudieron recibir diálogos entre sí.

---

<sup>90</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/ARPANET>

<sup>91</sup> Ibídem.

<sup>92</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

Fue sólo el 21 de noviembre de 1969, cuando se intercomunicaron las Universidades de UCLA y Stanford, mediante una línea telefónica conmutada<sup>93</sup>. Por ese entonces, existían diez nodos conectando la Universidad de California, el Stanford Research Institute, la Universidad de Santa Bárbara y la Universidad de Utah; y para 1971, quince nodos de la red empleados por centros de investigación universitaria. Un año más tarde, ARPANET fue presentado con éxito durante un Congreso Internacional. Cabe destacar, fue diseñado por la empresa de informática BBN (Bolt, Beranek y Newmann) de Boston, anteriormente dedicada a la ingeniería acústica<sup>94</sup>. Durante 1973, DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency –anteriormente ARPA-) investigó sobre técnicas de interconexión de redes. Con el paso de la investigación, desarrollo un nuevo protocolo de comunicación, el cual “permitiera el intercambio de información de forma “transparente” para las computadoras conectadas”<sup>95</sup>. Este lenguaje estándar se denominó TCP e IP (Wikipedia, s.f.).

De esta manera, la red de comunicaciones de USA fue creciendo y abriéndose cada vez más a diferentes zonas del mundo, utilizada por académicos con fines científicos<sup>96</sup>. En 1986<sup>97</sup>, La institución NSF o National Science Fundation, diseñó la red denominada NSFNET (National Science Foundation NET), la cual ampliando sus líneas de comunicación, se unió a ARPANET. Todo este amplio intercircuito dio a luz a lo que conocemos hoy como INTERNET<sup>98</sup>.

En 1985, Internet tomaba auge. El investigador William Gibson utilizó por primera vez el término “ciberespacio” para referirse a los videojuegos; empero en la actualidad, es uno de sus sinónimos. Cinco años después, existían cien mil servidores de NSFNET. Asimismo, el desarrollador Tim Berners Lee y un grupo de físicos del Centro Europeo de Investigaciones Nucleares (Ginebra, Suiza) inventaron el lenguaje de HTML, basado en el SGML<sup>99</sup>. También, buscaron crear un sistema de almacenamiento y recuperación de los datos<sup>100</sup>. El proyecto “Xanadú” de Ted Nelson fue resucitado para esta actividad para emplear hipervínculos a la red. La idea de Nelson, fue crear un “hipervínculo abierto y evolutivo que tenía por objeto enlazar toda la información pasada, presente y futura, existente en el Planeta” (Castells, 2001, p.29). Berners Lee y su equipo, junto a Robert

---

<sup>93</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

<sup>94</sup> [http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Bibliodigi/La\\_galaxia\\_Internet.pdf](http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Bibliodigi/La_galaxia_Internet.pdf)

<sup>95</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

<sup>96</sup> [http://www.cad.com.mx/que\\_es\\_internet.htm](http://www.cad.com.mx/que_es_internet.htm)

<sup>97</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

<sup>98</sup> [http://www.cad.com.mx/que\\_es\\_internet.htm](http://www.cad.com.mx/que_es_internet.htm) Ibídem

<sup>99</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

<sup>100</sup> [http://www.cad.com.mx/que\\_es\\_internet.htm](http://www.cad.com.mx/que_es_internet.htm)

Cailliau, consolidaron un programa navegador-editor (sistema de hipervínculos) en diciembre de 1990<sup>101</sup>, y acuñaron el mote de Word Wide Web (WWW) o “telaraña mundial”<sup>102</sup>. En agosto de 1991, el CERN exhibió en la red el browser (navegador) “WWW”; lo cual fue de incentivo para hackers de todo el mundo crear sus propios navegadores<sup>103</sup>. El 30 de abril de 1993, Estados Unidos levantó la prohibición hacia la comercialización de Internet, y entró en dominio público, gracias a que el CERN entregó gratuitamente esta tecnología para quien desee emplearla (Wikipedia, s.f.).

En “La Galaxia Internet”, Castells (2001) explicó uno de los primeros servidores fue “Mosaic”, creada por Marc Andressen (estudiante) y Eric Bina (técnico), ambos del Centro Nacional de Aplicaciones para Superordenadores de la Universidad de Illinois. El browser incorporó una la capacidad gráfica de avanzada, cuya finalidad fue obtener y distribuir imágenes por Internet; y “una serie de técnicas de interfaz importadas del mundo multimedia” (p.50). Tiempo después, Andressen, Bina y Jim Clark fundaron “Mosaic Communications”, y publicaron el primer navegador comercial “Netscape Navigator”, en octubre de 1994. La compañía cambió luego su denominación a “Netscape Communicaions”. En 1995, comercializaron a 39 dólares un nuevo navegador para usos educativos. A su vez, Microsoft desarrolla su softward “Windows 95”, e incorpora su browser “Internet Explorer”, diseñada por la empresa Spyglass. Por otro lado, Sun Microsystems creó Java, “un programa de adaptación que permite a los programas de aplicación (applets) viajar de un ordenador a otro a través de Internet”<sup>104</sup>, posibilitando “ejecutar sin problemas programas bajados”<sup>105</sup> de la web. Java fue lanzado de forma gratuita, y fue incluido en Navigator.

En los últimos diez años, los habitantes del ciberespacio incrementaron de 559 millones a 2.270 millones, lo cual superando los 9,1% de usuarios en 2002, equivale al 33% del total de la población<sup>106</sup>.

---

<sup>101</sup> [http://www.cad.com.mx/que\\_es\\_internet.htm](http://www.cad.com.mx/que_es_internet.htm)

<sup>102</sup> [http://www.cad.com.mx/que\\_es\\_internet.htm](http://www.cad.com.mx/que_es_internet.htm)

<sup>103</sup> [http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Bibliodigi/La\\_galaxia\\_Internet.pdf](http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Bibliodigi/La_galaxia_Internet.pdf)

<sup>104</sup> [http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Bibliodigi/La\\_galaxia\\_Internet.pdf](http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Bibliodigi/La_galaxia_Internet.pdf), p.30

<sup>105</sup> Ibídem, p.30

<sup>106</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

### 3.3 Nuevo paradigma en la vida cotidiana

Castells (2001) explicó que con la apertura del Internet y la posibilidad de los clientes de acceder a la conectividad mundial, se duplicaron las redes de otros países (ya no exclusivo para Estados Unidos de Norteamérica) de un 20% a un 40%. De esta manera, la década de los noventa dio inicio a una nueva cultura, la cultura<sup>107</sup> de los desarrolladores del Internet (o cultura del Internet). La misma está delimitada por cuatro estratos: cultura tecnomeritocrática, hacker, comunitaria virtual y emprendedora. A cada una de ellas, el autor las define como<sup>108</sup>:

- **Cultura tecnomeritocrática:** cultura hacker a partir de la reglamentación de “normas y costumbres en las redes de cooperación en torno a proyectos tecnológicos” (p.51);
- **Cultura comunitaria virtual:** hace al Internet “un medio de interacción social selectiva y [de] pertenencia simbólica (p.52);
- **Cultura emprendedora:** “funciona sobre la base de la cultura hacker y [...] comunitaria para difundir las prácticas de Internet en todos los ámbitos de la sociedad a cambio de dinero” (p.52);
- **Cultura hackers:** “comunidad contracultura específica llena de geeks y nerds” (p.52).

Por otro lado, para el autor de “La Galaxia Internet”, el surgimiento de Internet como medio masivo de comunicación generó “nuevos patrones de interacción social” (p.137). La creación de las comunidades en red son “la culminación de un proceso histórico de disociación entre localidad y sociabilidad en la formación de la comunidad: nuevos y selectos modelos de relaciones sociales sustituyen a formas de interacción humana limitadas territorialmente” (p.137). Sin embargo, advierte que para los críticos de Internet y medios de comunicación, este fenómeno conduce al aislamiento social, quiebre en la comunicación social y la relación intrafamiliar, “porque los individuos se refugian en el anonimato y practican una sociabilidad aleatoria” (p.137); así como las identidades falsas en los juegos online (Castells, 2001).

---

<sup>107</sup> Cultura: entendido por Castells (2001) como “un conjunto de valores y creencias que conforman un comportamiento. Los esquemas de comportamiento repetitivos generan costumbres que se imponen mediante las instituciones [...] Es una construcción colectiva que trasciende a las preferencias individuales e influye en las actividades de las personas pertenecientes a dicha cultura, en este caso, los usuarios/productores de Internet” (p.51).

<sup>108</sup> [http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Bibliodigi/La\\_galaxia\\_Internet.pdf](http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Bibliodigi/La_galaxia_Internet.pdf)

Según Castells (2011), el Internet es en realidad, una “extensión de la vida” (p.139) y una experiencia cada vez que navegamos por la red mundial. Positivamente, crea lazos de amistad entre individuos de otras partes diferentes a la zona en la que el internauta se encuentre, facilita trámites administrativos, aporta información y suple dudas, entretiene, nos da la posibilidad de acceder a contenidos visuales, audibles y audiovisuales que quizá fuera de línea no podemos obtener, permite interactuar con la familia, o simplemente facilita la vida en muchos aspectos.

Con la apertura a la comunicación y al conocimiento, o TIC (tecnologías de la información y la comunicación), se pueden distinguir el espacio informático y el telemático (computadoras conectadas entre sí). El primero, refiere a la búsqueda de información de forma individual; y el segundo, a la interacción entre usuarios. El último puede considerarse un medio de comunicación, puesto que genera la transferencia e intercambio de datos<sup>109</sup>. Asimismo, “el usuario [...] no es un ser aislado. [...] Es un ser social que participa en un proceso comunicacional, en el cual el elemento “medio” es, cada vez más, en función de los cambios tecnológicos, un factor estratégico”<sup>110</sup>. La intercomunicación dentro de la red no escapa al contexto económico, político y social de los internautas (Urribarri, 1999).

Desde otra perspectiva, Colina (s.f.) admite que para Marshall McLuhan (teórico e investigador estadounidense) los cambios en la sociedad conducirían “al aumento real de la autonomía del hombre” (p.3). Según la obra macluhiana “El medio es el mensaje”, se entiende que “toda tecnología tiende a crear un nuevo medio ambiente o “galaxia” que [...] opera como un proceso activo que da nuevas formas tanto al hombre como a otras tecnologías”<sup>111</sup>. También, sostiene que las nuevas tecnologías no son percibidas por la sociedad en sus inicios de prueba, luego cuando son popularizadas, producen cambios radicales en los sentidos de cada sujeto. Se vuelven una extensión de nuestro cuerpo<sup>112</sup>. El aparato electrónico –en este caso, la computadora y a su vez, el Internet- puede modificar cada norma de la interdependencia social de la vida ordinaria de un sujeto, como ser su familia, amigos, trabajo. Las tecnologías “obligan” a las personas a

---

<sup>109</sup>

<http://facultad.bayamon.inter.edu/mvargas/El%20uso%20de%20Internet%20y%20la%20Teor%C3%ADa%20de%20la%20Comunicaci%C3%B3n.htm>

<sup>110</sup> Ibídem.

<sup>111</sup>

<http://www.uco.es/ciencias-juridicas/filosofia-derecho/diego/nuevode/doctorado/comunicacion/McLuhan.pdf>

<sup>112</sup>

<http://www.uco.es/ciencias-juridicas/filosofia-derecho/diego/nuevode/doctorado/comunicacion/McLuhan.pdf>

adaptarse a ellos, utilizando un lenguaje universal, en el cual el lenguaje propio entra en decadencia.

Sin dudas, la controversial red mundial ha creado una nueva manera de comunicarnos, ha estrechado vínculos con quienes pensábamos no conocer jamás (como ser un artista o un político), ha permitido el reencuentro de viejas amistades, aporta conocimientos, es la primera en dar a conocer un hecho (periodístico), guarda y exhibe lugares impensados en conocer; vende, compra, es una bolsa de trabajo, es una herramienta laboral y de estudio. Se ha acoplado a la vida cotidiana como un el televisor, la radio o el teléfono. Empero, como los aparatos anteriores, su uso excesivo y/o abuso provoca consecuencias en mayor o menor grado, en el cerebro, y por consiguiente, en el comportamiento emocional y comunicacional. Es la contraindicación de una comunicación desmedida, o expuesta sin filtros.

La Teoría de la Información aplicada por Shannon y Weaver en su “Teoría Matemática de la Comunicación” (1948), cuyas líneas señalan al emisor, el mensaje, el canal, el código, el receptor y los ruidos, y luego aplicadas sólo a las bases de las telecomunicaciones, y los cuestionamientos de retroalimentación y paradigma de redes, están relacionados todos los anteriores con Internet. El proceso de producción de información, transmisión, precepción y elaboración de sentido y significación, es la entropía, cuya expresión fue empleada con el auge de la máquina a vapor del siglo XVIII. Y si bien la web exhibe mayor información a los navegantes, en vez ser caótico – desordenada y revuelta- el azar –las páginas que están a la suerte de la red mundial- crea interpretaciones múltiples y conduce a nuevos órdenes. Destruye significados y crea otros, y así interminablemente. “La entropía es pues, un agente del desorden y del caos, que puede generar una destrucción de significados con el fin de crear otros”<sup>113</sup>. Cuanta más entropía, más información, y de esta forma “la teoría de la información se reevalúa y con ella, la teoría de la comunicación también se replantea ciertos fundamentos”<sup>114</sup>.

El caos cibernético interconecta los datos, sea ya inmóviles (una nota periodística o un resumen sobre historia griega antigua) o activos (chat en directo), y desde diferentes nodos geográficos. Y si bien, es pura tecnología, cableado, microprocesadores y en fin, su uso es tan cotidiano como estar vestidos. El lenguaje en la red y en el ordenador, es popular y no tecnificado, y refiere a cosas usuales visas a diario: ventana, programa, portales, navegadores, carpeta, archivo, etc. Además, los datos binarios se reorganizan

---

<sup>113</sup> <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/fhimmel.html>

<sup>114</sup> Ibídem.

en infinitudes de páginas, todas hipertextuadas<sup>115</sup>, es decir organizados en textos fragmentados o pequeños, y/o gráficos todos unidos en una página.

Por otro lado, las culturas del Planeta son abarcadas todas en una aldea global. Para el teórico Marshall McLuhan, el siglo XX significó una nueva etapa tecnológica para la humanidad: la era electrónica. En ella se presentan la radio, el televisor, el teléfono, y también el computador; dando “origen a una prolongación la sensibilidad humana”<sup>116</sup> este gran pueblo. La Tierra es como de aldea inmensa, donde las personas se enteran de lo que sucede en otras partes, gracias a los medios de comunicación. Además, ha cambiado hasta la forma de comunicarse entre ellos –ya sea los cercanos como lo no cercanos y desconocidos-, y de organizarse. Aquí desaparece la distancia física para generar conocimientos<sup>117</sup>. Antes del auge del Internet y de otras tecnologías, en el espacio de la aldea sólo se regían por los órdenes y costumbres de la Gran Capital, como Estados Unidos de Norteamérica o Europa, y la publicidad se encargó de transmitir sus modos universalizándolos. Actualmente, y gracias a la Red mundial, están los usuarios interconectados, conociendo e intercambiando conocimientos, culturas, amores y amistad<sup>118</sup>.

### 3.4 Usuario 2.0

La Web 2.0 consiste en tres partes para su completa definición: es la segunda etapa de la web 1.0, de los negocios y proyectos en la red, luego de la crisis que provocó el estallido de la burbuja “punto.com”; es una plataforma virtual, la cual ofrece cualquier tipo de servicio por Internet, creando aplicaciones y potenciando la creatividad de los desarrolladores (profesionales y no profesionales o unders); y es también, un medio de comunicación, en el cual el usuario adquiere inmenso protagonismo<sup>119</sup>.

Con el arribo de la Web 2.0, el usuario dejó de ser un simple espectador para crear contenidos y servicios en Internet. Además, participan de forma activa en las redes sociales y diarios online, comentando, compartiendo y generando debates públicos, enjuiciando además, a las figuras mediáticas, ya sean políticos, artistas, etc. La red ha logrado posicionarse como una herramienta útil para facilitar las tareas y la comunicación (Nafría, 2007). Pero ¿cuál es su definición?

---

<sup>115</sup> <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/fhimmel.html>

<sup>116</sup> <http://definicion.de/aldea-global/#ixzz40NB6D1RX>

<sup>117</sup> *Ibidem.*

<sup>118</sup> <http://www.razonypalabra.org.mx/mcluhan/aldjav.htm>

<sup>119</sup> [http://www.ehu.es/~ljrf/AED/2009/materiales/Web2.0/INafría\\_2007\\_Web2.0\\_cap1.pdf](http://www.ehu.es/~ljrf/AED/2009/materiales/Web2.0/INafría_2007_Web2.0_cap1.pdf)

Un usuario puede ser una persona, un computador, o una aplicación, puesto que el concepto lo supone frente al acceso a determinados recursos o dispositivos. Sin embargo, se hayan dos tipos de usuarios: el usuario final es el individuo que interactúa directamente con el producto (ordenador); y el registrado, el cual cuenta con un identificador y una clave para acceder a la Web, a través del pago del servicio –algunos pueden ser gratuitos-. Son inter-actores que juzgan los programas, aplicaciones y sitios online. Por este motivo, los desarrolladores deberán suplir todas las necesidades del usuario, a través de: interfaz gráfica, son todos los elementos icónicos, los cuales deben ser llamativos, y representan los menú, botones, listas desplegadas, entre otros accesos; controles, fáciles de utilizar y adaptados a las pantallas táctiles; y funcionalidad, las funciones que requieran los usuarios pilotos, o que consideren fundamentales para el software<sup>120</sup>. De esta manera, el usuario se encontrará satisfecho cuando haya logrado cumplir con los requisitos, por los cuales accedió a la red. Según Rey (2000), se distinguen diferentes tipos de satisfacción dependiendo del servicio prestado<sup>121</sup>:

- Sacrificio elevado/ prestación del servicio modesta: pocos resultados luego de una exhaustiva búsqueda. El usuario tiende a valorar de forma negativa el servicio de Internet;
- Sacrificio modesto/ prestación modesta: insatisfacción con los resultados extraídos, por lo cual la valoración quedará expectante;
- Sacrificio elevado/ prestación elevada: los resultados fueron los esperados, aunque no lograron cautivar al navegante. Su juicio será medianamente positivo;
- Sacrificio modesto/ prestación elevada: máximo nivel de satisfacción debido a que el usuario sabe cómo emplear esta herramienta, y consigue con poco esfuerzo gran cantidad de datos.

### 3.5 Inter- Acción en red

Anteriormente a la llegada de los Blogs, las páginas de Chat en directo y las Redes Sociales, el Internet era una herramienta de información, por un lado; de intercomunicación vía correo electrónico, por el otro; y también de ocio. En este último caso estaba basado los juegos online y la búsqueda de música o videos, datos sobre

---

<sup>120</sup> <http://definicion.de/usuario/>

<sup>121</sup>

[https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwifq-j2zq\\_LAhXKqJAKHe4EDqMQFggBMAA&url=http%3A%2F%2Frevistas.um.es%2Fanalesdoc%2Farticle%2Fdownload%2F2451%2F2441&usg=AFQjCNHqQJ6TSfh08CQC4f\\_kssMuMgQgNg](https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwifq-j2zq_LAhXKqJAKHe4EDqMQFggBMAA&url=http%3A%2F%2Frevistas.um.es%2Fanalesdoc%2Farticle%2Fdownload%2F2451%2F2441&usg=AFQjCNHqQJ6TSfh08CQC4f_kssMuMgQgNg)



artistas, libros, etc. Desde la mitad de la primera década del siglo XXI, comunicarse y exhibirse ante la web, comenzó a formar parte de este tiempo de recreación. Esta exposición, la cual muestra algo y todo de los cibernautas, es publicada abiertamente en las páginas web denominadas Blogs y Redes Sociales.

### 3.5.1 Blogs

Los Web Logs, conocidos como Blogs (bitácora web) son cartas o diarios personales, exponiendo los pensamientos y acciones de los autores a los comentarios de los demás usuarios. Propone un listado de enlaces o direcciones de otras páginas o blogs<sup>122</sup>.

Aparecieron en 1993 en la página “What’s New Page” del Centro Nacional de Aplicaciones para Superordenadores (NCSA), y más tarde en 1994, en “Links from the Underground” de Justin Hall. Empero, comenzó a tomar auge en 1997 con “Scripting News Website” de David Winer. El término “weblog” refiere al fichero que registra las visitas en una página o servidor web, fue empleado por JornBarger en 1997<sup>123</sup>. Su fórmula corta –blog- fue utilizada por Peter Merholz, en 1999<sup>124</sup>. Fueron la “evolución de los diarios en línea, donde la gente escribía sobre su vida personal”. Uno de los primeros desarrolladores de juegos, John Carmack, publicaba sus proyectos en la web Finger. Mostraban además, secciones de noticias, novedades por fechas. Su popularidad llegó de la mano del sitio Xanga (1996)<sup>125</sup>. Los más relevantes de la época fueron Open Diary, Live Journal y Blogger.com. (Wikipedia, s.f.).

Un blog se caracteriza por su actualización continua y su contenido (personal, aunque también existen empresariales y profesionales<sup>126</sup>), el cual con el paso del tiempo, ha ido agregando “bloques con entidad propia- apuntes, entradas, anotaciones o posts” e incluyendo textos, enlaces, videos, audios e imágenes<sup>127</sup>. Los datos están ordenados cronológicamente inverso. Además, permite comentarios de los lectores, lo cual arribó a los foros de discusiones<sup>128</sup>.

Esta página puede clasificarse según su contenido en<sup>129</sup>:

- 
- 122 <https://es.wikipedia.org/wiki/Blog>  
123 <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp@idarticulo=1&rev=65.htm>  
124 <https://es.wikipedia.org/wiki/Blog>  
125 Ibídem.  
126 <https://es.wikipedia.org/wiki/Blog>  
127 <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp@idarticulo=1&rev=65.htm>  
128 <https://es.wikipedia.org/wiki/Blog>  
129 <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp@idarticulo=1&rev=65.htm>

- **Audioblogs:** presenta en su mayoría, audios como música, demos o locuciones, con el fin de compartirlos y/o permitir su descarga directa o streaming. Dio lugar al intercambio de sonidos en formatos comprimidos (ejemplo, MP3), bajo la tecnología peer to peer, o “par a par” (intercambio de información entre ordenadores interconectados<sup>130</sup>). Fueron reemplazados por los podcasting;

- **Fotoblogs:** o fotologs, publica contenido icónico (fotografías, dibujos, carteles, etc.) adjuntando a un costado o debajo de la imagen, los comentarios de los visitantes y usuarios del blog. Impulsó la venta de cámaras fotográficas –para luego ser escaneadas y guardadas en el computador- y más tarde, de las digitales;

- **Moblogs:** o mobile blogging, son páginas que permiten subir información, imágenes, audios o videos desde el teléfono móvil, siendo instantánea la actualización del post, desplazando de esta manera a la computadora. El primer celular con esta posibilidad fue Nokia en 2004, con la aplicación Lifeblog;

- **Videoblogs:** publica videos y se puede subdividir en vogs (videos antes de ser terminados o exhibidos, preeditados), video-moblogs (sin editar) y playlists (secuencia de enlaces de audiovisuales).

A su vez, la página virtual Wikipedia (s.f.) clasifica a los Blogs a partir de su naturaleza en los siguientes:

- **Blog personal:** expone las ideas, pensamientos, palabras, acciones y vivencias del autor, con algunos toques de sentimentalismo;

- **Microblogging:** publicación de fragmentos de textos, videos, enlaces, imágenes y/o audios;

- **Corporativos y organizacionales:** busca la interacción en el sector comercial, relaciones de marketing, públicas o branding. Puede ser utilizada como estrategia de marketing de contenido y atraer al público empresarial;

- **Educativos:** una comunidad educativa entre profesores y alumnos, en la cual se cuelga información o contenido escolar o universitario.

### 3.5.2 Chats

La cibercharla o chat es una aplicación de software –ya sea programa o página web- para comunicarse a través de Internet. Pueden ser públicos, los cuales abarcan a usuarios de todo el mundo, como privados, entre dos o un grupo pequeño de cibernautas.

---

<sup>130</sup> <http://quees.la/p2p/>

Entre sus características, se destacan: a) interacción fluida y en directo; b) presenta en la ventana de chat, un recuadro con una imagen o fotografía del usuario; c) permite el envío de URL, fotos, videos, emoticones y emojis; d) la conversación queda guardada; e) está abierto las 24h; e) permite entablar una videoconferencia, como los programas Skype o Messenger<sup>131</sup>.

Sus interlocutores virtuales o chatters emplean seudónimos denominados Nick. Los mismos nos respetan la ortografía y muy a menudo, sustituyen palabras o frases por emoticones y emojis (Wikipedia, s.f.).

El prototipo de chat se denominó “Talkomatic” y fue creado en 1.973 por investigadores de la Universidad de Illinois (EEUU). Se desprendió de un programa educativo de mote PLATO y fue la primera sala de chat en red. En un primer momento, se pensó emplearla sólo para casos de urgencia, pero a medida de que los usuarios se interconectaban cada vez más era -sobre todo- para conversar, sociabilizarse y no tanto para dedicarlo a la educación ni al aprendizaje académico. En 1980, la empresa de desarrolladores Comuserve CB lanzó el “Comuserve CB Simulator” al público, cuya fama alcanzó a tener cien mil usuarios en cuarenta canales. Además, fue el propulsor de la primera boda “online”. Los usuarios ChrisDos (Chris Dunn) y Zebra3 (Pamela) se conocieron gracias a esta herramienta. Una década más tarde, aparecieron las páginas de chats de Yahoo, AOL e IRC (Internet Relay Chat de 1.988), la cual jugó un rol importantísimo frente a la caída de la URSS y de la Primera Guerra del Golfo. El chat fue famoso y muy utilizado en esta época tanto como los olvidados cibernets o ciber café. Además, surgieron Terra, Messenger, entre otros (Experiensense, 2014).

### 3.5.3 Redes sociales

Se conoce a una red social como una página web personal, con la particularidad de interactuar en línea, crear grupos o comunidades dependiendo de la cercanía o gustos de los usuarios, y compartir contenido visual, audible o audiovisual con tus “amigos” o “contactos” adheridos a la cuenta del internauta<sup>132</sup>. “Normalmente se representan simbolizando actores como nodos y las relaciones como líneas que los unen”<sup>133</sup>. Su conexión es de tipo relación didáctica o lazo interpersonal. (Wikipedia, s.f.) La primera fue

---

<sup>131</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Chat>

<sup>132</sup> <http://escritoriofamilias.educ.ar/datos/redes-sociales.html>

<sup>133</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Red\\_social](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_social)

“classmates.com” de 1995, creado por el estadounidense Randy Conrads, con el fin de contactarse nuevamente con ex compañeros de escuela<sup>134</sup>.

Con el tiempo, se convirtió en un portavoz de críticas hacia la política, los artistas y los individuos cercanos al usuario, bajo identidades falsas y permitiendo la opinión desmesurada y “sin filtro”, muestra el pensamiento más cruel del ser humano.

Las redes sociales están relacionadas con la Teoría de los Seis Grados de Separación, la cual consiente que cada sujeto está relacionado o conectado con el mundo, a partir de una red de conocidos de no más de seis personas. Siguiendo este planteo, afirma que cada uno tiene a una media de cien contactos, y que si los cien publican un mensaje, llegaría cada publicación a diez mil usuarios<sup>135</sup>.

Según el vínculo entre los contactos, una red social puede clasificarse en<sup>136</sup>:

- **Genéricas:** existe una relación mayormente afectuosa. Ejemplo: Twitter, Facebook, Google+, Instagram;
- **Profesionales:** vínculo laboral. Ejemplo: LinkedIn, Viadeo, Xing;
- **Verticales o temáticas:** vínculo a partir de un gusto, pasatiempo, pensamiento, profesión, entre otras. Ejemplo: You Tube, Flickr, Pinterest.

### 3.5.3.1 Taringa!

Una de las redes sociales a destacar, es la página argentina y de uso en habla hispana Taringa! Inteligencia Colectiva, una de las comunidades virtuales más visitadas en toda Latinoamérica. Mensualmente, recibe 105 millones de visitas; y hasta diciembre de 2015 presentaba 27.629.790 usuarios registrados, 18.373.020 posts, y 148.824.389 comentarios. Fue lanzado el 11 de enero de 2004, su creador fue Fernando Sanz, y sus propietarios, Hernán y Matías Botbol y Alberto Nakayama<sup>137</sup>.

Los miembros de la red pueden compartir información, opinar, debatir, exponer sus intereses, hacerse de amigos, entre más posibilidades. Los posts pueden ser calificados bajo un sistema de puntos, cuyo fin es subir de nivel y valorar la publicación. Es una red

---

<sup>134</sup> <http://escritoriodfamilias.educ.ar/datos/redes-sociales.html>

<sup>135</sup> <http://www.fotonostra.com/digital/redesociales.htm>

<sup>136</sup> <http://www.fotonostra.com/digital/redesociales.htm>

<sup>137</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Taringa!>

social para compartir datos, y cada uno de los temas puestos en cuestión, se conecta con otros. Los usuarios son anónimos, diferente a redes como Facebook, LinkedIn, Twitter, Instagram, entre otras (Wikipedia, s.f.).

Su página principal presenta las publicaciones ordenadas en forma cronológica, desde el más reciente, y también lo más destacado (posts más comentados y leídos, recomendados y con mayor puntaje) y en ascenso, los cuales son aquéllos que comienzan a ser comentados, leídos y puntuados (Wikipedia, s.f.).

### 3.5.4 Foros

El Foro proviene de la palabra latina forum, cuyo significado es “afuera”. Durante el Imperio Romano, era la Plaza en donde se desarrollaban los juicios y negocios públicos. Se ubicaba fuera de las murallas que cercaban la Ciudad, y denotaba un nexo entre el exterior y la urbe<sup>138</sup>.

De la misma manera que un tribunal oye y sentencia en un Foro Judicial, y también como en una de las técnicas de la Comunicación, la cual supone un moderador y un grupo dispuestos a debatir e intercambiar ideas sobre un tema en particular, el Foro Cibernético o de Internet es una aplicación web<sup>139</sup>, en que permite el juicio, el debate, el intercambio de ideas, de información, ayudas, expresar sus opiniones, etc. en línea. Permite en la confrontación y el análisis<sup>140</sup>. Existe un “moderador”, el cual a partir - normalmente- de una pregunta e invitando a los individuos a responderle, se disparan los comentarios de quienes participan en la resolución del problema. La página comienza con el interrogante, le siguen las respuestas más recientes y finaliza con el primer comentario. También, es un punto de encuentro e interacción, conocido como “café virtual” (Definición de, s.f.)

Es como un tablero con mensajes de los usuarios, respondiéndole al interesado y también a aquéllos que les preguntan en su mismo comentario. No existe un diálogo en tiempo real, por lo tanto es una comunicación indirecta, mediada y pública. Además, termina convirtiéndose en una “Comunidad” sobre un asunto singular y en común. El mismo es creado a partir de un servidor (generalmente gratuito, el cual es más simple, empero conlleva a la aparición de publicidades) como ser los sistemas XenForo, vBulletin

---

<sup>138</sup> <http://definicion.de/foro/#ixzz40ytCEuaX>

<sup>139</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Foro\\_\(Internet\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Foro_(Internet))

<sup>140</sup> Ibídem.

o JavaBB. Por otro lado, pueden estar programados en PHP, Perl, ASPNET o Java, cuyos datos le permiten dar funcionamiento al igual que CGI (Wikipedia, s.f.).

Los foros virtuales aparecieron con los sistemas de noticias BBS (Bulletin Board System) y Usenet, entre 1980 y 1990. En la actualidad, existen foros Online y Offline. Los primeros permiten la comunicación en directo, y los segundos –por el contrario- aquéllos en los cuales el comentario es respondido tiempo después. Cabe destacar, que dependiendo de su accesibilidad, pueden ser Públicos, Protegidos y Privados. Los de primera instancia, permiten comentarios abiertos, es decir todo aquél que ingresa, puede comentar; y los de segunda, el debate es sólo para quienes están registrados en la aplicación. Y por último, en los de tercera instancia intervienen el moderador, el administrador y los miembros autorizados por este último (Wikipedia, s.f.).

Los cibernautas utilizan palabras como “thread” (tema o argumento), “post” (mensaje sobre un tema) y “fórum” (cada uno de los debates que componen la aplicación de Foro). Algunos datos que debe controlar un moderador son<sup>141</sup>:

- **Spam:** publicación no requerida, de forma caótica y en contra de las normas del Foro;
- **Trolls:** usuarios molestos, los cuales interfieren con la discusión, publicando obscenidades ya sean palabras o imágenes;
- **Leechers:** cibernautas que se aprovechan del post;
- **Arqueológicos:** reviven publicaciones antiguas;
- **Chaters:** aquéllos que redactan con pésima ortografía y acortando las palabras;
- **Fake:** aquéllos falsean los Nick y se hacen pasar por otros usuarios;
- **Usuarios títeres:** inscriptos dos o varias veces, los cuales se hacen pasar por otros miembros.

### 3.5.5 Correo electrónico

El correo electrónico o e-mail (electronic mail) es una herramienta de comunicación de Internet. El servicio permite la interacción (indirecta) entre dos o más usuarios, y en cuyas ventanas de mensajería pueden adjuntar documentos, imágenes e videos. Presenta un buzón, el cual accede a guardar temporalmente los mensajes.

---

<sup>141</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Foro\\_\(Internet\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Foro_(Internet))

Además, el e-mail dispone de cuatro componentes:

- **Destinatario:** quien/es recibirá/n el correo. Se digita la dirección del usuario deseado en la barra “From” o “Para”, y puede adjuntarse otras direcciones según “C” (o Con copia), o “CC” (Con Copia Oculta). En el primero, el usuario de “From” sabrá quiénes recibieron el mail; y en el segundo, no lo podrá observar;
- **Asunto:** es el título genérico del mensaje; se coloca en el espacio “Asunto”;
- **Mensaje:** en este apartado, se digitará la intención del correo. La ventana permite modificar la tipografía y tamaño, además de ciertos complementos para enriquecer la lectura: subrayado, negrita, cursiva, emoticones, etc.

Los mensajes son enviados por medio del sistema “webmail”, el cual empleado el protocolo SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), está configurado para páginas de mensajería instantánea especialmente. Asimismo, forma parte del servicio de “cliente por correo electrónico”, programa diseñado para gestionar los mensajes<sup>142</sup>. Algunas páginas de correo electrónico son “Outlook” (antes “Live” y “Hotmail”), “Gmail”, “Yahoo” o “Nestcape”.

La posibilidad de comunicarse entre los usuarios por medio de programas de correo, comenzó –como se dijo anteriormente- en 1961, cuando el MIT, presentó a través de una IBM 7094, un sistema de mensajería entre varios usuarios desde terminales lejanas, y que facilitaba el almacenamiento de archivos en el disco madre. Cinco años después, logró instalarse en los servidores; y en 1971, Ray Tomlinson situó el signo @ en la dirección. El carácter significa “At” en inglés, traducándose como “en”. Por lo tanto, en un hipotético caso, joseperez@hotmail.com.ar significa que José Pérez está en Hotmail<sup>143</sup>.

### 3.6 Quinto Poder de Montesquieu

En el “Espíritu de las Leyes” (1748) Charles Louis de Secondat, Barón de Montesquieu (más conocido como Montesquieu) planteó tres clases de poderes de Estado: Legislativo, Judicial y Ejecutivo. El primero refiere a las leyes que el príncipe o magistrado (en la actualidad occidental, hablamos –por lo general- de presidente, mandatario o primer ministro) dicta, corrige o deroga en pos de los intereses del pueblo.

---

<sup>142</sup> <http://definicion.de/correo-electronico/#ixzz487Nfumph>

<sup>143</sup> <http://www.tecnocosas.es/el-correo-electronico-origen-y-funcionamiento/>

El segundo supone “el ejecutivo de las cosas pertenecientes al derecho de las gentes”<sup>144</sup>, convoca a la paz o a la guerra, crea vínculos con otros países, fija el sistema de seguridad, o implanta decisión entre una contienda de las partes. Por último, el tercero o “el ejecutivo de las que pertenecen al civil”<sup>145</sup>.

Sin embargo, en el siglo XX, se propuso y estableció un cuarto poder (a modo metafórico de lo argumentado por Montesquieu). Se indicó al periodismo (la información) de los medios masivos de comunicación (diario papel, radio y televisión) como factor de que se “aliena y suma a los tres poderes clásicos del Estado”<sup>146</sup>. Se lo relaciona directamente con la manipulación política y la opinión pública, y beneficia en primera instancia a los directores de los medios, porque se “asimilan” a favor del interés del pueblo. Luego, a los mismos periodistas, puesto que pasan a ser los “caballeros andantes” (o independientes en pos de la verdad) de la Edad Media en los tiempos actuales, “los defensores del hombre de la calle, interés de sus necesidades y opiniones, auxiliadores inexcusables de una vida democrática sana”<sup>147</sup>; la “Voz de los sin voz”<sup>148</sup>. Y finalmente, al poder político y social, debido a que “todo el esfuerzo y la imaginación que derrochan para poner la información a su servicio carecería de sentido, si los medios informativos, si el cuarto poder, no se entendiera como un verdadero poder libre e independiente”<sup>149</sup>. Si se entiende que el poder de la información está por encima de todos los poderes del Estado, podría imponerse al legislativo, “trazaría los criterios del judicial y tendría la fuerza para designar, mantener o destruir al ejecutivo”<sup>150</sup>. Quizá sea este criterio (erróneo), abusivo y reducido a pocos, el cual explique las razones de los mandatarios por desplegar “un gran celo en el dominio de las ideas y [poner] la misma ambición en el control de la información que en el de las fuerzas armadas”. Lo cierto es que quien manipula la información tiene un gran poder extraordinario<sup>151</sup>.

En el siglo XXI, con la entrada del Internet a las casas y la facilidad de acceder a los datos (en todo tipo de formato, individuales o en conjunto, o hipertexto), la premisa del poder de la información se derrumba frente a los gobiernos y las empresas de medios globalizadas, las cuales perdieron su rol como contrapoder al primar sus intereses

---

<sup>144</sup> <http://www.claseshistoria.com/antiguoregimen/%2Bmontesquieu.htm>

<sup>145</sup> <http://www.claseshistoria.com/antiguoregimen/%2Bmontesquieu.htm>

<sup>146</sup> [http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art\\_id=279#C06](http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=279#C06)

<sup>147</sup> *Ibídem.*

<sup>148</sup> <http://monde-diplomatique.es/2003/10/ramonet.html>

<sup>149</sup> *Ibídem.*

<sup>150</sup> *Ibídem.*

<sup>151</sup> [http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art\\_id=279#C06](http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=279#C06)



económicos<sup>152</sup>. Las redes sociales, entre las más populares Facebook y Twitter, otorgaron las herramientas para que el usuario (y también ciudadano) tuviera la oportunidad constante de opinar, criticar o manifestar sus pensamientos. Una posibilidad sin límites, que puede beneficiar como perjudicar a los internautas<sup>153</sup>. Este fenómeno fue gestándose de a poco, comenzando con el costoso sistema de mensajes de texto de los dispositivos celulares, y luego por MSN Messenger (1999), la mensajería instantánea y multi-medial de Windows. Hasta la actualidad, las redes sociales se convirtieron en un foro de debate, en una comunidad que implementa normas y ordena los cuestionamientos de los millones navegantes<sup>154</sup>. Un ejemplo de su poder sucedió el 11 de marzo de 2004 (11M) en Madrid, España, cuando fueron atentados cuatro trenes de la red de ferrocarriles cercanos a la ciudad. Doce horas después, una cadena de mensajes de texto (vía telefonía celular) se multiplicó (o viralizaron), convocando a una marcha al siguiente día. “El Quinto Poder lo acelera todo, es más fácil unirse y pensar en grupo, independientemente de dónde se encuentren las personas. Las posibles conexiones sociales se multiplican de manera desconocida”<sup>155</sup>.

La soberanía informativa constituye un bien de todos y se conforma como un deber que “enlaza dialécticamente (...) el derecho a la información del sujeto universal. Un deber cuyos perfiles se hacen extremadamente nítidos – en libertad y responsabilidad – no tanto por los importantes efectos y posibilidades que tiene la información, como por lo exigente que es satisfacer el derecho a la información de todos los demás”<sup>156</sup>. Empero, más allá de la posibilidad de fácil acceso a los datos, la información desborda y asfixia en el mundo globalizado. La sobreinformación puede enfermar la consciencia y manipularla<sup>157</sup>.

### 3.7 Juegos en Red

Los videojuegos en línea son efectuados vía Internet, y pueden ser descargados por la web y ejecutados desde el navegador, y supone un jugador o el modo multijugador, es decir interactuar con distintos gamers a la vez. El primer juego online fue lanzado en la década de los 80, en una sala de recreación de California (EEUU), y se denominó “Pong”.

---

<sup>152</sup> <http://monde-diplomatique.es/2003/10/ramonet.html>

<sup>153</sup> <http://www.prensalaverdad.com/index.php/editoriales/2103-internet-y-redes-sociales-el-quinto-poder>

<sup>154</sup> [http://noticias.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/internet/nace-el-quinto-poder-cuando-las-redes-sociales-mueven-el-mundo\\_04RmPh4RL3eeudkcPbs6r1/](http://noticias.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/internet/nace-el-quinto-poder-cuando-las-redes-sociales-mueven-el-mundo_04RmPh4RL3eeudkcPbs6r1/)

<sup>155</sup> *Ibidem.*

<sup>156</sup> [http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art\\_id=279#C06](http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=279#C06)

<sup>157</sup> <http://monde-diplomatique.es/2003/10/ramonet.html>

No obstante, en 1.979, estudiantes de la Universidad de Essex desarrollaron “Dungeons & Dragons”, un juego de rol y plataforma virtual para compartirlo en las redes telemáticas. Presentaba en su Menú la opción de Multijugador, y empleaba textos alfanuméricos. Desde ese momento, surgió un tipo de juego llamados MUD (Multi- User Dungeons o Domains), dando origen con la llegada del Internet a las comunidades virtuales<sup>158</sup>.

El primero en incorporar imágenes fue el “Hábitat”, en 1986, y fue diseñado por la compañía Lucas Films Games para Commodore 64. Con el boom de la World Wide Web, se expandieron los programas de videojuegos en línea como el “Doom”. De las compañías de consolas, SEGA incorporó la posibilidad de conectarse a la web desde la red SEGA Saturn y acoplada a SEGA NetLink, con una capacidad del modem de 28 Kbps aproximadamente y permitía enviar correos, navegar por Internet y jugar en línea en modo multijugador. Luego, se unieron a esta función PlayStation y PS Portable, Xbox, GameCube, GameBoy, Nintendo DS, entre otras. Algunos de los juegos de PC más conocidos en el mundo son “League of Legends”, “World of Warcraft”, “Minecraft”, “Heroes of Neweth”, “Call of Duty: Modern Warfare”, etc<sup>159</sup>. En el mundo y en Argentina – específicamente-, era frecuente encontrar adolescente, en los cybercafé, prendidos al “Counter- Strike”, lanzado en 1999 por la compañía VALVE Software (Wikipedia, s.f.).

### 3.8 Privacidad e Identidad

Los sujetos en la web a menudo, exponen su información personal (aparentemente real) como carta de referencia de quiénes son en la realidad<sup>160</sup>. Las redes sociales se convirtieron con el paso de los años, “en un proceso de autoexploración, redefinición de la identidad y negociación de estructuras sociales”. Los perfiles son avatares hiperenlazados con información de la cuenta como nombre, foto, profesión o lugar de residencia. Sin embargo, la publicación de estos datos son sobreexpuestos por algunos usuarios, los cuales desconocen los ajustes de privacidad, mientras que otros los exponen voluntariamente<sup>161</sup>. Los hackers son otro peligro, sobre todo para los artistas, políticos, el Gobierno, empresas y otras instituciones.

Las opiniones, las publicaciones de fotografías, carteles, videos y demás contenidos, definen también la identidad del usuario. Empero, son muchas veces “negociadas”, para

---

<sup>158</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego\\_en\\_l%C3%ADnea](https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_en_l%C3%ADnea)

<sup>159</sup> <http://www.taringa.net/post/info/16145299/Cual-es-el-juego-online-de-PC-mas-jugado.html>

<sup>160</sup> Realidad: comprendido por la presente investigación como el contexto tangible y verídico de cada individuo.

<sup>161</sup> <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=4&rev=76.htm>

posicionarse estratégicamente en un grupo social o profesional<sup>162</sup>. La necesidad de ser seguidos, queridos y “gustados” en las redes afectan aún más a los adolescentes, quienes permanentemente actualizan su perfil para ser vistos por sus contactos.

### **3.9 Consecuencias positivas y negativas posibles debido al empleo de Internet**

El Internet es –como tantas- una herramienta con dos caras y que puede beneficiar o perjudicar a quien lo emplea. Es provechosa cuando se puede sacarle partida y usarla en pos del usuario; empero, su uso desmedido y confianzudo puede convertirse en un arma de acoso, violencia, estafa y generar trastornos psicológicos.

#### **3.9.1 Ventajas**

La web abre las puertas al mundo del conocimiento. Permite acceder a libros, revistas y diarios online, artículos científicos; presenta fotografías y videos de casi (o todos) los lugares del mundo; recorrer la historia e inclusive viajar al espacio. Accede a documentos electrónicos completos, su descarga y también la de cientos de canciones y obras de los artistas. La información es variada y puntual, dependiendo de lo que el cibernauta busque. Además, presenta un amplio abanico de entretenimiento<sup>163</sup>. En materia laboral, sirve de apoyo al trabajo en equipo, “el diseño, desarrollo y evaluación de proyectos, investigación, experimentación y trabajo interdisciplinario<sup>164</sup>”.

El Internet posibilita a los sujetos contactarse con otros de diferentes culturas, y crear vínculos hasta de amistad. El reencuentro y la comunicación directa a distancia (tanto por chat, llamada o videoconferencia) proporcionan el contacto y la interacción con quienes, el individuo, no ve<sup>165</sup>.

Además, impulsa la creatividad, y estimula el uso de nuevas formas de aprendizaje y construcción de problemas y su resolución<sup>166</sup>.

---

<sup>162</sup> <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=4&rev=76.htm>

<sup>163</sup> <http://problemasociales14.blogspot.com.ar/>

<sup>164</sup> <http://beneficiosyconsecuenciasdelinternet.blogspot.com.ar/>

<sup>165</sup> <http://problemasociales14.blogspot.com.ar/>

<sup>166</sup> <http://beneficiosyconsecuenciasdelinternet.blogspot.com.ar/>

### 3.9.2 Desventajas

El empleo abusivo del Internet puede adquirirle al usuario trastornos psicológicos y físicos. Los primeros radican en las siguientes: a) depresión o sentimiento de vacío cuando no está conectado; b) ansiedad por usar el ordenador; c) problemas personales y profesionales por causa de su uso excesivo<sup>167</sup>. Según el sitio web “I profesional” y a partir de la publicación de la página “Tech Hive”, los trastornos psicológicos más frecuentes pueden ser<sup>168</sup>:

- **Cibermareo:** desorientación cuando los individuos interactúan en otros sitios que no suelen emplear;
- **Depresión social:** algunos sienten tristeza y vacío por tener una lista de “amigos” interminable, y otros por no tenerlo, viendo las fotos de quienes se divierten de a grupos;
- **Cibercondría:** aquéllos que se sobreinformatan y temen que algo malo tienen o les pasará. Es muy usual en los individuos que creen tener una enfermedad debido a determinados síntomas que sienten, y al leer sobre los indicios, se alteran porque piensan que pueden ser fatales;
- **Efecto Google:** retiene menos información porque resuelven sus dudas a través de un click (“googlear”);
- Dependencia a los videojuegos online.

Los segundos se basan en la continua irritación y sequedad de los ojos, síndrome del túnel carpiano (dolor y dificultad de articulación en la muñeca), dolor de cabeza debido a la migraña, de espalda, alteraciones del sueño o insomnio y trastornos alimenticios<sup>169</sup>.

Es muy probable que genere trastornos de conducta, como invertir grandes porciones de tiempo en pensamientos, sentimientos y acciones por su uso; altera los estados emocionales o modifica el estado de humor del individuo, abstinencia y perturbación cuando se interrumpe el uso del Internet, negación del problema, euforia al utilizarla, pérdida de la noción del tiempo o del espacio y privación del sueño<sup>170</sup>. Los trastornos de conducta irán cambiando con las nuevas redes sociales o páginas que permitan la interacción directa entre los usuarios, creando nuevas adicciones como ser adicción a Internet, al ciber- sexo o a las redes sociales. Los adolescentes son más vulnerables,

---

<sup>167</sup> <http://problemasociales14.blogspot.com.ar/>

<sup>168</sup> <http://www.iprofesional.com/notas/172465-Cules-son-los-problemas-psicolgicos-ms-comunes-que-causa-Internet> (2013)

<sup>169</sup> <http://problemasociales14.blogspot.com.ar/>

<sup>170</sup> [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=s0185-33252013000600010](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0185-33252013000600010)

puesto que no suelen responsabilizarse por sus actos (distinto -generalmente- a un adulto)<sup>171</sup>.

Con el acceso a la red mundial, cualquier sujeto puede adueñarse de un nodo y esto puede generar peligros. Una cuenta puede presentar un perfil falso de un usuario y utilizarlo en pos de estafar a los genuinos internautas, los cuales creyendo en promesas como “has ganado un millón de dólares, pásame tu cuenta bancaria para depositártelo” o “soy multimillonario y te elegí para darte mi herencia”, siguen los pasos dados por los ciber- delincuentes. Existen otros casos, en los cuales la familia del internauta y la sociedad –porque la compete cuando se expande- deben prestar atención. Éstos son<sup>172</sup>:

- **Ciber acoso o ciber bullying:** “actitudes [de uno o muchos] agresivas, intencionadas y repetidas, hacia una o varias personas”, ocurren sin motivo alguno y puede desembocar en depresión, trastornos de conducta e incluso, el suicidio. Sucede sobre todo en las redes sociales, donde un adolescente o joven (blancos fáciles) es agredido y humillados públicamente por sus conocidos o contactos. Se aconseja no responder ni leer las agresiones;

- **Grooming:** estrategias utilizadas por un adulto para ganar la confianza de menores, con fines eróticos. Emplea los chats, las redes sociales o las páginas de exhibición física;

- **Sexting o sex casting:** cuando se difunde contenidos sexuales en las redes sociales u otras páginas.

### 3.9.3 Efectos en el cerebro

El fenómeno Internet fue tema de investigación en todas las áreas científicas. En medicina, la adicción a lo virtual condujo a lo largo de varios estudios de observación, comparación y evaluación, a determinar que provoca daños cerebrales, siendo considerado un vicio, como el tabaquismo, el alcoholismo o el consumo de estupefacientes<sup>173</sup>. Los videojuegos, la alerta permanente a revisar el correo o la red social generan estrés y ansiedad. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), “uno de cada cuatro personas experimenta cambios en la conducta asociados a las adicciones sin sustancias” (El Comercio, 2015).

---

<sup>171</sup> [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=s0185-33252013000600010](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0185-33252013000600010)

<sup>172</sup> <http://www.dominicas.org/INTERNETRIESGOS.pdf>

<sup>173</sup> <http://www.yumeki.org/cientificos-hallan-signos-de-dano-cerebral-en-adictos-al-internet/>

El síndrome visual del ordenador, cansancio visual, tendinitis, irritación e hinchazón en las manos son los síntomas más frecuentes en el uso de la computadora, el móvil o y el joystick. Afecta también a la glándula sudorípara y al sistema nervioso, a los campos electromagnéticos que causan los trastornos de sueño y memoria<sup>174</sup>. Un joven que pasa alrededor de catorce horas jugando con los videojuegos, puede crear atrofia severa en la materia blanca que une “las regiones vinculadas al procesamiento emocional, la atención, la toma de decisiones y el control cognitivo”<sup>175</sup>. Claramente, puede pasar con el empleo de Internet.

A fin de resumir, el capítulo tercero consistió en presentar los rasgos más característicos de Internet. Se confeccionó a partir de información recolectada sobre conceptos, génesis y evolución, modalidades para interaccionar, culturas cibernéticas, ventajas y desventajas de su empleo, entre otros apartados como privacidad e identidad.

---

<sup>174</sup> <http://www.elcomercio.com/tendencias/abuso-tecnologia-efectos-cerebro-usoexcesivo.html>  
<sup>175</sup> <http://www.yumeki.org/cientificos-hallan-signos-de-dano-cerebral-en-adictos-al-internet/>

## **CAPÍTULO IV: Descripción del método empleado, las herramientas de estudio y el análisis de las obras de anime**

En el presente apartado metodológico, se describirán las etapas que confluyeron durante la búsqueda de un resultado acertado o no, al problema cuestionado desde el principio. Se definirán el paradigma y enfoque empleado, junto con el método de estudio, los elementos analizados, sus objetivos, el cuestionamiento del supuesto de anticipación de sentido, entre demás puntualidades, tales como fuentes empleadas o diseño de investigación, las cuales fundamentarán y aclararán los interrogantes planteados.

### **4.1 Bosquejo de la idea**

La presente investigación se concibió a partir de un interés propio, debido a la simpatización al anime y el fenómeno Internet como enajenador y opresor de almas. En 2016, la Red (en Occidente, más precisamente en Argentina) continuó generando discordias, enfrentamientos, malestares, estrés en el ser humano y su entorno, daños psicológicos y físicos; sinónimo de casi dos décadas ulteriores en Japón, en donde, por esos años, los directores de anime comenzaron a denunciar su empleo nocivo para el hombre/usuario. Además, sus obras fueron transmitidas por las señales televisivas como Locomotion o Fox Kids, siendo visionadas de pequeña sin comprender sus mensajes críticos.

Por estos motivos, la idea del estudio se originó debido a la curiosidad de conocer, comprender y explicar por qué el anime de la última época de la década de 1990, exhibe al Internet como un instrumento malicioso y hasta destructivo, para el ser humano.

Por otro lado, el estudio estará destinado a desarrollarse en primera instancia, desde un punto de vista comunicacional, es decir según Harold Laswell el “dice qué”, de su esquema de interacción.

### **4.2 Planteamiento del problema**

A partir de la década del noventa, cuando comenzó a expandirse la Word Wide Web y junto a ella, los conocimientos del mundo fueron concentrándose en una red invisible y accesible a través de un simple click, los humanos comenzaron a llamarse también “usuarios”, idénticos a los clientes de algún servicio, sea ya energía eléctrica, agua

potable, gas, televisión por cable o satelital, o telefonía; o “cibernautas”, o “internautas”, o “navegantes”. Con la necesidad de comunicarse, factor típicamente de un ser vivo, aquí más específicamente de un humano, el cual se supone es racional; se manifestaron con mayor intensidad –y de manera creciente- las páginas webs, con el objeto de publicar información, entretener, educar, o interconectarse con otro usuario a distancia, como ser un familiar, amigo, compañero, conocido, o simplemente un extraño con alguna preferencia en común. Se destacan en esa época, las páginas de chat mundial y regional, blogs, redes sociales, mensajería electrónica y juegos en red con acceso a una ventana de chat para conectarse con los demás jugadores.

De la mano de esta eclosión comunicativa, en Japón, uno de los primeros países que adoptaron el servicio de la Red, los adolescentes y jóvenes comenzaron a indagar con más frecuencia el uso de la misma. A partir de la inocencia de muchos de ellos, y la picardía de otros tantos, ésta fue la cafetería engañosa para concretar citas perversas, manipuladoras, las cuales -inclusive- llevaron a perder sus vidas decenas de individuos. El fenómeno del suicidio en Japón no era nada extraño, sin embargo, sí lo era convocado desde Internet. Por este motivo y otros tantos referidos a la WWW, los directores de anime denunciaron las desventajas acarreadas frente a la “Wired”. Entre las temáticas, se destacaron el suicidio inducido desde Internet, el vaciamiento provocado en los jóvenes frente a abundantes y caóticos datos y personas desconocidas, los juegos en red, el robo de identidades, las identidades falsas, el acoso a distancia, etc.

Cabe destacar, no todos los creadores de series de anime de finales de 1990 trataban sobre Internet, y los que empleaban este tema para crear historias y universos, lo enjuiciaban como una apocalíptica herramienta (en un primer momento). Otros tantos, simplemente la miraron desde una óptica diferente, imaginando mundos paralelos vinculados con el Planeta Tierra “real”, a partir del computador interconectado, como en el caso de “Digimon Adventure” (1999). Sin embargo, son contadas las series o filmes de animación japonesa dirigidas a este tema.

#### **4.2.1 Preguntas**

Frente a lo expuesto hasta el momento y al supuesto de anticipación de sentido “*Los anime de finales de la década de 1990 plantean perjudicial la interacción hombre/usuario con Internet*”, se determinó resolver: ¿cómo es esa relación?, ¿por qué se expone a la Red como una herramienta perjudicial para el individuo?, ¿cuáles son las consecuencias que manifiestan por su empleo descuidado?, ¿cuál es la definición de Internet que



presentan? Además: ¿Cuáles tipos de sentimientos podría provocar Internet?, ¿puede un cibernauta controlar las emociones de otro?, ¿puede un internauta acosar desde lejos?, ¿qué efectos produciría en el individuo?, ¿y en su entorno? Asimismo, la investigación se preguntó: ¿puede alguien robar la identidad de otra persona y por qué?, ¿se pueden falsificar los datos?, ¿está controlado su empleo?, ¿qué entidad lo regula?, ¿es segura la utilización de Internet? También: ¿es el Internet un medio de comunicación?, ¿qué debería informar?, ¿es necesario contenga la Red sobreinformaciones, en particular noticias poco relevantes para los lectores, datos privados e íntimos de los individuos, y rumores?, ¿cómo afectaría en la vida real?

#### **4.2.2 Objetivos**

El trabajo de análisis tiene como finalidad general:

- Indagar sobre la competencia de Internet como herramienta nociva para el hombre/usuario a partir de los mensajes verbales y no verbales de los anime de finales de la década de 1990;

También, contará con los siguientes objetivos específicos:

- Describir el significado de Internet y sus múltiples empleos;
- Reconocer las interacciones entre los cibernautas;
- Conocer las consecuencias negativas que produce su empleo;
- Reconocer la existencia de un ente regulador de la Web;
- Identificar la confiabilidad para navegar por Internet;
- Cuestionar el acceso público a la Red;
- Indicar los cambios conductuales que los individuos adoptan en torno a la Red;
- Conocer al Internet como medio de información y sobreinformación;
- Reconocer si la relación entre el hombre/usuario con la Red es perjudicial según los anime de finales de la década de 1990;
- Reconocer y describir los elementos presentes en las producciones de anime, tales como personajes, conductas, situaciones, contextos, mensajes, lenguaje cinematográfico.

### **4.2.3 Justificaciones**

La investigación detalló a través de un análisis cualitativo explicativo de contenido, dos obras referidas al empleo de la Wired. Son pocas las teorías científicas que conectan las dimensiones de anime e Internet, aunque son rescatadas como ensayos o críticas en blogs, canales de video, páginas de aficionados a la animación nipona, y/o revistas online especializadas en la materia. En consiguiente, el presente estudio concibió un problema particular indagado científicamente por contados autores (al menos en las regiones de habla hispana). Asimismo, se apoyó en entrevistas a especialistas en comunicación e Internet, anime y cultura japonesa.

La presente tesina de licenciatura pretende servir como documentación para otras investigaciones referentes a animación japonesa y/o problemas a partir de la comunicación cibernética, suplir dudas en común con otros interesados o investigadores, y suscitar aún más interrogantes con el objeto de proyectar nuevos estudios. Además y dejando de lado el marco temporal y japonés, apuntó a reflexionar si la utilización de Internet en los países es adecuado, en cuanto y en tanto no dañe a terceros durante la intercomunicación frente al computador. Porque, hasta 2016, se hallaron muchos países –en especial, Latino América-, donde el empleo de Internet y sus consecuencias delictivas y criminales, provocaron daños psicológicos y –muchas veces- físicos en los internautas y su entorno.

Su viabilidad o factibilidad radicó en la observación y análisis de una serie y una película de animación japonesa de finales de la década última del siglo XX, sustentado por conocimientos y teorías previos de anime, sociedad japonesa e Internet. Los materiales analizados fueron rescatados en copia DVD (puesto que en Mendoza, Argentina, los videos originales no se encontraron en el mercado) versión original (japonés) con sus respectivos subtítulos en castellano, y versión doblada en español ibérico (“Perfect Blue”, doblado en España Q.T. LEVER, en 1998); “Serial Experiments Lain” en CRISTAL Media, el mismo año) y español latinoamericano (“Serial Experiments Lain”, trabajado en Argentina, por Media Pro Com, año 1998).

### **4.3 Confección del marco teórico**

Los primeros tres capítulos de la investigación se fundamentaron en fuentes de primera mano (Hernández, 2006), las cuales fueron: libros sobre diseño de dibujo de anime, revistas especializadas en animación japonesa y tecnología, tesinas de grado y

tesis de maestrías y doctorado extraídas de la web, libros y revistas online y páginas virtuales, y textos explicativos disponibles en .pdf (Formato de Documento Portátil- Adobe Systems) sueltos en los buscadores del ciberespacio, todas referidas a los temas en cuestión para su comprensión; y durante el proceso de estudio y descripción de las unidades de análisis, este material tuvo como finalidad no incurrir en errores o sorprenderse frente a lo visionado. Además, empleó documentos en red sobre teorías de comunicación, las cuales sirvieron para apoyar la elaboración de los párrafos referidos a interacción, percepción y fetichismo (por ejemplo, el fenómeno otaku).

El compendio de piezas de teorías e información descritas en la primera parte de este libro, esclarecieron el significado del sujeto de anticipación de sentido; afirmaron, modificaron, añadieron y/o eliminaron preguntas de investigación y objetivos; evitaron caer en desaciertos, y también acercó y familiarizó jergas únicas del universo Anime e Internet, además de explicar palabras de origen japonés, y contextos y episodios que los conforman, junto a la descripción de la sociedad del país del Sol Naciente.

#### **4.4 Alcance del estudio de investigación**

Según el teórico estadounidense Thomas Kuhn (1962), se define como paradigma científico a un conjunto de creencias, una visión del mundo convenida por la comunidad científica en un momento específico, donde combinan leyes, teorías, aplicaciones e instrumentación, brindando modelos para determinar las investigaciones. Es una serie de prácticas que definen los lineamientos de una disciplina científica de una época en particular<sup>176</sup>.

La presente tesina de licenciatura estableció para su estudio el *paradigma cualitativo naturalista- interpretativo*, porque buscó no sólo reconocer y describir los elementos de las obras de anime seleccionadas, sino también definir su contexto e intra-contexto; señalar, detallar y comprender las situaciones y sus personajes (corriente fenomenológica); y desentrañar, analizar y reflexionar sobre los mensajes verbales y no verbales de las producciones propuestas por sus directores; vistas e interpretadas desde un ángulo completamente subjetivo (hermenéutica). Su metodología es holística, puesto que integra en un todo los componentes respectivos a la serie y el filme. Además, compartió un *enfoque cualitativo*, debido a que no midió numéricamente los datos durante su recolección, sino los interpretó a medida que fueron observados y reunidos.

---

<sup>176</sup> <http://definicion.de/paradigma/>

Por otra parte, el tipo de investigación y finalidad fue *descriptivo*. Consecuentemente, se detallaron las características y manifestaciones de los personajes y su alrededor, y sus actitudes frente a sus grupos de pertenencia, y cuando interaccionaban con los usuarios de Internet. También, el significado del mismo, las desventajas obtenidas por su empleo, sus normas y datos que agrupa. La modalidad de análisis fue *inductiva*, pues partió de particularidades a generalidades; mas no universaliza los casos con los vividos por los individuos en la realidad (comprendiéndola como todo aquello que se percibe, lo cual supone una experiencia personal tangible; no es un montaje sino situaciones que efectivamente, suceden). Su secuencia temporal escogida fue transversal, porque supone las obras de una época determinada (finales de la década de 1990); y por lo tanto, la cronología de los hechos fue retrospectiva en comparación al inicio de la investigación. Además, el control de los factores de estudio fue observacional.

#### **4.5 Supuesto de anticipación de sentido**

Para la investigación, el supuesto de anticipación de sentido representó:

*“Los anime de finales de la década de 1990 plantean perjudicial la interacción hombre/usuario con Internet.”*

#### **4.6 Diseño de investigación**

Para verificar el supuesto de anticipación de sentido, se recurrió al empleo del *diseño de investigación no experimental*, debido a que los elementos no fueron manipulados, sino que observados e interpretados. A su vez, fueron clasificados según su alcance temporal como *“Transversal- descriptivo”*; manifestado de otra manera como el período de 1998.

En una segunda instancia, se determinó: la población o universo, en otras palabras, el conjunto de todos los casos similares o cuyos elementos determinados compartan; la muestra o el subgrupo de la población, cuyos datos son recolectados para su estudio; y las unidades de análisis, las cuales son los elementos específicos a analizar (Hernández, 2006). Por lo tanto, el grupo abarcó todas las producciones de anime (series y filmes) de finales de la década de 1990, específicamente 1997, 1998 y 1999. Por otra parte, la muestra se compuso de: el filme *“Perfect Blue”* (ochenta minutos de duración), obra del cineasta de animación Satoshi Kon, de 1998; y de la serie *“Serial Experiments Lain”* (13 episodios de veinte minutos aproximadamente), dirigido por Ryūtarō Nakamura, de 1998.

A su vez, la muestra se definió como *muestra no probabilística, intencional*. El fin de selección subjetiva de ambas obras fue comprender y describir las intenciones de los directores, detallarlas y volcarlas en un texto científico, sin pretender generalizar sus opiniones. No obstante, para comprender y apoyar el análisis de las obras, se seleccionó el muestreo teórico de sujeto experto de dos entrevistas referidas al anime, cultura japonesa e Internet. Las mismas se concretaron con Lic. En Comunicación Social, Germán Dartch, y Prof. Sebastián Touza, de la Universidad Nacional de Cuyo. La primera se realizó el 24 de septiembre de 2015, y la segunda el 12 de abril de 2016. Además, se anexó una entrevista a la Prof. de japonés, Bárbara Furlani, quien explicó generalidades de la cultura de Japón (concretada en octubre de 2015).

Por último, los datos o conclusiones obtenidos fueron equivalentes a la triangulación o estructura tripartida entre cada unidad de análisis, las dimensiones y los valores o resultados obtenidos de los elementos de la muestra.

#### **4.7 Selección del método de estudio**

La investigación es un *análisis de contenido*, el cual, según Berelson (1952), es una técnica para describir objetiva, sistemática y cualitativamente los mensajes comunicacionales, con el objeto de interpretarlos. El mismo contribuyó científicamente a teorizar las informaciones elaboradas y estrenadas en su momento, por los directores de anime seleccionados. Su propósito fue aportar contenidos a tener en cuenta durante la apreciación de un producto mediático, sea un anime, una película o simplemente un programa para niños, más allá del tema “Internet” abordado por las obras audiovisuales cuestionadas.

No obstante, para la dimensión “interacción hombre/usuario con Internet”, se clasificaron las siguientes categorías:

- a) NET: Internet;
- b) ENT- H/U: Entorno hombre/usuario.

Y subcategorías:

- a) DEF-NET: Definición de Internet;
- b) COMT-NET: Comentario sobre la web;
- c) PW: Página web;
- d) BG: Blog;
- e) CHT: Chat;
- f) JGS: Juegos on-line;
- g) COLEC: Correo electrónico;
- h) FLIA: Familia;
- i) AGS: Amigos;
- j) CPÑ: Compañeros (de trabajo o institución educativa);
- k) CON-NET: Conocimientos sobre la Red: Muy Mucho (MM), Mucho (M), Regular (R), Poco (P), Nada (N);
- l) SEN-NET: Sentimientos originados por Internet: Alegría (ALE), Asombro (ASO), Preocupación (PREO), Desesperación (DES), Turbación (TUR), Pavor (PAV);
- m) NTE-NET: Ente regulador: Gobierno (GOB), Religión (REG), Anarquía (ANA).

En las unidades de análisis, la dimensión “plantean (perspectiva) perjudicial” se categorizó según:

- a) NET: Internet;
- b) ENT- H/U: Entorno hombre/usuario;
- c) MEDCOM: Medio de comunicación.

Y subcategorizó a partir de:

- a) EMP-NET: Empleo: Robo de identidad (ROBID), Falsificación de datos (e identidades) (FALDAT), Publicación abusiva (trata las publicaciones de información privada) (PUBL), Ciberacoso (CIAC);
- b) COND-H/U: Conocimiento sobre los usuarios: Afirmativo (AF), Negativo (NEG);
- c) COSEC-H/U: Consecuencias: Cambios de conducta (CAMCD), Ruptura de la esfera privada (RUPRIV), Prejuicios (PREJ), Problemas con el entorno (PROTO), Inducción al suicidio (IDSUC), Pertenencia a la Red (PERTRED);
- d) COND-H/U: Cambios conductuales: Agresivo (AGR), Pasivo (PAS), Asertivo (ASE);
- e) INF: Informar;
- f) SOBRINF: Sobreinformar.

Además, se tuvieron en cuenta los recursos cinematográficos (RECIN): Imagen Subjetiva (IMSUB), Tomas (TM), Inserts (INS), Imagen Metafórica (INMET) y Banda de sonidos y efectos (FX). Sin embargo, esta secuencia alfabética, no representó una jerarquía, ni grado de importancia, sino que significó ordenarlos para su estudio. La codificación de los elementos fue inductiva, porque identificó y comprendió de manera subjetiva los componentes de los productos audiovisuales seleccionados.

#### **4.7.1 Metodología específica**

El principal exponente del análisis cualitativo de datos fue Mayring (1983), el cual definió tres tipos de técnicas analíticas del análisis de contenido: Resumen del análisis de contenido, Análisis estructurante del contenido y Análisis explicativo del Contenido. Esta investigación prefirió la última opción, puesto que cuya técnica puede incluir el análisis de contexto estrecho, a través de la recolección de los segmentos, y el análisis de contexto, basada en datos sobre autores, situaciones y teorías. De esta manera, se estudiaron los segmentos, el lenguaje lingüístico y paralingüístico, algunos recursos cinematográficos, y sus respectivos intracontextos, basados en su contexto.

Las unidades de análisis, o el material seleccionado a cuestionar, fueron de base no gramatical<sup>177</sup>, en otras palabras, elementos que permiten separar los fragmentos de los materiales. En el caso del filme “Perfect Blue” y la serie “Serial Experiments Lain” (ambas obras son unidades de contexto), fueron documentos íntegros divididos por escenas o tomas (unidades de muestreo o codificación, independientes unas de otras, pero enlazadas a una misma unidad de análisis y contexto, presentan un significado integral). A sí mismo, el espacio de ambos fueron determinados por minutos o segundos, según sus duraciones; y según Hernández (1994), se indicaron como ítems, o unidades de análisis que sugieren un sentido particular, dependiendo la perspectiva del investigador, a los recursos cinematográficos, tales como imágenes subjetivas, tomas, o inserts, etc. Éstos ayudaron a comprender las piezas estudiadas.

Las dimensiones “Interacción hombre/usuario con Internet” y “Plantean (perspectiva) perjudicial” agruparon los segmentos en categorías, siendo codificados para su mejor interpretación. Según lo investigado por Bardin (1996), tanto las categorías y códigos, como los fragmentos del material, deben agruparse en una matriz de contingencia. Sumado a estos datos, a cada pieza se le denominó con un “Identificador” (ID), el cual los enumeró respecto al orden de aparición.

Cabe reconocer que las unidades de análisis fueron agrupadas bajo el análisis de base no gramatical, es decir que si bien se detallaron los diálogos más significativos -para el estudio- de determinados personajes, se estableció interpretar el entorno de los mismos: familias, compañeros de escuela y/o trabajo, conocidos de sus grupos de pertenencia, lugares frecuentados; y también, los elementos visuales, los cuales de forma indirecta, pudieron desentrañar las intenciones de los autores.

---

<sup>177</sup> Cáseres (2003) Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable. *Psico Perspectivas*. 2, p.p. 53-82.



## **4.8 Análisis de las entrevistas**

### **4.8.1 Animación japonesa**

Para entender el contexto por el que estaban atravesadas las obras “Serial Experiments Lain” y “Perfect Blue”, se consultó a Germán Martín Dartch, licenciado en Comunicación Social, estudiante del Doctorado en Ciencias Sociales en la Universidad Nacional de Cuyo, investigador y becario de CCT CONICET Mendoza, y estudiante de Psicología. Además, es desarrollador independiente de videojuegos y simpatizante del anime.

Asimismo, se cuestionó a la producción japonesa como una herramienta cinematográfica (televisiva y online) destinada a la concientización de las problemáticas sociales o a un mero entretenimiento. También, se lo enjuició como espejo de la sociedad occidental estadounidense y europea.

#### **4.8.1.1 El anime en los noventa y la pérdida de calidad argumental**

Para el profesional la década de los noventa de una “era dorada” de los productos animados nipones, en referencia a calidad argumentativa. La década de los ochenta y noventa (sobre todo principios de la última década del siglo XX) estuvieron signadas por la Guerra Fría (1945/1955- 1991), y a su vez por un “gran crecimiento en el ámbito de la tecnología informática”, a causa del contexto en el que estaban insertos.

Por consiguiente, el “ciberpunk” y la ciencia ficción, en general, cobraron fuerza junto con otros géneros, los cuales reflexionaron sobre la conflictividad social. “En este entonces, estamos hablando del anime (...) como algo que no era tan difundido, o sea, no cualquiera hacía un anime, no cualquier estudio animaba.” Durante el mencionado período, las producciones de animación japonesa presentaban arcos argumentales críticos de los conflictos que aquejaban a su sociedad. Empero, el juicio residía en los propios imperativos del autor; en otras palabras, desde la experiencia del director. “Muchos escritores de la época de los noventa vivían eso que nosotros no vivimos, tanto que era un mundo dividido, un mundo en el que sabías [que explotaría] la ‘bomba’ ”. En la agenda pública de la segunda mitad de la centuria anterior, el pensamiento de “en cualquier momento el mundo se puede acabar” giraba constantemente entre los pueblos de Japón. En cierta medida, esta premisa fue una de los factores que selló a la literatura

nipona, “donde no era una cuestión de ‘esto puede pasar’, sino ‘esto puede pasar de nuevo’ ”. Para Dartch, el tema referido a la “bomba” o “de que algo va a caer” puede observarse en diferentes series o filmes nipones. “Fijate en muchos animes (...) no es una bomba, [sino] puede ser desde extraterrestres hasta algo paranormal; pero se repite esa temática de que hay algo que amenaza con ser una gran destrucción”, señaló. Sin embargo, dedujo que quizá sea el imaginario colectivo del autor, el cual prefirió reconstruir esa convicción de que estuvieron a tiempo de escapar de aquella catástrofe.

En relación con los primeros años del dos mil, el licenciado explicó no es que “haya decaído la calidad argumental o la cantidad de anime con buena calidad argumental, sino más bien, lo que ha habido es una explosión –a partir del año 2000- de [su] desarrollo”, y por ende, se generó mayor material audiovisual. “Por supuesto, cantidad y calidad no son cosas que vayan de la mano”, remarcó. En consecuencia, se redujo el interés por las complicadas tramas argumentales comprometidas con las problemáticas sociales; y se beneficiaron “las fórmulas comercialmente exitosas”. Para el licenciado, en la década de los noventa, se acrecentó la rama de producción de anime y por añadidura, empezaron a gestarse las fórmulas estándares: primero sucede esto, luego lo otro, después esto, y por lo tanto “sabés que la gente lo va a comprar”. Sin embargo, el comunicador manifestó que si bien existen varios formatos trillados y en ascenso, ilustró el caso de la serie “K-ON!” En referencia a la serie del 2009, expresó “no creo (...) haya mucha decadencia en ‘K-ON!’, simplemente cuentan lo que quieren contar, (...) una historia despreocupada, tonta y para que te diviertas; y no hay nada de decadente en eso”. Pero al mismo tiempo, acentuó que decadente es el género ecchi, en el cual la pornografía y el erotismo son confundidas en una fórmula exitosa de mercado. “Eso es decadencia”, exclamó.

#### **4.8.1.2 Entre el juicio y la diversión**

Por lo que se refiere a si una obra de arte, en este caso anime, debe enjuiciar, criticar, denunciar las problemáticas de una sociedad, o simplemente entretener, el becario de CCT CONICET Mendoza confesó que “tengo un pequeño disgusto ante la noción de entretenimiento”. “El entretenimiento solamente se puede entender desde un punto de vista utilitarista”, alegó. Para Germán, el entretenimiento “es la no actividad, lo que no sirve para nada, lo inútil”. Igualmente, expresó que es posible relacionarlo con la producción y maximización de ganancias. No obstante, desde la perspectiva del psicoanálisis, el entretenimiento es lo que deseamos, sólo por goce; y es esa necesidad de gozar lo que lleva al individuo a querer más cosas. Este fenómeno se transforma en “un álgebra de sustituciones”. Ahora bien, el concepto siempre estará matizado por una

ideología política. “Entonces, ¿cuál debería ser la función del anime?, ¿cuál debería ser la función del relato, del arte? Un medio para alcanzar la búsqueda de goce”, asintió. El entretenimiento y la connotación ideológica, con el cual se reviste a una producción de anime –en este caso-, pueden ir en conjunto. Aún así, no todas las series o películas de animación japonesa deben tender a concientizar sobre una problemática precisa. Están atravesadas por el goce, es decir por la necesidad de buscar el disfrute y que el otro (espectador) disfrute de lo que el sujeto hace (el director); por consiguiente existirá un segmento de la audiencia que <<gozará>> de la obra <<concientizadora>> del autor, y otros no. Simultáneamente, el goce -o la satisfacción de admirar la producción- conlleva a la angustia, “podríamos ponerlo en términos como una fórmula deseo en función de la angustia”. Por ejemplo: “En el momento en el que vi ‘Chica Marioneta J’, (...) hubo un goce y en tanto ese goce tuvo su satisfacción, también dio paso a su angustia, a la angustia de la reflexión, a la angustia de preguntarse ‘¿qué hay en esta relación, en este amor signado desde el principio por una imposibilidad, por algo trágico?’ En tanto que el goce lleva a la angustia, lleva siempre a la pregunta en el ser por el otro, lleva siempre a la problemática social, a la problemática ineludible, enorme y creo que eterna de convivir con el otro, con los otros”.

Dartch concluyó “creo que por el lado del arte, en tanto que se inscribe como un discurso artístico que busca no solamente vender, aunque el vender te lleva a fórmulas que ahogan la narrativa; pero que la narrativa tanto que discurso artístico siempre busca, y en tanto que se pregunta sobre el goce del otro, siempre desemboca en la dimensión de la angustia y es una angustia movilizante. Una angustia que busca respuesta.” En definitiva, posiblemente una obra conduce a una introspección o reflexión.

#### **4.8.1.3 Espejo occidental**

A propósito del anime como reflejo de la sociedad japonesa, el profesional indicó el anime y la cultura japonesa actual son “una cristalización de una contradicción viviente entre la tradición y la innovación que está siempre identificado con lo extranjero”. Durante la Restauración Meiji, los japoneses tuvieron que firmar un tratado de libre comercio con Estados Unidos de Norteamérica, después de que estos últimos bombardearan Kyoto. Por entonces, “Japón llegó a decir ‘es hora de modernizarnos, y lo moderno es lo de afuera, entonces hay que eliminar todo lo arcaico que tenemos en la tradición’ ”. Por consiguiente, se prohibieron los samuráis, portar cabello largo -en el varón-, y empezaron a adoptar costumbres occidentales. Sin embargo, las prácticas tradicionales niponas no pasaron a un segundo plano, sobre todo en la guerra contra Rusia y las Guerras

Mundiales del siglo XX. En referencia al intra-contexto de las producciones animadas japonesas, el desarrollador de videojuegos manifestó que “la mayoría de los anime son en Tokyo”, porque “el ciudadano de Tokyo es occidental japonés”, un nacionalista con una costumbre occidentalizada al máximo.

#### **4.8.2 La era Internet**

Desde su comercialización, el empleo de la Red estuvo signado entre lo bueno y lo malo, como algo que vino a “atrofiar” la capacidad de crítica del hombre, a “destruir” la inteligencia. Por otro lado y con sus años, dio lugar a los usuarios a expresarse públicamente y sin filtros, lo cual generó la discusión si debería o no permitirlo. Los medios de comunicación quedaron en un segundo plano en esa función de “ser la voz del pueblo”; ahora el pueblo tiene miles de voces. Sobre el hombre e Internet, Sebastián Touza, profesor de la Cátedra “Informática y Sociedad” de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional de Cuyo, y del Doctorado en Ciencias Sociales perteneciente a la misma institución, explicó diferentes aristas sobre la Web.

##### **4.8.2.1 Entre la dicotomía de bueno o malo**

Internet no podría estar ser relacionado directamente al concepto de “nocivo” o “perjudicial”, ni tampoco a un “vicio”; ni a la dicotomía de “bueno” o “malo”. Existe una “tendencia de la gente a abstraerse de la realidad por estar participando en distintas redes sociales”, indicó. “Yo no lo llamaría ‘adicción’, yo creo que hay una cuestión de ‘construcción de deseo’ ”, lo cual empuja al usuario a destinar mayor tiempo en la Red. Por añadidura, ese momento frente al computador “muchas veces lleva a la ilusión de que estás haciendo algo, nada más porque estás emitiendo una línea de mensajes en redes sociales”, aclaró el profesor, “eso y otra cantidad de cosas”. “Me parece que es muy difícil decir si es bueno o malo”, y rescató hay primero que analizar la situación en particular. El catedrático señaló “a medida que confundamos nuestra participación simbólica a través de signos con la realidad material -corporal-; ahí estamos en problemas”.

En contrapartida, Internet facilita al sujeto acceder a información de manera inmediata, por ejemplo. Aunque no todo dato debería navegar. Para el académico, es necesario saber “cuánto nos roban los gobernantes, o cómo gana plata una empresa explotando a la gente; ese tipo de información si no la buscás específicamente, no va a estar”. Además, aclaró sobre la sobreinformación, es decir, la información en demasía

(rumores, chismes, privacidad) y el caos existencial de tantos links conectados y de manera desordenada, los cuales desvían la atención del usuario: “creo que cuando uno sabe lo que está buscando y navega y navega, es una cosa, ahora cuando uno está aburrido y navega nada más que para combatir el aburrimiento, es otra cosa”, manifestó. “Habría que preguntarse por qué nos aburrimos, más que cómo navegamos”.

Ahora bien, tampoco es el hombre quien “pervierte” a Internet. La web es el fruto de la actividad humana, e interpela al individuo, del mismo modo que otras variables. El empleo de la Red estará determinado según la interpretación del cibernauta: “un mismo sitio web puede ser bueno o malo, según cómo lo lea uno”, aclaró. “Los signos son arbitrarios: a veces un signo significa para alguien algo y para otro, otra [cosa]”. Por otro lado, las prácticas que apartan al sujeto de la interacción no mediada, “de escribirse y no hablarse”, representa una connotación negativa. A “medida que se crea distanciamiento en la interacción cara a cara, hay un problema. Cuando uno no ve a la persona, la está abstrayendo”. Touza explicó que Internet existe desde finales de los ochenta en Los Estados Unidos de Norteamérica, y muchos ciudadanos pasaban ratos consumiéndolo en las salas de Chat. En aquella época “habían creado la [sigla] I.R.L., es decir ‘In Real Life’, para decir ‘la vida real’, porque estaban tanto tiempo participando en estas salas de Chat, que tenían que referirse de alguna manera a la vida real”.

Asimismo, para Touza “en esta sociedad no tenemos una dimensión de lo que es la soledad cuando avanza más la informatización. Yo he vivido mucho tiempo en Canadá y yo he visto otras sensaciones de soledad que acá no conocemos, en sentido de que la gente vive en distintas ciudades que su familia, entonces estar solo significa no tener a nadie, los amigos son mucho más efímeros”. Sobre el aislamiento, “tal vez alguien se siente acompañado porque habla por celular con su familia, en cualquier parte del mundo”, manifestó. Empero, desde la perspectiva de intercomunicación no mediada, “desde el lugar que tiene el cuerpo”, el problema radica cuando haya una “pérdida de la noción del cuerpo”. Esto sucede tanto con Internet como con la televisión o la radio, sólo con el agregado de que en la web el hombre puede expresarse, y “esa sensación de poder expresarnos nos hace sentir de alguna manera un poco más poderoso”. La posibilidad de manifestarse en la Red, también conlleva a un poder negativo, “en la medida que todos hablan son mejor registrados por la N.S.A. (National Security Agency)”.

#### 4.8.2.2 La palabra como signo binario

Por otra parte, las publicaciones tienen un peso sumamente importante, porque la palabra escrita “tiene una solidez que no tiene la palabra hablada”. “Cuando uno discute [en redes sociales, blogs, chats, páginas en general] algo siempre termina o eleva el nivel de confrontación, de manera muy cruenta que en la discusión verbal”. “En la interacción cara a cara (...) uno puede decir algo y se puede arrepentir, puede verle la cara al otro cuando lo dice (...); cuando se escribe, ese tipo de barreras no están”. Tampoco debería crear un “daño psicológico ni moral”, como es el caso del ciberbullying, en el cual los adolescentes son los más vulnerables a disgustarse por los comentarios de sus conocidos. “No es como pegar, algo que seguro le generás un daño”, expresó; “estamos hablando de signos, [los] signos no funcionan de una manera material”. En otras palabras, cuando un navegante (sobre todo adolescentes y jóvenes) es “atacado” por publicaciones desafortunadas sobre éste, la decisión de aceptarlo como una afrenta –por parte de otro nick- o no, radica en pensarlo como una serie de signos fríos, redactado por un individuo que no se atrevería –muy probablemente- a repetir esas palabras codificadas en la “vida real”. A su vez, Touza dijo “creo que hay que darle importancia, pero no hay que pensar que las soluciones vienen por el lado de la red; es decir, si hay mucho ciberbullying, ‘bueno, chicos ¿porqué no van a hacer un deporte?, ¿o hacer algo donde puedan conocerse en persona?’ ”.

#### 4.8.2.3 ¿Seres bifrontes?

Sobre las dos caras de un mismo usuario, es decir, un sujeto se comporta de una determinada manera en “la vida real”, y de otra en la web, el profesor señaló que sería producto de la reducción de posibilidades de encuentro: o porque se trabaja más por menos remuneración, o porque nadie sale a las calles debido al incremento de hechos delictivos, entre otros factores. Pese a dichas circunstancias, también puede considerarse que el Internet es una vía de escape de la realidad. Ser lo que el individuo no puede ser en la “first life” (primera vida) es una posibilidad. Pero “no sé hasta qué punto uno puede ser cualquier cosa en Internet, porque siempre hay un condicionamiento; siempre estamos determinados por el lugar en el que estamos parados físicamente”, aclaró. En contraste, también es una herramienta y un medio de comunicación. Tampoco está mal comunicarse por la señal de red. “La cosa es cuando se tiene ‘otra vida real’, donde cuando uno tiene que hablarse con el vecino, hable; en vez de escribirse mensajes. A mí

no me gusta hacer una especie de juicio [sobre la web] porque es evidente que hay cosas que sirven para todo el mundo”.

Cabe aclarar Internet no es un mundo paralelo. Según Touza, “un mundo paralelo implicaría una existencia física paralela y no la hay, nada más que un lugar de intercambio de signos”. En redes sociales, el individuo actúa como en su vida cotidiana. “En la vida real hay un poco de teatro, es decir, hay una cara que uno da”, pero en Internet existe una “esfera de privacidad que se ha ido diluyendo”. “Está la cuestión de que, rara vez, uno cuando habla, lo escuchan 300 o 400 personas; pero si vos tenés 300 o 400 amigos y vos escribís algo, es posible que esos 300 o 400 lean lo que vos escribiste, y sin diferenciación de grupo. Ahora, en la vida real vos tenés un grupo de la universidad, de la secundaria, familiares (...), y con cada uno has tenido una forma de relacionarte, donde tal vez, no compartís lo que decís con ese grupo de personas, lo que decís con otro grupo de personas; y no es porque estés mintiendo. Pero acá [en redes sociales] vos tenés el mismo discurso para toda la audiencia”. Es allí donde se irrumpe la barrera de la privacidad.

#### **4.8.2.4 Protocolo de seguridad**

Para que Internet funcione, existen alrededor de 15 organizaciones que deciden “qué tecnologías se emplearán”. Son cuerpos internacionales, en las cuales participan informáticos de todo el mundo, y definen por ejemplo, “qué características va a tener el software que se usa en Internet, o el hardware”. Por lo tanto no es un ente anárquico, sino requiere un protocolo para establecer orden en la red. No obstante, ningún usuario está restringido a decir tal o cual palabra o publicar material multimedia o no –en general–, pero sí cuando atenta a la integridad de otro usuario en la “vida real”, por medio de filtros.

## 4.9 Estudio de la película “Perfect Blue”

El siguiente punto tuvo como objeto interpretar el filme del destacado director Satoshi Kon. En consecuencia, se empleó el análisis cualitativo de contenido a determinados segmentos del largometraje animado, y cuyo fin último es verificar el supuesto de anticipación de sentido.

### 4.9.1 Perfect Blue

#### 4.9.1.1 Ficha técnica<sup>178</sup>

- **Título:** Perfect Blue.
- **Dirección:** Satoshi Kon.
- **País:** Japón.
- **Estreno:** 28 de febrero de 1998<sup>179</sup>.
- **Género:** Thriller Psicológico.
- **Duración:** 81 minutos.
- **Clasificación:** C- Apta para mayores de 18 años.
- **Productora:** MAD HOUSE, Rex Entertainment.
- **Distribuidora:** Manga Films.
- **Producción:** Haruyo Kanesaku Hiroaki Inoue, Masao Maruyama Yutaka Maseba.
- **Producción ejecutiva:** Ken Washiya, Koshiro Kanda, Yuichi Tsurumi.
- **Guión:** Sadayuki Murai.
- **Dirección artística:** Nobutaka Ike.
- **Fotografía:** Hisao Shirai
- **Montaje:** Harutoshi Ogata
- **Novela original:** Yoshikazu Takeuchi
- **Animación:** Ai Suenaga, Akiko Hayashi, Ayuchi Baba, Chikako Kamata, Cho Yong Shim, Chol-gyu Kim, Do Oh Hee, Gang Eun Kyung, Geum-soo Kim, Gyung-a Ryu, Gyung-ja Kim, Harue Ono, Hideki Futamura, Hideki Hamazu, Hideki Nimura, Hidenori Matsubara, Hikaru Takanashi, Hiroshi Washizaki, Hiroyuki Morita, Hisashi Eguchi, Hisashi Ikeda, Hitoshi Haga, Hyaong Ja Kim, Jeong-im Chae, Joo-eun Joo, Junichi Taniguchi, Kana Nakayama, Kaoru Inoda, Katsuichi Nakayama, Kazusuke Yoshihara, Kim Hee Sa, Kiyoshi Kosaka, Koichi Arai, Koji

---

<sup>178</sup> <http://cine.estamosrodando.com/peliculas/perfect-blue/ficha-tecnica-ampliada/>  
<sup>179</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Perfect\\_Blue](https://es.wikipedia.org/wiki/Perfect_Blue)



Kumasaki, Kumi Ishii, Kumiko Kawana, Kunio Takahide, Kwak Mi Duk, Lee Jee Eun, Lee Soon Young, Makota Koga, Makoto Yamada, Mamoru Kurosawa, Masaharu Tada, Masahiro Kurio, Masaki Kawai, Masataka Kawai, Masayoshi Banno, Mi Ae Na, Michiyo Suzuki, Mitsuo Iso, Moon Young Im, Moon-hee Kim, Morifumi Naka, Nizou Yamamoto, Nobumasa Arakawa, Nobumasa Shinkawa, Okyun Moon, Park Young, Park Young-Gyung, Rei Kono, Sachiko Kato, Sakiko Watanabe, Satoshi Kon, Shigeru Fujita, Shin Kyoung-Hwa, Shinji Hamasaki, Shinji Hashimoto, Soon-ryun Park, Takaaki Yamashita, Takeshi Honda, Takuo Noda, Tomoko Yamamoto, Toshiya Niidome, Yong Sik Kim, Yoshihiro Kitano, Yûji Ikeda, Yuriko Kadomoto.

- **Música:** Masahiro Ikumi
- **Sonido:** Les Claypool III, Masafumi Mima, Michael McCarty, Shizuo Kurahashi

#### 4.9.1.2 Reseña

Mima Kirigoe es una reciente veinteañera, y una de las cantantes del grupo de Pop Idol “Cham”, acompañada de sus compañeras Rei y Yukiko. Debido a la reducción de ventas de los discos del trío y ante el deseo de profundizar en su carrera artística, Mimirin decide abandonar el conjunto musical y en su último recital, agradeciéndoles, anuncia a sus fans su retiro. Instantes al comunicado, un grupo de jóvenes molestan a otro con deformidades en su rostro, el cual es un seguidor obstinado de la muchacha, y cuyo nombre es Uchida. Frente a este episodio y en contra de la agresión, Mima lo defiende.

Al salir del teatro griego, donde actuaron las “Cham”, Kirigoe recibe cartas de sus admiradores, y el último de ellos le expresa que “siempre ve la ‘Habitación de Mima’ ”. Ante el desconocimiento, Mimirin comienza a indagar precariamente sobre la utilización de Internet. Para ello, su manager Rumi Hidaka, su confidente y asesora profesional, instala en su departamento una Macintosh Performa Apple y le enseña a navegar por la Web. De esta manera, conoce por fin el sitio ‘La Habitación de Mima’ y a su vez, el blog ‘El Diario de Mima’, leyendo periódicamente cada publicación. Los mismos, comentaban los pensamientos, acciones, viajes, y cantidad de datos privados de la muchacha. En un primer momento, la ex Idol contemplaba las páginas con alegría y sorpresa, riéndose inocentemente de la información. Sin embargo, con el pasar de la lectura, empezó a preocuparse, debido a que su imagen –pública- era aparentemente vigilada y también, su vida se presentó al alcance de cualquiera en la Red.

Por otra parte, Mima es contratada como actriz secundaria por una productora, para una tira televisiva de thriller psicológico, denominada 'Double Bind'. Ante los renglones osados de su guión y la exposición a otra forma artística, cuyo público adulto apelaba a admirarla en poses y ropas sugerentes, o desnuda, cuyo objeto para los productores, era aumentar las ventas con su figura y por lo tanto, el rating. Por esta razón, ella transita por una etapa de cambio entre la Idol pura y la mujer que haría cualquier cosa por sus espectadores. En consecuencia, empieza a confundir lo que quiere, porque no ha logrado definir su profesión; además, existe ahora, alguien vigilándola y usurpando su identidad en Internet, publicando absolutamente todos sus pensamientos y actividades, quebrantando su esfera de privacidad. No obstante, se reconoce en esos datos tergiversados o falsos, provenientes de la mente del otro que está detrás de dichos sitios webs. Por lo tanto, como en la historia de la serie de 'Double Bind', enreda sus ideas, la realidad y el sueño, al punto de creer que quien redacta para 'La Habitación de Mima', era la verdadera y no ella.

Sobre el sitio de Red, ese alguien -la otra Mimirin, la Mima IDOL- se comunica, a su vez, por mensajería instantánea con sus fans, los cuales creen genuinamente interactuar con la joven. Entre quienes emplean este recurso, es Uchida bajo el Nick de "Me-Manía". Éste, al parecer, es quién vigila a Mima y la acosa desde las sombras de cada rodaje. El aficionado será el victimario que la persiga hasta quitarle los suspiros, puesto que adora su figura como Idol y, como únicamente entrecruza mensajes con la Mima de la web -su consuelo, su ánimo y su compañía-, supone la verdadera ser la binaria, la cantante; y la actriz, la de carne y hueso, una farsante.

Como resultado de los episodios descritos, se mezclan y confunden ideas, acciones, palabras, personajes en toda una maraña de sucesos trágicos que acabarán con una Mima interpelada por los signos de la Web, una manager con "desorden de identidad disociada" y un fan desquiciado por revivir a la vieja Mimirin.

#### **4.9.1.3 Personajes principales**

En el filme, se destacan cuatro personajes principales, los cuales son: Mima Kirigoe, Rumi Hidaka, Me-Manía.y Mima IDOL.

- a) Mima Kirigoe: es una joven cantante y actriz de 21 años, inocente y de buenas intenciones, procedente del interior de Japón. De pequeña, viajó a Tokyo para

formar parte del trío musical de Pop Idol “Cham”, convirtiéndose en una estrella aclamada por el público adolescente y juvenil. Mimirin (pseudónimo) decide abandonar el grupo para dedicarse a la actuación. En ese momento, vive la transición de Idol –referente femenino para las niñas japonesas, una figura admirable, de buenos hábitos, representando la belleza, la pureza y la honestidad- a actriz, segunda etapa en su carrera profesional, la cual le permite mostrarse como una mujer adulta. Esta fase de metamorfosis, le llevará a confundir su psiquis, y ergo su conducta, al no definir sus deseos profesionales. Su apoyo incondicional, entre la lejanía de su madre, quien siempre se comunica con ella por teléfono y su familia, es su manager Rumi Hidaka;

- b) Rumi Hidaka: manager de Mima. Es una señora de mediana edad, ex Idol y actriz frustrada, por lo cual, se dedica a la producción de artistas. Supone ser la mano derecha de Mima, su segunda madre (conoce perfectamente a la joven) y quien negocia su carrera profesional. Sin embargo, presenta una envidia enfermiza hacia la muchacha, puesto que Mimirin consume lo que ella nunca pudo concretar. Debido a sus celos, cree ser, pensar y vivir como Kirigoe y de esta manera, bajo su identidad, inventa y actualiza periódicamente una página web denominada “La Habitación de Mima” y un blog titulado “El Diario de Mima”. Allí, publica todo lo que piensa y hace Mimirin, aunque también falsea o tergiversa algunas de sus ideas, publicando lo que desea ser cierto para la manager. Además, interactúa con los fans –crédulos que imaginan que se comunican con la ex “Cham”-, mediante correo electrónico;
- c) “Me-Manía” Uchida: es un joven fan de Mima Kirigoe, en su carrera de cantante. Cree obstinadamente, se comunica por e-mails con su estrella predilecta, y siendo manipulado por Rumi, lo convence para asesinar a la actriz. Cabe destacar, “Me-Manía” es el Nick que utiliza a la hora de enviar correos electrónicos. Además, presenta deformidades en su rostro, es introvertido e ingenuo. Es un muchacho solitario, sin amigos, quien cubre su vacío destinando sus pensamientos hacia Mima, y siguiéndola en cada uno de sus recitales; y dedica mucho tiempo a navegar por Internet, sobre todo a conversar con la “Idol”;
- d) Mima IDOL: Es una imagen subjetiva y representa el alter ego de Mima Kirigoe. Significa: a) la otra Mima, la que no quiere ser actriz si debe realizar escenas osadas ni fotografías presumidas, para demostrar que es adulta y que quiere complacer a su público; la que no quiere “estar manchada” (a diferencia de una Idol que es “pura”, una persona ideal, sin prejuicios sexuales); b) Rumi, quien está detrás de la pantalla del monitor. Es la “Mima” que redacta el blog y la página web; la que sigue siendo cantante y actuar en vivo, aunque en los recitales no se

encuentre presente; c) la mujer de los pensamientos retorcidos de Me-Manía, la que le habla en su triste soledad; d) Rumi, la manager que termina personificando a Mima, la que se viste y actúa como ella, la que termina internada en un psiquiátrico con la idea rotunda de ser la joven actriz.

#### **4.9.1.4 Biografía**

Satoshi Kon (12 de octubre de 1963 - 24 de agosto de 2010) fue un director de animación, mangaka y guinista japónes. Sus obras más reconocidas son "Perfect Blue" (1998), "Millennium Actress" (2001), "Tokyo Godfathers" (2003) y "Paprika" (2006). Sus obras fueron respaldadas por el estudio MADHOUSE; siendo además, reconocidas por combinar lo onírico y lo real, al punto de confundir la psiquis de sus personajes. Cada cinta presenta un estilo similar que el cineasta italiano Federico Fellini (1920- 1993). El director falleció a los 46 años, de un cáncer pancreático<sup>180</sup>.

#### **4.9.2 Estudio e interpretación de los datos**

Con la intención de analizar el filme "Perfect Blue" (1997) de Satoshi Kon, se concretó el análisis cualitativo de datos a quince segmentos, entre escenas y tomas, de la cinta animada. Si bien, cada uno de los fragmentos difiere espacialmente, se resumieron los diálogos, sumado una breve introducción para contextualizar la pieza.

La película se analizó según once tópicos o categorías y subcategorías, contextualizados en las dimensiones "Interacción hombre/usuario con Internet" y "Plantean (perspectiva) perjudicial". Asimismo, se utilizaron matrices de contingencia y luego, fueron interpretadas a partir de los datos arrojados.

##### **4.9.2.1 Dimensión "Interacción hombre/usuario con Internet"**

El supuesto de anticipación de sentido concibe la idea de que "Los anime de finales de la década de 1990 plantean perjudicial la interacción hombre/usuario con Internet".

En tal sentido, la dimensión "interacción hombre/usuario con Internet" señaló:

---

<sup>180</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Satoshi\\_Kon](https://es.wikipedia.org/wiki/Satoshi_Kon)

- a) Interacción: relación del individuo con el computador. Contempló los sentimientos (positivos o negativos) generados por el empleo de la web y las herramientas posibles empleadas para comunicarse;
- b) Hombre/usuario: se señaló al individuo como la persona física y la encriptada en números binarios (0 y 1). Tuvo presente el entorno del personaje (familia, amigos, compañeros de escuela y de trabajo, lugares frecuentados), y la carencia o no de afectos. Sobre el navegante, se remarcaron cuánto conocimiento posee sobre la Red, los sentimientos creados por la interacción;
- c) Internet: definición según la obra, comentarios determinantes para el análisis, herramientas ofrecidas, entre regulador.

#### 4.9.2.1.1 Definición de Internet

Instrucciones:

NET: Internet

DEF-NET: Definición de Internet

**Tabla 1. Definición de Internet**

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
1	<p>(13min. 38seg.- 14min. 11seg.)            En el set de filmación, Mima se encuentra repasando el único renglón que dirá para la tira de televisión. A su lado, está su manager Rumi a la cual le enseña una carta de una fan y le pregunta si conoce lo que quiso decir el joven: <i>[Diálogo]</i>            Rumi (<i>bosteza despreocupada. Mira a Mima de costado.</i>):- Es una página de Internet.            Mimirin:- ¡Oh! ¡Esa cosa ha sido popular últimamente! ¿Y qué es eso?            Rumi (<i>piensa desinteresada</i>):- Mmm... ¿Cómo puedo describírtelo? Es como una red de computadoras [...]. Rumi:- Considerando que esa persona “puso un link en la ‘Habitación de Mima’ ”, esta ‘Habitación de Mima’ debe ser un sitio web. No lo entiendes... ¿Cierto?</p>	NET	DEF-NET

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).**

En “Perfect Blue”, se menciona a Internet como algo nuevo, muchas veces desconocido, pero muy de moda en la sociedad de Tokyo. Pese a que llegó a mediados de la década de los noventa a la región japonesa, la actriz Mima es del interior del país y

por tal motivo, no está al tanto de las tecnologías modernas, particularmente sobre cibernética. En el filme, el personaje de Rumi lo define de manera precaria, sugiriendo que es “una red de computadoras”, es decir, ordenadores interconectados. Además, supone poner “un link en la ‘Habitación de Mima’”, significa colocar en la barra de URL, el link de dicha página web para ingresar a la misma.

#### 4.9.2.1.2 Comentarios sobre la web

Instrucciones:

NET: Internet

COMT-NET: Comentario sobre la web

**Tabla 2. Comentarios sobre la web**

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
2	<p>(19min. 1seg. – 20min. 36seg.)  Plano detalle de una PC Macintosh Performa de Apple, y en cuyo monitor se refleja el rostro observador y atento de Mima. Se observa a Rumi instalando el computador. Ésta se sienta frente a la misma y le explica a la ex Idol:  <i>[Diálogo]</i>  Rumi:- ¿Estamos listos? (<i>Enciende la PC.</i>)  Mimirin (<i>aplaude contenta</i>):- ¡Rumi-chan eres realmente sorprendente!  Rumi:- Te registraré para el servicio en línea. [...] De todos modos, Mima, te explicaré todo esto, así que escucha cuidadosamente. (<i>Plano detalle del monitor: muestra dos ventanas y el cursor -movido por Rumi- señala el ícono de un programa.</i>) Éste es un navegador para la World Wide Web. Lo ejecutas haciendo doble click aquí (<i>Doble clic en el programa “Navigator”</i>). [...] (<i>Mira al monitor</i>):- ¿Ves? Justo a “Dirección” escribes el URL. No es tan difícil... ¿cierto? [...]</p>	NET	COMT-NET
3	<p>(25min. 4- 12seg.)  En el tren, Mima mira por la ventanilla. Desde su perspectiva, se encuadra un plano detalle de un cartel publicitario. En el mismo se lee: “Una Página Web en Internet: ¡Tú también puedes hacerla! Hello!! MAC Internet Super Magazine”. Se aleja con zoom y se encuadra luego, en plano general corto, a Mima mirándolo pensativa.</p>	NET	COMT-NET

Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).

El comentario del ID primero, presenta una situación típica al momento de aprender acceder a Internet. En este caso, Mimirin empieza a instruirse sobre las herramientas y posibilidades de informarse y comunicarse que brinda la Web.

Por su parte, la segunda pieza percibe que el Internet está al alcance de todos, y a través de un simple click. Así es como cualesquiera que desee usar la Red para publicar datos privados, usurpar y falsear identidades e información, acosar a distancia, atentar contra la vida de otra persona e inclusive con la de todo un gobierno, entre otras probabilidades; podrá efectuarlo. Entonces, si los individuos pueden acceder a comprar un ordenador y a abonar el servicio de Internet, están a un paso de concretar hasta los deseos más perturbadores. Esto es debido a que las redes carecen de normas frente a las situaciones enumeradas. En la película, su manager robó el nombre de la joven y creó con él, una página web para quedarse con el aprecio de los sus fans.

#### **4.9.2.1.3 Herramientas de Internet**

Instrucciones:

NET-NET: Internet

PW: Página web

BG: Blog

CHT: Chat

JGS: Juegos on-line

COLEC: Correo electrónico

**Tabla3. Herramientas de Internet**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "HERR-NET"				
		PW	BG	CHT	JGS	COLEC
4	(9 min. 9-16seg.) A la salida del recital del grupo de Idol PoP "Cham", Mima, antes de subir a un auto, recibe una carta de un admirador de ella. [Diálogo] Fan:- ¡Mimarin! ¡Mimarin! (Le entrega la carta.) Mimarin:- ¡Gracias! Fan:- ¡Siempre veo la "Habitación de Mima"!	X				
5	(21min. 9seg.) De noche, en el departamento de Mima, luego de haberse marchado su manager, Mimarin aprendiendo a usar su Macintosh, abre desde 'La Habitación de Mima', otro link "El diario de Mima", en formato blog.		X			
6	(48min. 10- 28seg.) Travelling mecánico por la habitación de Me-Manía. Se observan desde revistas con publicaciones sobre sesiones fotográficas de Mima Kirigoe, hasta el joven de espaldas sentado frente a su computador. Luego, plano detalle del monitor, cuya pantalla muestra el sitio 'La Habitación de Mima', y la ventana de e-mail. Se encuadran los mensajes de correo electrónico: [Diálogo] Mimarin IDOL:- Para Me- Manía: Gracias por los e-mails que envías cada día. (Se oye la voz de Mimarin IDOL.) Tú me crees... ¿cierto? (Primerísimo primer plano del joven leyendo el mensaje).					X

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).**

La película presenta tres formas de interacción: la primera, mediante una página web. Es una comunicación unilateral<sup>181</sup>, porque el sitio en sí mismo –sin ventana de chat, ni posibilidad de comunicarse mediante mensajería instantánea- permite la publicación meramente de datos. No obstante, no sería una interacción sino una forma de difundir la imagen de la cantante. La segunda, es a través del blog, en donde únicamente se notifica a los fans cada pensar, sentir y acción (falso o no) de Mima; en conclusión, comparte características con la primera. Y la tercera, se da a partir del correo electrónico. Este

<sup>181</sup> Comunicación unilateral: No permite concretar el acto de intercomunicación; es decir, no existe en ella, retroalimentación o feedback.



recurso permite la comunicación bilateral<sup>182</sup>, aunque mediada y no instantánea como el chat.

#### 4.9.2.1.4 Entorno del hombre/usuario

Instrucciones:

ENT- H/U: Entorno hombre/usuario

FLIA: Familia

AGS: Amigos

CPÑ: Compañeros (de trabajo o institución educativa)

**Tabla 4. Entorno del hombre/usuario**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO “ENT-H/U”		
		FLIA	AGS	CPÑ
1	(13min. 38seg.- 14min. 11seg.) En el set de filmación, Mima se encuentra repasando el único renglón que dirá para la tira de televisión. A su lado, está su manager Rumi, a la cual le enseña una carta de una fan y le pregunta si conoce lo que quiso decir el joven [...].			X
2	(19min. 1seg. – 20min. 36seg.) En el departamento de Mima, Rumi está instalando una Macintosh Performa de Apple a su amiga: [Diálogo] Rumi:- ¿Estamos listos? (Enciende la PC.) Mimarin (aplau de contenta):- ¡Rumi-chan eres realmente sorprendente! [...]		X	
7	(7min. 31- 53seg.) Plano detalle de las palabras del sitio web ‘La Habitación de Mima’. Alguien baja la página, hasta que se detienen un poco más arriba. Al mismo tiempo, se oye una canción de las “Cham”, interpretada por Mimarin. Las oraciones expresan: “¡No quiero seguir haciendo drama! ¡El productor es un pervertido y mi papel está, en verdad, equivocado! (Plano general corto en ángulo picado del joven fan Me-Manía -nick o mote en la red- leyendo el blog. Luego, plano general corto y en ángulo contrapicado, de él de espaldas. Se aprecia su habitación oscura y solitaria, salvo por las fotos de Mima Kirigoe en su pared. Desaparece en un fundido en negro.)	X		

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).**

<sup>182</sup> Comunicación bilateral: El acto de intercomunicación se concreta; es decir, no existe en ella, retroalimentación o feedback.

En este cuadro se aprecia que ambos personajes están solos. Mimirin está rodeada de sus compañeros de trabajo de la tira 'Double Bird', aunque con la compañía y el apoyo de su manager Rumi. A su vez, Hidaka es su amiga confidente y su segunda mamá; no obstante, Mima sigue siendo una chica solitaria, puesto que sus afectos más significativos como su madre, viven lejos de donde trabaja.

También se observa que el joven fan Me-Manía debe de tener una familia, pero están ausentes en el filme. El muchacho es introvertido y al parecer por sus rasgos físicos, ha sufrido en algún momento (o en varios, o siempre), discriminación y violencia ejercida por quienes le rodean. Se puede deducir a partir de estas razones, se refugia en su habitación –oscura- repleta de posters de Mimirin Idol, navegando por la Web, leyendo los sitios sobre la actriz e interactuando con ella, a través de correo electrónico.

#### **4.9.2.1.5 Conocimientos sobre la Red**

Instrucciones:

CON-NET: Conocimientos sobre la Red

MM: Muy Mucho

M: Mucho

R: Regular

P: Poco

N: Nada

**Tabla 5. Conocimientos sobre la Red**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "CON-NET"				
		MM	M	R	P	N
1	<p>(13min. 38seg.- 14min. 11seg.)</p> <p>En el set de filmación, Mima se encuentra repasando el único renglón que dirá para la tira de televisión. A su lado, está su manager Rumi a la cual le enseña una carta de una fan y le pregunta si conoce lo que quiso decir el joven: [Diálogo]</p> <p>Rumi (<i>bosteza despreocupada. Mira a Mima de costado.</i>):- Es una página de Internet.</p> <p>Mimarin:- ¡Oh! ¡Esa cosa ha sido popular últimamente! ¿Y qué es eso?</p> <p>Rumi (<i>piensa desinteresada</i>):- Mmm... ¿Cómo puedo describírtelo? Es como una red de computadoras [...]</p> <p>Rumi:- Considerando que esa persona "puso un link en la 'Habitación de Mima' ", esta 'Habitación de Mima' debe ser un sitio web. No lo entiendes... ¿Cierto?</p> <p>Mimarin (<i>sonríe alegre</i>):- No... ni una palabra.</p>			X		X
8	<p>(38min. 48seg.- 39min. 4seg.)</p> <p>Se encuadra en un plano detalle, el computador Macintosh de Kirigoe. En la pantalla, está abierta la web "Habitación de Mima". Plano general corto de Mima de perfil, sentada con su mano apoyada en el mouse y mirando al monitor. Ella le pregunta a la computadora "¿Cómo fue tu día? (<i>Plano detalle de las palabras que lee.</i>) 'Hoy, seguía un poco deprimida, pero el recibir e-mails de todos ustedes me hizo sentir un poco mejor.' (<i>Primer plano de Mima.</i>) ¿E-mails?</p>					X
6	<p>(48min. 10- 28seg.)</p> <p>Se encuadran los mensajes de correo electrónico entre Me-Manía y Mima IDOL: [Diálogo]</p> <p>Mimarin IDOL:- Para Me- Manía: Gracias por los e-mails que envías cada día. [...]</p>		X			

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).**

La matriz enseña que la actriz Kirigoe no comprende la significación de la Red, ni cómo utilizarlo, ni su implicancia en la sociedad. Con el transcurso de la película, aprenderá a buscar páginas webs, pero no ahondará en conocer más recursos ofrecidos por el servicio. Por su parte, su manager Rumi conoce medianamente su empleo, a tal punto que como indica el cartel publicitario "Una Página Web en Internet: ¡Tú también puedes hacerla!", programa un sitio online. A su vez, el cuadro entiende que Me-Manía, al contactarse periódicamente con su estrella y navegar muy frecuentemente por Internet, presenta un grado de conocimientos mayor pero no "supremo" sobre informática.

#### **4.9.2.1.6 Sentimientos originados por Internet**

Instrucciones:

SEN-NET: Sentimientos originados por Internet

ALE: Alegría

ASO: Asombro

PERO: Preocupación

DES: Desesperación

TUR: Turbación

PAV: Pavor

**Tabla 6. Sentimientos originados por Internet**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "SEN-NET"					
		ALE	ASO	PREO	DES	TUR	PAV
9	<p><i>(20min. 43seg. – 22min. 23seg.)</i>  Plano detalle sobre una carta, la cual en su último renglón, presenta la siguiente dirección: <a href="http://www.angel-net.co.jp/~yo...">http://www.angel-net.co.jp/~yo...</a> Mima lo lee detenidamente: "H...T...T...P..." Ahora, se encuadra como detalle la Macintosh. Se observa que, en la pantalla, aparecen tres ventanas superpuestas, y la principal es el navegador. El software carga – luego de que Mima escribiera ese URL- una página web llamada "IDOL ON LINE". "Oh... ¡Apareció algo!", exclamó la actriz. [...] "Hey... ¡Lo estoy haciendo bastante bien! Y ahora... Esto..."</p> <p>¡Aquí está! <i>(Ejecuta doble click en un link. Se carga el sitio "La Habitación de Mima": Bienvenidos. Plano medio de Mima expectante, y otra vez, se toma al monitor.)</i> La "Habitación de Mima". <i>(Abre otro link "El diario de Mima", en formato blog.)</i> ¿Qué es esto? <i>(Lee.)</i> ¡Fue simplemente terrible! Arruiné la coreografía y olvidé mi letra. Me siento tan apenada por mis fans.' 'Esta mañana, cuando bajé del tren con mi pie izquierdo primero fue cuando comenzaron a suceder todas las cosas malas. Siempre pongo hincapié en que mi pie derecho debe ir primero en el tren y en el baño.' <i>(Plano medio de Mima riéndose.)</i> ¡Alguien seguro que me conoce! ¿Qué es esto <i>(Plano detalle de las letras del blog. Luego, fotos del cumpleaños de Mima.)</i></p> <p>'Hoy fue mi cumpleaños número 21. Yukiko, Rei y el personal de la agencia hicieron una fiesta para mí... ¡Fue sensacional!' <i>(Plano medio a primer plano –zoom- de la ex cantante. Comienza a preocuparse.)</i></p>		X				
					X		

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "SEN-NET"					
		ALE	ASO	PREO	DES	TUR	PAV
	<p>'De regreso a casa, fui a comprar provisiones a la tienda de siempre. Compré agua mineral y leche. La leche debía ser marca Cow Brand, tengo que permitirme al menos ese lujo. Y comida para mis pobres peces, por supuesto.' (Ahora, primer plano de Mima en tres cuartos. Está preocupada.)</p> <p>'Mayo 12: estuve impresionada por la actuación de Eri Ochiai-san en Double Bind. (Plano detalle de las palabras que lee.) Ella es otra persona cuando la cámara está grabando.' (Primerísimo primer plano de Mima, asustada.) ¿Qué es todo esto...? ¿Cómo es que saben tanto?"</p>			X			
10	<p>(25min. 25- 44seg.) Antes de pasar por la puerta del tren, Mima recuerda lo escrito en el blog (Plano detalle de las letras del sitio web.): "Esta mañana, cuando bajé del tren con mi pie izquierdo primero..." Plano detalle de su pie izquierdo, antes de cambiarlo, la empujan y corre despavorida.</p>						X
8	<p>(38min. 48seg.- 39min. 4seg.) Se encuadra en un plano detalle, el computador Macintosh de Kirigoe. En la pantalla, está abierta la web "Habitación de Mima". Plano general corto de Mima de perfil, sentada con su mano apoyada en el mouse y mirando al monitor. Ella le pregunta a la computadora "¿Cómo fue tu día? (Plano detalle de las palabras que lee.) 'Hoy, seguía un poco deprimida, pero el recibir e-mails de todos ustedes me hizo sentir un poco mejor.' (Primer plano de Mima.) ¿E-mails? '24 de junio: Ayúdenme, todos...' (Se sorprende. Nuevamente se encuadran las palabras.) '¡Todos están forzándome a hacerlo! ¡Todo es culpa del guionista!' Esto... ¡Esto no es cierto! ¡Yo no escribí nada de esto!</p>				X		

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "SEN-NET"					
		ALE	ASO	PREO	DES	TUR	PAV
	<p>(Primer plano de Mima impresionada. Ahora, plano detalle de la pantalla. Aparece en una ventana, la imagen de Mimirin IDOL –imagen subjetiva-, la Mima del Internet. Hablan ambas.)</p> <p>[Diálogo]</p> <p>Mimirin IDOL:- ¡Por supuesto! ¡La Mima real está escribiendo esto! (Se ríe. Mima la mira aterrada.) Sé cuán profundo en tu corazón, quieres volver a ser una Pop Idol. [...] Oh... Sí, ya no eres una Pop Idol. (Plano medio de Mima asustada.) Ahora eres una mujer asquerosa. [...]</p> <p>Mimirin (Ángulo picado de su cuerpo encorvado. Grita horrorizada):- ¡Basta! [...] (Mima IDOL la saluda y se tira del balcón.) ¡Espera! ¡Espera! (Es frenada por el vidrio del ventanal. Ella sale al balcón y llora perturbada.)</p>					X	
11	<p>(55min. 8- 24seg.)</p> <p>Plano detalle de las oraciones del blog: 'Hoy estuve de compras en Harajuku. Soy aficionada a los artículos en oferta'. (Imágenes de Mima con una bolsa y fuera de una tienda –como si alguien le hubiera sacado una foto. Primer plano de Mima leyendo el "Diario...", atontada.) "Creo... que hoy fui a Harajuku".</p>					X	
6	<p>(48min. 10- 28seg.)</p> <p>Se encuadran los mensajes de correo electrónico entre Me-Manía y Mima IDOL:</p> <p>[Diálogo]</p> <p>Mimirin IDOL:- Para Me- Manía: Gracias por los e-mails que envías cada día. (Se oye la voz de Mimirin IDOL.) Tú me crees... ¿cierto? (Primerísimo primer plano del joven leyendo el mensaje).</p>	X					
12	<p>(1h 4min. 9seg.- 4min. 6seg.)</p> <p>En los estudios de televisión, Mima es atacada por Me-Manía. Ella se arrastra buscando una salida. [Diálogo]</p> <p>Mimirin:- ¡Alguien que me ayude!</p> <p>Me-Manía (Plano general largo de la escenografía donde se llevó a cabo el desfile de modas, y donde el personaje de Mima es atacada por incitadores; en ángulo picado. El fan le ataca con un cuchillo y se balancea sobre ella.):-</p>					X	

<p>¡Como si alguien pudiera escuchar tu voz en este momento!</p> <p>Mimarin (<i>agitada</i>):- ¿Quién eres? ¿Por qué estás haciendo esto?</p> <p>Me-Manía:- ¡Estoy protegiendo a mi querida Mimarin!</p> <p>Mimarin:- Pero... ¡pero yo soy Mimarin!</p> <p>Me-Manía:- No... ¡No! ¡No! ¡No! ¡No! ¡Tú no sabías que soy Me-Manía! ¡Tú sólo estás fingiendo ser Mimarin! [...] ¡La verdadera Mimarin me envía e-mails todos los días! ¡Y ella dice que tú sigues interponiéndote en su camino!</p>						
---	--	--	--	--	--	--

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).**

La ejecución de la Red generó ciertos sentimientos en los personajes. Mimarin se mostró asombrada de sí misma por lo bien que empezaba a conocer y emplear la Red, sumado a un sentimiento de alegría cuando admiró –en un primer instante- el sitio y el blog. La actriz asimilaba que su nombre e identidad (imagen, pensamientos, actitudes, actividades, sentimientos, secretos íntimos) se exhibían como un halago de un fan hacia ella. Empero, no comprendió la dimensión de que estar expuesta a millones de individuos anónimos conlleva también, a la usurpación y falsificación de su figura e informaciones públicas (algunas) y privadas, tergiversando su identidad personal, e inclusive afectando su carrera laboral. A medida que leía el blog, comenzaba a preocuparse, porque ya no eran halagos, sino violación a su esfera de privacidad, y fue cuando interpretó desesperada que alguien, en la realidad, la espiaba con el fin de publicar y hacer un reality su vida.

A medida que pasan los días, esa preocupación se consumió en pavor, terror acerca de la idea vagabunda en su cabeza sobre quién la vigilaban. Por fin, terminó turbándose o confundiéndose, creyendo que quien actualizaba las páginas webs era la verdadera y no ella. De esta manera, y ante la credulidad sobre lo leído en ‘La Habitación de Mima’ y ‘El Diario de Mima’, la ex Idol mezcló su vida cotidiana con el mundo virtual, y confundió su otro yo, o subconsciente, aquél que quería seguir cantando y que compartía las mismas ideas de las páginas (ideas muchas veces falaces para Mima, o en contra de su voluntad).

Otro de los personajes, Me-Manía, estuvo totalmente perturbado sin saberlo. Frente a su computador, interactuando con Mima IDOL, sentía alegría, porque su cantante predilecta, la “oficial” compuesta por ceros y unos, le escribía: era su cable a tierra. No obstante, cuando se encontró realmente con Kirigoe, la actriz, la auténtica, se confundió,



debido a que para él, ella no era la verdadera. Esto lo dedujo a partir de los mensajes que recibía cada día de parte de la supuesta Idol.

#### 4.9.2.1.7 Ente regulador

Instrucciones:

NTE-NET: Ente regulador

GOB: Gobierno

REG: Religión

ANA: Anarquía

**Tabla 7. Ente Regulador**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "NTE-NET"		
		GOB	REG	ANA
3	(25min. 4- 12seg.) En el tren, Mima mira por la ventanilla. Desde su perspectiva, se encuadra un plano detalle de un cartel publicitario. En el mismo se lee: "Una Página Web en Internet: ¡Tú también puedes hacerla! Hello!! MAC Internet Super Magazine". Se aleja con zoom y se encuadra luego, en plano general corto, a Mima mirándolo pensativa.			X

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).**

Se insinuaría que existiría una anarquía en Internet, el cual carecería de límites para las publicaciones de los usuarios y un control sobre normas similares a las acatadas por los individuos en los países.

#### **4.9.2.2 Dimensión “Plantean (perspectiva) perjudicial”**

Para la dimensión “plantean (perspectiva) perjudicial” se indicó:

- a) Perspectiva, sugirió el punto de vista de la película;
- b) Perjudicial: propuso el recurso de comunicación Internet como nocivo, malicioso, además de aterrador, para el ser humano. Se contemplaron: su empleo posible, consecuencias –determinadas para esta investigación- debido a su utilización, cambios conductuales dentro y fuera de la red, y se señaló cuánto grado de conocimiento presentaban los usuarios sobre los navegantes con quienes se conectaban.

##### **4.9.2.2.1 Empleos posibles**

Instrucciones:

EMP- NET: Empleo

ROBID: Robo de identidad

FALDAT: Falsificación de datos (e identidades)

PUBL: Publicación abusiva (trata las publicaciones de información privada)

CIAC: Ciberacoso

**Tabla 8. Empleos posibles**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "EMP-NET"			
		ROB ID	FAL DAT	PU BL	CIAC
9	<i>(20min. 43seg. – 22min. 23seg.)</i> Plano detalle sobre una carta, la cual en su último renglón, presenta la siguiente dirección: <a href="http://www.angel-net.co.jp/~yo...">http://www.angel-net.co.jp/~yo...</a> Mima lo lee detenidamente: "H...T...T...P..." Ahora, se encuadra como detalle la Macintosh. Se observa que, en la pantalla, aparen tres ventanas superpuestas, y la principal es el navegador. El software carga –luego de que Mima escribiera ese URL- una página web llamada "IDOL ON LINE". "Oh... ¡Apareció algo!", exclamó la actriz. [...] <i>(Ejecuta doble click en un link. Se carga el sitio "La Habitación de Mima": Bienvenidos. Plano medio de Mima expectante, y otra vez, se toma al monitor. [...] Abre otro link "El diario de Mima", en formato blog.)</i> [...]	X		X	
10	<i>(25min. 25- 44seg.)</i> Antes de pasar por la puerta del tren, Mima recuerda lo escrito en el blog <i>(Plano detalle de las letras del sitio web.)</i> : "Esta mañana, cuando bajé del tren con mi pie izquierdo primero..." Plano detalle de su pie izquierdo, antes de cambiarlo, la empujan y corre despavorida.	X			X
13	<i>(37min. 31- 53seg.)</i> Plano detalle de las palabras del sitio web "La Habitación de Mima". Alguien baja la página, hasta que se detienen un poco más arriba. Al mismo tiempo, se oye una canción de las "Cham", interpretada por Mimirin. Las oraciones expresan: "¡No quiero seguir haciendo drama! ¡El productor es un pervertido y mi papel está, en verdad, equivocado! <i>(Plano general corto en ángulo picado del joven fan Me- leyendo el blog. Desaparece en un fundido en negro.)</i>	X	X	X	
14	<i>(47min. 19- 26seg.)</i> Plano detalle de las palabras del "Diario de Mima": '27 de junio: ¡Gracias por venir al evento! ¡Realmente es el mejor sentimiento el cantar frente a todos ustedes!' Se observa un plano general corto de la habitación de la ex IDOL, donde está completamente desordenada.	X	X	X	

Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).

El cuadro aprecia que el servicio de Internet puede utilizarse para diversos fines. En este caso, se señaló que los sitios webs eran manipulados por alguien que evidentemente, tuvo acceso a la Red. Así es como pudo usurpar el nombre y la identidad de Mima, lo cual le permitió publicar abusivamente cada uno de los movimientos, sus ideas y sentir; falsificar su propia imagen, a partir de comentarios inventados por el usuario e ilusionando a sus fans. Además, el conjunto de estas acciones provocó que la joven se sintiera acosada constantemente por alguien de existencia desconocida, el cual la espiaba.

#### 4.9.2.2.2 Conocimientos sobre los usuarios

Instrucciones:

COND-H/U: Conocimiento sobre los usuarios

AF: Afirmativo

NEG: Negativo

**Tabla 9. Conocimientos sobre los usuarios**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO “COND-H/U”	
		AF	NEG
9	<i>(20min. 43seg. – 22min. 23seg.)</i> Plano detalle sobre una carta, la cual en su último renglón, presenta la siguiente dirección: <a href="http://www.angel-net.co.jp/~yo...">http://www.angel-net.co.jp/~yo...</a> [...] El software carga –luego de que Mima escribiera ese URL- una página web llamada “IDOL ON LINE”. [...] <i>(Ejecuta doble click en un link. Se carga el sitio “La Habitación de Mima”: Bienvenidos. Plano medio de Mima expectante, y otra vez, se toma al monitor. [...] Abre otro link “El diario de Mima”, en formato blog.)</i> [...]		X
6	<i>(48min. 10seg.- 49min. 12seg.)</i> Travelling mecánico por la habitación de Me- Manía. Se observan desde revistas con publicaciones sobre sesiones fotográficas de Mima Kirigoe, hasta el joven de espaldas sentado frente a su computador. Luego, plano detalle del monitor, cuya pantalla muestra el sitio “La Habitación de Mima”, y la ventana de e-mail. Se encuadran los mensajes de correo electrónico: <i>[Diálogo]</i> Mimarin IDOL:- Para Me- Manía: Gracias por los e-mails que envías cada día. <i>(Se oye la voz de Mimarin IDOL.)</i> Tú me crees... ¿cierto? <i>(Primerísimo primer plano del joven leyendo el mensaje.)</i> ¡Ésa no soy yo! ¡Ella es una impostora! [...]		X

Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).

Se observa que ambos personajes desconocen quién actualiza 'La Habitación' y 'El Diario' de Mima. Salvo, algunas pretensiones del director, las cuales hacen deducir que Me-Manía entiende comunicarse con Mima Kirigoe.

#### **4.9.2.2.3 Consecuencias**

Instrucciones:

COSEC-H/U: Consecuencias

CAMCD: Cambios de conducta

RUPRIV: Ruptura de la esfera privada

PREJ: Prejuicios

PROTO: Problemas con el entorno

IDSUC: Inducción al suicidio

PERTRED: Pertenencia a la Red

**Tabla 10. Consecuencias**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "COSEC-H/U"					
		CA MC D	RU PRIV	PREJ	PRO TO	ID SUC	PER TRED
6	<p>(48min. 10seg.- 49min. 12seg.) Se encuadran los mensajes de correo electrónico entre Me-Manía y Mima IDOL: <i>[Diálogo]</i> Mimarin IDOL:- Para Me- Manía: Gracias por los e-mails que envías cada día. (Se oye la voz de Mimarin IDOL.) Tú me crees... ¿cierto? (Primerísimo primer plano del joven leyendo el mensaje.) ¡Ésa no soy yo! ¡Ella es una impostora! [...]</p>						X
15	<p>(53min. 10- 42seg.) En el departamento de Mima, se encuentra junto a su manager conversando: <i>[Diálogo]</i> Rumi:- Tu sabes... Mima, ¿alguien te ha estado acosando? Estuviste visitando esa página web. Es demasiado, aún si es una protesta por la forma en que has cambiado tu imagen... Es mejor si no la miras. Mimarin:- Sí... Pero tal vez, ella es más parecida a mí que yo misma. Rumi:- ¿Mima...? Mimarin:- El otro yo que enterré muy dentro de mi corazón. ¿Y si...? ¿Qué sucede si la otra personalidad de repente comienza a actuar por su cuenta?</p>	X			X		
10	<p>(25min. 25- 44seg.) Antes de pasar por la puerta del tren, Mima recuerda lo escrito en el blog (<i>Plano detalle de las letras del sitio web.</i>): "Esta mañana, cuando bajé del tren con mi pie izquierdo primero..." Plano detalle de su pie izquierdo, antes de cambiarlo, la empujan y corre despavorida.</p>		X				

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "COSEC-H/U"					
		CA MC D	RU PRIV	PREJ	PRO TO	ID SUC	PER TRED
8	(38min. 48seg.- 39min. 4seg.) Se encuadra en un plano detalle, el computador Macintosh de Kirigoe. En la pantalla, está abierta la web "Habitación de Mima". Plano general corto de Mima de perfil, sentada con su mano apoyada en el mouse y mirando al monitor. Ella le pregunta a la computadora "¿Cómo fue tu día? (Plano detalle de las palabras que lee.) 'Hoy, seguía un poco deprimida, pero el recibir e-mails de todos ustedes me hizo sentir un poco mejor.' (Primer plano de Mima.) ¿E-mails? '24 de junio: Ayúdenme, todos...' (Se sorprende. Nuevamente se encuadran las palabras.) '¡Todos están forzándome a hacerlo! ¡Todo es culpa del guionista!' Esto... ¡Esto no es cierto! ¡Yo no escribí nada de esto! [...]"			X	x		

Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).

El empleo de Internet, provocó consecuencias negativas en los personajes. Por un lado, Me-Manía tenía un fuerte sentido de pertenencia a la Red, porque era el sitio donde nadie podría molestarle, era su refugio, en donde el mundo no era cruel. Había logrado incluso, ser apreciado por su cantante predilecta. Sin embargo, por otro lado, la protagonista había cambiado de actitud con el correr de las actualizaciones de la página web y el blog. Su confusión y el miedo a que alguien la estuviera siguiendo, provocaron ciertas conductas descritas en el cuadro siguiente. Los cambios conductuales en ella ocasionaron inconvenientes para desempeñarse adecuadamente en los rodajes de 'Double Bind', a tal punto de que su manager le recomendara no ingresar más a la Web. Además, su exposición desmedida en la Red, en la cual su privacidad se había mimetizado con su figura pública, y los dichos falaces sobre sus colegas y superiores, condujeron a que, antes del clímax de la película, la prensa sospechara de ella como responsable de los asesinatos del guionista y el fotógrafo. Cabe destacar, el primero escribió para Mima una escena donde es atacada por incitadores, obligándola a llevar adelante una escena de violencia; y el segundo, fue quien le instó a posar eróticamente

para una revista. Mima no deseaba concretarlas, empero lo concretó por sus compañeros y el público.

#### **4.9.2.2.4 Cambios conductuales**

Instrucciones:

COND-H/U: Cambios conductuales

AGR: Agresivo<sup>183</sup>.

PAS: Pasivo<sup>184</sup>.

ASE: Asertivo<sup>185</sup>.

---

<sup>183</sup> Conducta agresiva: el individuo es egocéntrico, siendo hostil con terceros. Es un sujeto que no se gusta a sí mismo, por lo cual genera una atmósfera negativa en su entorno. Tiende a presentar una autoestima elevada, pero en realidad, vuelca su frustración en su conducta. (Tipos.co, s. f.)

<sup>184</sup> Conducta pasiva: prioriza los derechos de los otros, por sobre los propios. Escapa de los potenciales problemas, concibe una autoestima baja, y suele descalificarse con frecuencia, Sin embargo, se enfada consigo al no poder expresar lo que siente. (Tipos.co, s. f.)

<sup>185</sup> Conducta asertiva: es el equilibrio de las dos anteriores. Propicia el diálogo, el debate constructivo, es proactivo, colaborador, y positivo. Presenta un autoestima balanceado. (Tipos.co, s. f.)



**Tabla 11. Cambios conductuales**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO “COND-H/U”		
		AGR	PAS	ASE
2	<p>(19min. 1seg. – 20min. 36seg.)</p> <p>Plano detalle de una PC Macintosh Performa de Apple, y en cuyo monitor se refleja el rostro observador y atento de Mima. Se observa a Rumi instalando el computador. Ésta se sienta frente a la misma y le explica a la ex Idol: [Diálogo]</p> <p>Rumi:- ¿Estamos listos? (Enciende la PC.)</p> <p>Mimarin (aplaudiva contenta):- ¡Rumi-chan eres realmente sorprendente!</p> <p>Rumi:- Te registraré para el servicio en línea. [...] De todos modos, Mima, te explicaré todo esto, así que escucha cuidadosamente. (Plano detalle del monitor: muestra dos ventanas y el cursor -movido por Rumi- señala el ícono de un programa.) Éste es un navegador para la World Wide Web. Lo ejecutas haciendo doble clic aquí (Doble clic en el programa “Navigator”). [...] (Mira al monitor):- ¿Ves? Justo a “Dirección” escribes el URL. No es tan difícil... ¿cierto? [...]</p> <p>Mimarin:- Vamos, Rumi-chan. ¿No puedes explicármelo en japonés?</p> <p>Rumi:- ¿Por qué compraste una computadora cuando no sabes nada de ella?</p> <p>Mimarin:- ¡Pero dijeron que era fácil!</p> <p>Rumi:- De acuerdo, te explicaré todo desde el principio una vez más...</p>			X
15	<p>(53min. 10- 42seg.)</p> <p>En el departamento de Mima, se encuentra junto a su manager conversando: [Diálogo]</p> <p>Rumi:- Tu sabes... Mima, ¿alguien te ha estado acosando? Estuviste visitando esa página web. Es demasiado, aún si es una protesta por la forma en que has cambiado tu imagen... Es mejor si no la miras.</p> <p>Mimarin:- Sí... Pero tal vez, ella es más parecida a mí que yo misma.</p> <p>Rumi:- ¿Mima...?</p> <p>Mimarin:- El otro yo que enterré muy dentro de mi corazón. ¿Y si...? ¿Qué sucede si la otra personalidad de repente comienza a actuar por su cuenta?</p>		X	

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).**

Mima era una muchacha alegre, divertida e inocente. El segmento 2 denota una actriz contenta de que su manager le ayudara a instalar su computadora, y que además, le enseñara a usarla. En la primera parte de la película se puede contemplar su vitalidad, pero desde que tuvo acceso a ‘La Habitación de Mima’ y a ‘El Diario de Mima’, el

personaje se adentró inofensivamente en el juego oscuro de Internet, de publicar las identidades y creer que quien escribe existe y es bueno y honesto. De este modo, Mima turbó su mente con el pensamiento de que ella no era ella, sino que la auténtica vivía en Internet.

#### 4.9.2.3 Recursos cinematográficos

En este apartado, se tuvieron en cuenta los recursos cinematográficos que ayudaron a enriquecer la obra, y que además, sirvieron para detectar mensajes latentes.

Instrucciones:

RECIN: Recursos cinematográficos

IMSUB: Imagen Subjetiva<sup>186</sup>

**Tabla 12. Recursos cinematográficos**

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
14	(47min. 19- 26seg.) Plano detalle de las palabras del “Diario de Mima”: ‘27 de junio: ¡Gracias por venir al evento! ¡Realmente es el mejor sentimiento el cantar frente a todos ustedes!’ Se observa un plano general corto de la habitación de la ex IDOL, donde está completamente desordenada.	RECIN	IMSUB
11	(55min. 8- 24seg.) Plano detalle de las oraciones del blog: ‘Hoy estuve de compras en Harajuku. Soy aficionada a los artículos en oferta’. (Imágenes de Mima con una bolsa y fuera de una tienda –como si alguien le hubiera sacado una foto. Primer plano de Mima leyendo el “Diario...”, atontada.) “Creo... que hoy fui a Harajuku”.	RECIN	IMSUB

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Kon, S. (1998).**

En todo el filme, el director juega con la imagen subjetiva del Alter ego de Mima Kirigoe. Como se mencionó en un principio, existen cuatro Mima IDOL, pero sólo se hizo hincapié en una de las figuras. Los ejemplos dados en la última matriz, como en la

<sup>186</sup> Imagen subjetiva: es un recurso cinematográfico, cual supone que uno o varios personajes pueden percibir algo o alguien que el resto de los personajes no distinguen. Ejemplo: un espectro, sonidos, o la percepción visual de un sujeto.

mayoría de los segmentos contemplados, sugieren existe un anónimo que actualiza los sitios referidos a la cantante. Éste es el alter ego o el otro yo de Mimirin, pero falso. Es decir, el que expone su vida privada y el que inventa los pensamientos y acciones de Mima, perjudicándola; en este caso, es Rumi, su manager y su confidente. No obstante, esto alcanza no sólo a las figuras públicas, sino a cualquier individuo: el mismo puede ser víctima de algún daño provocado por alguien –de su entorno- que efectivamente, o quiere ser como él -o él-, o pretende perjudicarlo.

### 4.9.3 Síntesis

El largometraje “Perfect Blue” (1998) de Satoshi Kon, concibe a Internet como una red de computadoras interconectadas, la cual en primera instancia, es una herramienta genuina, útil para la búsqueda de cientos de informaciones y la comunicación a distancia. Empero, el concepto se tergiversa cuando cualquier hombre accede a la Web y la emplea con fines negativos como ser publicar intimidades, falsificar perfiles, acosar a distancia; en otras palabras, perjudicar a terceros. Y estas situaciones pueden cometerse en todos los formatos de Internet: en la obra, se señalan como medios para confundir a Mima y a Me-Manía, la página web, el blog y el correo electrónico. En éstas, el anonimato es el responsable indiscutible, puesto que no existe un registro único de usuarios como en la realidad, cuyo conocimiento sobre informática es lo mínimo e indispensable para crear y exhibir datos. Ahora bien, las acciones –evidentemente nocivas- provocan preocupación, estupor y pavor; en consecuencia de ignorar quién podría espiar a los sujetos detrás de la ventana de Internet. En otras palabras, el individuo es una presa fácil dentro del océano virtual, en donde los tiburones no portan rostro y por lo tanto, el usuario termina enredado en una novela de la víctima.

Asimismo, sucede que el entorno y conductas del cibernauta son primordiales para comprender la psicología del hombre dentro de la Red. Un sujeto solitario tenderá a sentir pertenecer al mundo binario, y a dejarse llevar por lo que lee, convenciéndose de que eso es lo real. En cambio, un sujeto que se abriga en los afectos concretos de su alrededor, resulta una tarea complicada convencerlo, y por consiguiente, no repercutirán los signos maliciosos (el anónimo que publica para perjudicar) en su moral, porque ha entendido su contexto es su protección y lo tangible, lo existente. Siguiendo con el razonamiento, el navegante puede cambiar su conducta dependiendo la situación comunicativa: será más amable con quienes lo sean con él, o más agresivo con quienes le provocan, o con los más indefensos. El hombre adoptará un perfil –o varios- para navegar por la Red, pero

será uno y único en la Realidad, y quien presentará una línea asertiva, pasiva o agresiva. Generalmente, los de la segunda conducta tienden a sentirse protegidos en la Web.

La obra de Kon (1998) remarca la ingenuidad de los usuarios (sobre todo de aquéllos menos entendidos en cibernética) frente a la depredación del anonimato, el cual se fía de la impunidad para damnificar a los demás cibernautas. Cualesquiera pueden presionar “Enter”, cualesquiera publicar lo que más les parece, cualesquiera agredir, cualesquiera acosar, cualesquiera falsear datos, cualesquiera creérselas, cualesquiera adoptar Internet como su hogar, cualesquiera olvidar vivir.

## 4.10 Estudio de la serie “Serial Experiments Lain”

A continuación, se efectuará el análisis correspondiente a la serie del director Ryūtarō Nakamura. Su procedimiento será similar al ejecutado en el filme anterior.

### 4.10.1 Serial Experiments Lain

#### 4.10.1.1 Ficha técnica<sup>187</sup>

- **Título:** Shiriaru Ekusuperimentsu Rein/ Serial Experiments Lain.
- **Dirección:** Ryūtarō Nakamura.
- **País:** Japón.
- **Estreno de emisión:** 6 de julio de 1998<sup>188</sup>.
- **Final de emisión:** 28 de septiembre de 1998<sup>189</sup>.
- **Género:** Thriller Psicológico, Ciencia Ficción.
- **Duración:** 13 capítulos de 24 minutos aprox.
- **Clasificación:** Seinen<sup>190</sup>.
- **Productora:** Triangle Staff.
- **Cadena de televisión:** TV Tokyo.
- **Distribuidora:** Pioneer LCD.
- **Guión:** Ryūtarō Nakamura, Chiaki Konaka.
- **Diseño de personajes:** Yoshitoshi ABe
- **Música:** Reiichi.

#### 4.10.1.2 Reseña

La serie sobre Internet y sus perjuicios, comienza con el suicidio una chica de Instituto, Chisa Yomoda. Luego de la tragedia, muchas alumnas de la escuela a la que asistía, reciben un spam –mensaje no deseado- de Chisa desde más allá de la vida terrenal, en la Wired. A partir de este episodio, Alice Mizuki, compañera de Lain Iwakura (quien no comprendía absolutamente nada sobre informática) le pregunta si había recibido ese e-mail, negándolo. Por la tarde, al regresar a su casa, Lain enciende su olvidada computadora, se registra, accede a su mensajería y visualiza el mismo correo.

---

<sup>187</sup> <http://www.filmaffinity.com/ar/film322856.html#>

<sup>188</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Serial\\_Experiments\\_Lain](https://es.wikipedia.org/wiki/Serial_Experiments_Lain)

<sup>189</sup> Ibídem.

<sup>190</sup> Ibídem.

Entonces y por curiosidad, lo lee y empieza a comunicarse directamente con Chisa. Ahora bien, con la idea de investigar por qué Yomoda escribía mensajes póstumos, Lain inicia su viaje por la Red Mundial, hasta terminar convirtiéndose en una reconocida hacker y una especialista en armado y reparación de ordenadores. Pese a su condición de experta, la pequeña seguirá actuando como una chica introvertida e inocente, incapaz de hacer daño.

Con el correr de los capítulos, la niña confunde sus personalidades binarias (las de la Web), a la vez que un grupo de hackers de una secta religiosa, denominados los “Calculus Knights” o “Caballeros del Cálculo” plantean, en el ciberespacio y en el mundo real, “cumplir con la profecía”. Para su cometido, utilizan la identidad de Lain, exhibiéndola como la “diosa del Internet”. La misma sería capaz de concretar el Protocolo 7, a través del “Psycho Chip” instalado en la placa madre del ordenador, y capaz de concretar la conexión a Internet sin hardware o interface de por medio. Ergo, los usuarios podrían interconectarse en cualquier momento y lugar.

Con la usurpación de su identidad, por un lado; y con sus actitudes en la Wired, por el otro; Lain se ve envuelta de problemas con su familia y sus amigas, comportándose indiferentes con ella, e inclusive, adoptando esta actitud, sus compañeros de escuela y su maestra. Todo el entorno de la niña la había olvidado, excepto Alice.

En consecuencia, Lain descubre que es una serie de experimentos, un cuerpo hologramático, al cual le prestan una identidad, una familia y amigas. Por lo tanto, el objetivo principal del estudio es conocer la adaptación de Lain en el mundo real, sumado a las situaciones extremas, debido a la credulidad, que puede cometer el usuario, en la realidad. Entre lo onírico y lo tangible y lo percibido, al marcado estilo felinezco pero con el agregado de visitar la Wired, se traman y reflexionan sobre episodios relacionados con la venta de drogas, la usurpación de identidad, la falsificación de los datos, el suicidio inducido –corriente en un Japón de mediados de los noventa-, la piratería, la ruptura de la privacidad y la exposición de información, sus consecuencias en el mundo real, entre otras temáticas. En resumen, la historia devela que Lain es la personificación de Internet, esa Red que está frente a los individuos, a un simple click de distancia.

Cabe destacar, la obra está enriquecida con silencios prolongados, tomas a los tendidos eléctricos, desde diferentes ángulos, para destacarlos, sumado a un tedioso chirrido de batería; la utilización de colores fuertes, el empleo de archivos documentales y diferentes técnicas de pintura y animación. Además, el empleo de inserts explicativos,

metáforas, imágenes subjetivas, para confundir al espectador. Todos estos ingredientes, también forman parte de una serie de experimentos: el director buscó mezclar diversos recursos cinematográficos en una animación.

#### **4.10.1.3 Personajes principales**

En la serie se puede apreciar a los siguientes personajes:

- a) Wired: se denomina de esta manera a la Web. El término refiere a ‘cablerío’, ‘cables enredados’, o ‘entre redes’;
- b) Lain Iwakura: es una niña de 15 años, introvertida, inofensiva e inocente. Es la hija menor de la familia Iwakura. Aunque al principio de la serie no conocía sobre Internet, termina convirtiéndose en una hacker respetada y de mucha influencia en el ciberespacio. El término ‘Lain’ es la pronunciación de la palabra ‘Line’, la cual significa ‘Línea’ en castellano. De esta forma, Lain es un juego fonético y equivale a ‘Línea’ de teléfono y electricidad, o más específicamente, ‘Línea de Internet’. A lo largo de la serie, ella emplea la Wired en pos de su beneficio. De esta manera, la genio concibe tres personalidades más. Una de ellas, es la hacker que espía los comentarios de los usuarios, interviniendo los correos y chats de los navegantes, y divulgando los secretos de los individuos, utilizando como avatar (imagen de perfil), la imagen de un pequeño extraterrestre con camiseta a rayas verdes y rojas. Es aquella que irrumpe la esfera de la privacidad y la propaga por Internet. Otra es la Lain agresiva, que interfiere en las comunicaciones y los sistemas informáticos del Gobierno, y/o también, la dealer, o la vendedora de drogas por Internet, hostigando a los consumidores a comprarlas. Por último, la otra es la niña contenta de tener muchos amigos en la Wired y ser apreciada y respetada por todos.
- c) Alice Mizuki: es compañera de Lain en el Instituto y su mejor amiga. Ella persevera a su lado, pese a los rumores que se corren sobre Iwakura;
- d) Eiri Masami: es un ex investigador del Centro de Investigación Tachibana. Luego de fallecer, conectó su espíritu con la Wired y se autoproclamó el ‘dios de la Red’;
- e) Chisa Yomoda: es una compañera de Lain y sus amigas, pero del grado D. Al no ser una chica sociable, recurre a la Web para concretar amistades y pasar sus horas de ocio. Debido a su soledad, es uno de los personajes que se suicida, buscando la felicidad en Internet;
- f) Yasou Iwakura: es el padre de Lain, y es quien más la acompaña;
- g) Miho Iwakura: es la madre de Lain. Ella no demuestra interés por su hija;

- h) Mika Iwakura: es la hermana mayor de la pequeña, es extrovertida, fastidiosa e irrespetuosa. Su espíritu queda conectado a la Red, debido a ser obligada a ‘cumplir con la profecía’, por lo tanto, su cuerpo parece en un estado demencial;
- i) Taro: amigo de Lain, un adolescente de 15 años, cuya pretensión es ser parte de los “Knights”;
- j) Reika Yamamoto y Yuri Kato: son compañeras y amigas de Alice, y por consiguiente de Lain.

#### **4.10.1.4 Biografía**

Ryūtarō Nakamura (15 de abril de 1955 – 29 de junio de 2013) fue un director, dibujante y animador japonés. Su obra maestra es "Serial Experiments Lain", y colaboró en la producción de "Ghost Hound" (2007), de Masamune Shirow y Chiaki J. Konaka. Entre otras participaciones, fue el director de "Los viajes de Kino" (2003), "Legend of Crystania - The Motion Picture" (1995), "Legend of Crystania" (OVA) (1996), "Rec" (2006). Como dibujante de storyboard "Lupin III: 'Steal Napoleon's Dictionary!' " (1991) y "Final Fantasy: Unlimited: Director/Storyboard" (Episodio 2) (2001). El autor falleció a los 58 años, luego de ser hospitalizado debido a un cáncer de páncreas. El anuncio fue publicado un mes después<sup>191</sup>.

#### **4.10.2 Comprensión de la serie de animación**

Como en el análisis anterior, se estudiaron 37 segmentos de la serie “Serial Experiments Lain” (1998) de Ryūtarō Nakamura. Fue examinada según doce tópicos o categorías y subcategorías, contextualizados en las dimensiones “Interacción hombre/usuario con Internet” y “Plantean (perspectiva) perjudicial”. Los segmentos fueron identificados y agrupados en matrices de contingencia, para ser después interpretados.

---

<sup>191</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Ry%C5%ABtar%C5%8D\\_Nakamura](https://es.wikipedia.org/wiki/Ry%C5%ABtar%C5%8D_Nakamura)



#### **4.10.2.1 Dimensión “Interacción hombre/usuario con Internet”**

El supuesto de anticipación de sentido concibe la idea de que “Los anime de finales de la década de 1990 plantean perjudicial la interacción hombre/usuario con Internet”.

En tal sentido, la dimensión “interacción hombre/usuario con Internet” señaló:

- a) Interacción: relación del individuo con el computador. Contempló los sentimientos (positivos o negativos) generados por el empleo de la web y las herramientas posibles empleadas para comunicarse;
- b) Hombre/usuario: se señaló al individuo como la persona física y la encriptada en números binarios (0 y 1). Tuvo presente el entorno del personaje (familia, amigos, compañeros de escuela y de trabajo, lugares frecuentados), y la carencia o no de afectos. Sobre el navegante, se remarcaron cuánto conocimiento posee sobre la Red, los sentimientos creados por la interacción;
- c) Internet: definición según la obra, comentarios determinantes para el análisis, herramientas ofrecidas, entre regulador.

##### **4.10.2.1.1 Definición de Internet**

Instrucciones:

NET: Internet

DEF-NET: Definición de Internet

**Tabla 13. Definición de Internet II**

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
16	<p><b>CAPÍTULO 4: RELIGION</b>  <i>(17min. 1seg.- 18min. 25seg.)</i>                      Yasuo entra a la habitación de Lain: <i>[Diálogo]</i>                      Padre:- Lain... Parece que ya te desenvuelves mejor en la red. Me alegra que lo hayas conseguido.                      Lain:- Sí.                      Padre:- Pero debo prevenirte.                      Lain:- ¿Eh?                      Padre:- A fin de cuentas, la Wired no es más que un medio de comunicación, y también de transferir información. No debes confundirla con el mundo real. ¿Entiendes los que significa este aviso?                      Lain:- Te equivocas.                      Padre:- ¿Eh?                      Lain:- La frontera entre ambas cosas no está tan clara. Dentro de muy poco conseguiré entrar. Iré a todas partes y a toda potencia. Será más que una metáfora.                      Padre:- No podrías hacer eso ni con un navegador súper potente.                      Lain:- Puedo hacerlo. He modificado el mío.                      Padre:- Un procesador psique, ¿eh? Pero...                      Lain (<i>sonríe</i>):- No te preocupes papá, sigo siendo la misma.                      Padre:- A veces, lo dudo.</p>	NET	DEF-NET
17	<p><b>CAPÍTULO 11: INFORNOGRAPHY</b>  <i>(3min. 48seg.- 4min. 1seg.)</i>  <i>(Insert)</i> Se encuadra una pantalla con el rostro de Lain. "En el interior de las personas, los recuerdos carecen de forma. Por eso había muchas Lain. Pero, en realidad, no había muchas, sino una sola en muchas personas.</p>	NET	DEF-NET

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).**

En la matriz, el personaje de Yasou define claramente a Internet como un medio de comunicación y de información, netamente como parte de las T.I.C. (o tecnologías de la información y la comunicación). Ahora bien y dissociando con el concepto informático de las T.I.C., un medio masivo reporta fragmentos de la realidad –condicionados por los mismos y los recursos empleados en su presentación- para acercárselos al individuo, el cual a primera mano, no puede recogerlos. Según los referentes de las ciencias sociales,

Laswell (1985)<sup>192</sup> y Wright (1986), éstos, además de informar y educar, pueden supervisar el entorno (destinado a publicar informaciones “objetivas”, “neutrales” circulando en una determinada sociedad), correlación de las partes y su entorno (interpretación sobre el contexto y cómo reaccionar ante diferentes situaciones), transferencia de la herencia cultural (de las normas fijadas por el común del pueblo, prácticas, usos y valores, transmitidas a cada generación) y entretener (distraer o relajar al público de tanta información dura)<sup>193</sup>. Por lo tanto, la Red pertenece a este grupo, porque exhibe las informaciones y en todas partes del mundo, dando lugar a las funciones expuestas. Mas no será percibido de la misma forma una noticia de –por ejemplo- Argentina que en Japón, y viceversa.

En la Wired, los límites geográficos se diluyen, accediendo a comunicarse con otros cibernautas, y entonces, se confunden comunicación con intercomunicación. La comunicación de los medios masivos es indirecta y unilateral (debido a que los mensajes de la audiencia sólo son puestos al aire, sin lograr concretar el acto de interacción genuina: el conductor sólo los leerá u oír, y morirán en ese instante. Los mensajes de los espectadores no cambian la línea editorial de la empresa, ni las ideas de los periodistas, ni fijarán agenda, ni alterarán el orden de los temas); no obstante, en muchas ocasiones, la Red es bilateral: hay alguien que responderá, y volverá a responder. Entonces ¿qué es comunicación para Internet? El término en el segmento 15 y en general, presenta por tanto, la posibilidad de publicar información (en medios, blogs, redes sociales, etc.), y donde inclusive, es una comisaría digital, puesto que denuncian cientos de irregularidades de la “vida real”. Queda claro, el Internet brinda la posibilidad de comunicar lo que sucede en un contexto, pero también conecta a los hombres: familiares, amigos, compañeros, conocidos... Pocos a los que realmente, conocemos cara a cara. Empero, por otro lado, el personaje de Yasou recomienda a Lain no mezclar ambos mundos, que según Touza (2016), no existe tal mundo, sólo conviven signos empleados para comunicarse en la distancia. A partir de este razonamiento, el problema de la intercomunicación radicaría en: a) pasar largas horas en la Red o pensando en ella; b) confundir la conducta (una misma acción y palabra como en la “realidad”, porque la Wired es una herramienta más del hombre, no otra vida); c) pensar con quién se comunica uno. “¿De dónde es?”, “¿Existe?” El anonimato y la ruptura de las barreras geográficas suscitan irreparables disgustos.

---

<sup>192</sup> <http://www.periodismo.uchile.cl/talleres/teoriacomunicacion/archivos/laswell.pdf>

<sup>193</sup> [http://ual.dyndns.org/Biblioteca/Analisis\\_Informacion\\_Masas/Pdf/Unidad\\_02.pdf](http://ual.dyndns.org/Biblioteca/Analisis_Informacion_Masas/Pdf/Unidad_02.pdf)

En otra instancia, el segmento 16 indica que si Lain es Internet, y hay muchas Lain en muchas personas, se refiere a no existen miles de Lain, sino el concepto de Web en las manos de cada individuo/ usuario.

En resumen, la Wired es un medio de información (numerosos datos que cumplen una función singular) y de comunicación –o una forma de dar a conocer- los datos, y entre los cibernautas, los cuales, por otro lado, piensan en algún momento de su rutina, en navegar por la Red.

#### **4.10.2.1.2 Comentarios sobre la web**

Instrucciones:

NET: Internet

COMT-NET: Comentario sobre la web

**Tabla 14. Comentarios sobre la web II**

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
18	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b>  <i>(4min. 40seg.- 7min. 54seg.)</i>                      Lain llega a su escuela y entra al aula. Se sienta y observa que una de sus compañeras (Yuri Kato) llora sin consuelo, puesto que ha recibido un e-mail de Chisa Yomoda (la niña que se había suicidado). Entonces, Alice, se dirige a Lain.  <i>[Diálogo]</i>                      Alice:- Lain, ¿tú también lo has recibido?                      Lain:- ¿El qué?                      Alice:- ¿Has recibido el e-mail?                      Lain (la mira anonadada):- ¿Qué e-mail, Alice?                      Alice (molesta):- ¡El e-mail de Chisa Yomoda!                      Lain:- Yo... no sé nada de ordenadores.                      Alice:- Deberías revisar tu correo electrónico al menos una vez al día. Tranquila, no importa.                      Reika (se entromete):- ¡Oh... claro! Porque aún es una niña, ¿no es eso?</p>	NET	COMT-NET
19	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b>  <i>(4min. 39seg.- 17min.)</i>                      Lain entra a la sala de reparación PC's de su padre. <i>[Diálogo]</i>                      Padre:- ¿Qué pasa, Lain? No te veo muy a menudo en esta habitación, dime ¿qué quieres? <i>(Termina de reparar una PC).</i>                      Lain:- Me gustaría tener un nuevo navegador de Internet.                      Padre:- Tienes ganas de navegar por la wired, ¿verdad? <i>(Enciende una computadora)</i> Es lógico, ahora estás en el instituto. Debes de sentirte bloqueada. Te hace falta un equipo mejor. <i>(Plano picado de Yasuo frente a tres ordenadores. Se encuadra un plano detalle de los monitores, abriéndose diversas ventanas e íconos.)</i> Sabes, Lain, el mundo real o el mundo virtual, todo está relacionado. Todo se interconecta. La sociedad funciona así. <i>(Primer plano del rostro de Lain pensativo,</i></p>	NET	COMT-NET

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
	<p><i>seguido del rostro de su padre observando alegre el monitor.) Una chica como tú puede hacer amigos rápidamente. No has de tener miedo. Tu madre no quiere comprender estas cosas, pero eso no debe impedirte avanzar.</i></p> <p>Lain:- No tengo ningún miedo.</p> <p>Padre:- ¿Y por qué pides un navegador tan repentinamente?</p> <p>Lain:- Me gustaría contactar con una amiga. <i>(Su padre se ríe. Termina la escena en fundido en negro.)</i></p>		
20	<p><b>CAPÍTULO 6: KIDS</b> <i>(16min. 13- 54seg.)</i></p> <p>Lain está chateando con el profesor Hodgson, el inventor del sistema "KIDS", un experimento que hace 15 años, fue empleado para conectar las mentes de los niños a un servidor, con el fin de poder utilizar su mente -en vez de su cuerpo- para mover y ejecutar objetos. Buscaba de esta manera, que el sexto sentido o psicoquinesia de los niños -conectados al Outer Receptor (Ultra Receptor, el cual juntaba todas las fuerzas psíquicas de los niños)- podría superar la fuerza del cuerpo. Se encuentra Lain y el profesor moribundo, en una sala de un geriátrico, mirando al ocaso. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Profesor Hodgson:- Yo destruí los KIDS para que no pudieran activarse de nuevo. Pero parece que los planos de fabricación acabaron en la Wired y se quedaron allí, perdidos en el abismo del tiempo.</p> <p>Lain <i>(llora)</i>:- Y alguien los ha encontrado.</p> <p>Profesor Hodgson:- Incluso han sido modificados para poder utilizarlos sin el ultra receptor. Es increíble que esa persona haya conseguido hacer esa simulación. Debo reconocer que se trata de alguien muy inteligente. Merece mi reconocimiento.</p>	NET	COMT-NET

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
21	<p><b>CAPÍTULO 7: SOCIETY</b> (11min. 13- 35seg.)</p> <p>Un miembro de los Knights, una mujer de alrededor de cuarenta años o un poco menos, recibe un encargo de un computador último modelo. Su hijo regresa de la escuela, y se pone a jugar videojuegos. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Niño:- Mamá, después ¿puedo ir a casa de Kinya? Sólo un ratito.</p> <p>Mujer:- Si es para jugar videos juegos puedes hacerlos a través de la Wired, ¿no?</p> <p>Niño: Por eso quiero ir, para aprender jugar a través de la Wired.</p> <p>Mujer (<i>Plano detalle de sus ojos observando un chip de los Knights</i>):- Ya sabes que la Wired es como el mundo real.</p>	NET	COMT-NET
22	<p><b>CAPÍTULO 7: SOCIETY</b> (16mn. 28seg. 20min. 32seg.)</p> <p>Lain es llevada por unos hombres vestidos de traje negro, hacia la oficina de uno de sus clientes. El mismo es directivo de las Oficinas del “Centro de Investigación Tachibana- Filial de Shibuya”. Allí, el hombre le pide que le ayude a reparar su navegador, y luego, su señal de Internet es interrumpida por un vagabundo que pide ser parte de los Knights. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Sr. de Tachibana:- En la Wired, no hay barreras nacionales como en el mundo real, ni políticos fanáticos que manipulan a la gente. Pero hay muchos anarquistas diciendo cualquier tontería, algunos creen una broma de mal gusto, pero se dice que los Knights son diferentes. <i>[...]</i></p> <p>Lain:- ¿Quiénes son ustedes? <i>[...]</i></p> <p>Sr. de Tachibana:- ¡Nuestro nombre no importa! Ninguno de nosotros tiene aquí un nombre. ¿Quieres saberlo? (<i>Primerísimo primer plano del Sr.</i>) Dime, Lain Iwakura, ¿eres la misma persona aquí que dentro de la Wired? (<i>Lain se paraliza, y luego de cuestionarle sobre sus padres, su hermana, quién era ella, dónde y cuándo nació; se enfada.</i>)</p> <p>Lain (<i>grosera</i>):- ¡Cállate de una vez! Lo que</p>	NET	COMT-NET

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
	<p>preguntas son cosas sin importancia. ¡Son tonterías!</p> <p>Sr. de Tachibana (<i>sorprendido, al igual que sus empleados</i>):- Ahora eres la Lain de la Wired, ¿no es cierto?</p> <p>Lain:- Sí, lo soy.</p> <p>Sr. de Tachibana:- ¿Te das cuenta que la frontera entre la Wired y el mundo real se está rompiendo sin que haya intervenido de un ordenador, y que eres otra persona diferente?</p> <p>Lain:- ¿Y bien?</p> <p>Sr. de Tachibana:- Pensamos que eso es peligroso. Quizá demasiado para tu edad.</p> <p>Lain (<i>desafiante</i>):- Yo creo que es divertido.</p>		
23	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b> (9min.27seg.- 11min. 27seg.)</p> <p>Lain en su habitación frente al computador. Lee comentarios dispersos, en la Wired. Entonces, aparecen en un salón negro, diferentes personas sentadas de rodillas y en cuyos rostros, sólo se divisan los labios; están a los costados de una pasarella, por donde camina Lain: “Esta empresa está mal, sobre todo no hay que aceptar los cheques que vengan de ella.”; “Es increíble, ¿no? Tener esas aficiones cuando parecía una chica tan modosita.”; “El Protocolo 6 contiene un fallo fundamental. Observando los datos parece que la Wired tiene una influencia muy negativa.”; “Hay un sujeto que parece un crío con una camiseta de rayas rojas y verdes que aparece en la habitación de esa chica todas las noches.”; “Menuda fresca. Parece que cuando aún estaba en el instituto atropelló a alguien y salió huyendo, en el coche con su novia.”; “Te aseguro que es verdad. Lo he oído yo misma.”; “Si te quedas hasta media noche y miras la pantalla, parecen mensajes que vienen desde una discoteca donde no hay nada.”; “De hecho, los Knights no existen. Es sólo una broma de un grupo de estudiantes.” Lain grita y replica: “¿Qué tiene eso de interesante?!” Entonces Lain habla con otro usuario, una especie de dios que sólo afecta un poco en el mundo real [...].</p>	NET	COMT-NET



ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
24	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b> (17min. 47seg. 19min. 31seg.) Otra vez Lain en el salón oscuro, rodeado de personas con su rostro. [Diálogo] Lain:- ¿Pero qué significa todo esto? Voz:- Son tus otros "tú". Ya te he dicho que en la Wired, siempre has existido. Lain:- ¿Qué? Voz:- Tú eres como yo, eres omnipresente en la Wired. Por eso, estás siempre en cualquier lugar, con cualquier persona. Tú has visto todo lo que los demás no querían que vieras, y lo has contado en la Wired. Has hecho lo que es justo. La Wired es un lugar en que la información pertenece a todo el mundo. Lain:- ¡No te creo! ¡Mientes! Lo sé, es mentira. Voz:- Nunca miento. Lain:- Aunque Alice y las demás me hayan visto, sé que saben que cuando estoy en la Wired, no soy yo en realidad. Mientras yo sea consciente, mi personalidad estará a salvo. ¡No permitiré jamás que manipules mi mente! [...] Entonces, suponiendo lo que tú dices... Voz:- Si lo fueras, entonces ¿qué harías, Lain? Lain:- Sería capaz de borrar de mi memoria todo lo que Lain ha visto. Puedo borrarlo todo, no una simple información.</p>	NET	COMT-NET
25	<p><b>CAPÍTULO 13: EGO</b> (7min. 44seg. 9min. 14seg.) Alice ingresa a la escuela. De pronto, es llamada por Reika y Yuri, las cuales la invitan a Cyberia. [Diálogo] Alice:- ¡Ah, estupendo! Mandaré el e-mail ahora. Yuri:- ¿A quién piensas mandar ese e-mail, Alice? (Alice está tratando de enviar el mensaje.) ¡Ah! ¿No será esa otra vez...? Alice:- ¿Eh? ¿A quién te refieres? Yuri (señala a Chisa):- ¿A Chisa Yomoda? Alice:- ¡Sí! Yuri:- La llevamos al Cyberia la otra vez, porque tu insististe en invitarla, ¿te acuerdas? Supongo que no pensarás en volver a invitarla, ¿verdad? Reika:- Si piensas en eso, olvídale. Alice (piensa):- Tienes razón... Sabéis, chicas, se me acaba de ocurrir algo muy curioso. Yuri:- ¿Qué es eso tan curioso? Alice:- Que una cosa que no recuerdas, es algo que no ha ocurrido. Yuri:- ¿Cómo?</p>	NET	COMT-NET

	<p>Alice:- Que si no recuerdas a una persona es como si no haya existido nunca. (<i>Sus amigas se miran.</i>)</p> <p>Reika:- ¿De quién estás hablando? No comprendemos.</p> <p>Alice:- De nadie. Olvídalo, son sólo cosas mías.</p>		
--	---	--	--

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).**

El primero de los identificadores, conjetura que por lo menos una vez al día, hay que conectarse. Todo pasa por Internet: documentos de trabajo, avisos universitarios; un pos festejo con sus fotos y comentarios; convocatorias; los amigos, los familiares, los compañeros, los jefes, las mascotas, los artistas, los políticos... en fin. Si uno se desconectara de la Red, no se enteraría de cientos de publicaciones, como "Atención: hoy se suspenden las clases de 'Actuación Dramática'", "¡Te envié un correo con los documentos de la conferencia de ahora para nuestros inversores!", "Hoy es el cumpleaños de...". "El Gobierno reveló la lista de quienes pagarán los servicios de gas, agua y luz subsidiados. Es importante revisar la página web para buscar sus nombres", "Señor, debe sacar un turno por Internet, aquí ya no los tomamos", "¿No lo has leído?" Pero, conectado uno podría ponerse al corriente de "Fue la fiesta de 15 de mi mejor amiga y no me invitó", "Te escraché con las fotos de tus amantes, ahora ¿qué dirá tu esposa?", "¿Cuántos perfiles tienes?" Todo: inclusive las mentiras, porque citando a Touza (2016), no se podría uno comunicar con todos de la misma manera, ni tendría las mismas charlas, ni las misma confianza. Es por ello, que se publican los datos para los contactos, sin filtrar preferencias.

El segundo indica que es probable una persona introvertida hiciere amigos más fácil y rápido vía Internet. El hecho señalaría el anonimato como colaborador primordial para romper el hielo en las conversaciones, y de esta manera, permitiría desarrollar una charla más amena y con cientos de emoticones. Cabe destacar, en la intimidad, el hombre es completamente diferente, se relaja y saca a la luz inclusive, las ideas más perturbadoras. Una de las consecuencias de este acceso, quizá sea la existencia de usuarios retorcidos, los cuales –como en la realidad- esperan el momento preciso y solitario para acosar, engañar, destruir... Entonces, la ¿Wired es como el mundo real? Queda definido que no es un mundo: solamente porque permite el anonimato, la disociación de personalidades, el acceso a infinitos documentos, la alteración de los datos –también de identidad, como por ejemplo, nombre, edad, fecha de nacimiento, grado de escolaridad, empleo y amigos- o el acceso a comunicarse con los artistas y políticos, entre otros; se cree erróneamente es otra dimensión, en donde nuestro cuerpo se compone por ceros y unos. En realidad, es una herramienta de comunicación, de trabajo y por qué no, de ocio. Pero, si tomamos

en cuenta que es una extensión del hombre, entonces sí lo debería ser, porque el ser humano en su acto de interconexión, respetaría su forma de interactuar, de pensar, de publicar con unos u otros, siendo la manera de comunicación diferente a partir del grado de cordialidad y/o confianza. Así es como –por ejemplo- un ciberpedófilo cae en su propia trampa y es arrestado en la vida real: porque no existen usuario y hombre separados, sino un solo individuo de carne, huesos, órganos, y neuronas.

El tercer indicador presume todo acaba en la Red: las intimidades de los usuarios, los datos de una civilización antigua, de un animal extinto, los planos de fabricación de los objetos, el manual de uso, infinidades donde viven atrapados en el tiempo y en el espacio cibernético –como inmortales y omnipresentes, porque están en un punto (un sitio web) pero se visualizan en todas partes del “mundo”- los rostros de aquéllos que no disponen o aceptan emplear ni un perfil de correo electrónico, porque -seguramente- alguno de sus conocidos, publicó una fotografía, en la cual justamente aparecía dicho individuo “anti-red” (o que preferiría una vida sin dependencia a Internet).

Por otra parte, el sexto segmento afirma la Red no está delimitada geográficamente, por lo tanto el hombre no tiene nacionalidad, ni tampoco raza. Sin embargo, el personaje del Sr. de Tachibana comprende que la frontera entre el mundo real y la Wired se caen. En consecuencia, -como se refirió en el párrafo anterior- existe un individuo frente o no al computador. Pero ¿qué lleva al hombre a adoptar diferentes personalidades en la Wired? ¿Acaso será debido a que nadie los ve? ¿Es tan anónimo como se cree? Lo cierto es que podría ser peligroso por el daño posible provocado a uno mismo y a terceros.

Finalmente, el último segmento contempla la suposición de que si uno se desconecta de la Red, es decir, si borra su perfil cibernético -o carece del mismo-, nadie recuerda al usuario, y es como si jamás existiera, puesto que ha desaparecido activamente de Internet.

#### **4.10.2.1.3 Herramientas de Internet**

Instrucciones:

NET-NET: Internet

PW: Página web

BG: Blog

CHT: Chat

JGS: Juegos on-line

Tabla 15. Herramientas de Internet II

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "HERR-NET"				
		PW	BG	CHT	JGS	COLEC
18	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b> (4min. 40seg.- 7min. 54seg.)</p> <p>Lain llega a su escuela y entra al aula. Se sienta y observa que una de sus compañeras (Yuri Kato) llora sin consuelo, puesto que ha recibido un e-mail de Chisa Yomoda (la niña que se había suicidado). Entonces, Alice, se dirige a Lain.</p> <p><i>[Diálogo]</i></p> <p>Alice:- Lain, ¿tú también lo has recibido?</p> <p>Lain:- ¿El qué?</p> <p>Alice:- ¿Has recibido el e-mail?</p> <p>Lain (la mira anonadada):- ¿Qué e-mail, Alice?</p> <p>Alice (molesta):- ¡El e-mail de Chisa Yomoda!</p> <p>Lain:- Yo... no sé nada de ordendores.</p> <p>Alice:- Deberías revisar tu correo electrónico al menos una vez al día. Tranquila, no importa.</p> <p>Reika (se entromete):- ¡Oh... claro! Porque aún es una niña, ¿no es eso?</p>					X

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "HERR-NET"				
		PW	BG	CHT	JGS	COLEC
26	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b></p> <p><i>(10min. 9seg.- 13-28seg.)</i></p> <p>Lain regresa a su casa. Observa que sus padres y su hermana aún no llegaron, (<i>esta escena se repetirá en distintos capítulos y mostrará la soledad en la que está sumergida su hogar; sobre todo cuando llega de la escuela</i>) e ingresa a su habitación. Se aprecia una cama junto a una ventana, peluches y un escritorio con una computadora "Only One" con sensor de reconocimiento de voz, mirando la pared. Lain se detiene a mirarla y la gira hacia ella. Luego de encenderla, el computador le dice "correo para Lain". [Diálogo]</p> <p>Lain:- ¿De quién?</p> <p>Computador:- Chisa Yomoda. ¿Quieres leer este mensaje? (<i>Lain estaba sorprendida: usar la computadora y recibir ese mensaje, era algo emocionante. Plano detalle de las letras, en la ventana del mensaje, diciendo "Hola, ¿cómo estás?</i>) Lain...</p> <p>Chisa (<i>se encuadran las palabras. Interactúan por medio del chat</i>):- Nosotras fuimos juntas al colegio, sólo una vez. ¿Te acuerdas?</p> <p>Lain:- Sí.</p> <p>Chisa:- Sólo tiré mi cuerpo. En realidad, estoy viva para siempre [...]. Te he enviado este mensaje, Lain. Debes hacerte preguntas. No busques ahora, ¿entiendes? Pronto lo comprenderás, y las demás también.</p> <p>Lain:- ¿Por qué has muerto?</p> <p>Chisa:- En el colegio, dicen que los mensajes que envío son un broma. Yo quería que al menos tú supieras que son verdad.</p> <p>Lain (<i>plano detalle de sus ojos preocupados</i>):- ¿Por qué? ¿Por qué has muerto?</p> <p>Chisa:- Dios está aquí.</p>			X		

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "HERR-NET"				
		PW	BG	CHT	JGS	COLEC
27	<p><b>CAPÍTULO 2: GIRLS</b></p> <p><i>(2min.- 28seg.- 5min. 17seg.)</i></p> <p>En el boliche "Cyberia", se encuentra un joven arrimado a una mesa, y recuerda: "No vengo aquí por gusto. ¿10.000 yenes?! ¡Es un robo!" Entonces, una mesera le entrega un pañuelo. Dentro de la tela, está una pastilla; luego, le paga por el estupefaciente. <i>(Insert: "¿10.000 yenes? ¡Es un robo! El precio del mercado es de 4000. La llaman Accela. No es realmente una droga, pero conseguirla supone los mismos problemas.")</i> El muchacho abre la pastilla y traga una pequeña cápsula, junto con bebida, al parecer, alcohólica. El joven comienza a excitarse. "Me siento acelerado", piensa. Asustado, mira a su alrededor, y ve a una chica idéntica a Lain, empujando y gritándole a otro muchacho.</p>	X				
28	<p><b>CAPÍTULO 4: RELIGION</b></p> <p><i>(15min. 38seg.- 16min. 9seg.)</i></p> <p><i>(Insert)</i> 'Phantoma' es un juego basado en una aplicación "cliente" dedicada, que permite luchar en la Wired. Yo descargué la aplicación de un servidor ilegal, hace algún tiempo, para jugar un poco. Para nosotros, la interface del juego era de acción en una mazmorra, pero creo que de una manera u otra, debía de estar conectado a un juego infantil, de los que usan los niños de párvulos.</p>				X	

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).**

Como se entiende, Internet ofrece diversas herramientas de comunicación: el chat, el correo electrónico, los videojuegos online y las páginas web, etc. Salvo el último, la conexión interpersonal es bilateral, aunque en el caso del correo suele tardar la respuesta. En cuanto a las páginas webs, la comunicación es generalmente, unilateral, porque no existe respuesta alguna del dueño del sitio frente a los comentarios (diferente a las redes sociales y foros). Sin embargo, las cuatro vías contemplan la facilidad de acceder y concretar los datos, por lo cual, se publicita todo tipo de productos, sin restricciones ni controles de los gobiernos. Así es como "Serial Experiments Lain" plantea la venta de una droga por la Wired, no siendo detectada en la realidad.

#### 4.10.2.1.4 Entorno del hombre/usuario

Instrucciones:

ENT- H/U: Entorno hombre/usuario

FLIA: Familia

AGS: Amigos

CPÑ: Compañeros (de trabajo o institución educativa)

**Tabla 16. Entorno del hombre/usuario II**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "ENT-H/U"		
		FLIA	AGS	CPÑ
	<p><b>CAPÍTULO 4: RELIGION</b></p> <p><i>(2min. 40seg.- 4min. 40seg.)</i></p> <p>Lain en su habitación. Se encuentra instalando un chip en la placa madre de su ordenador. Se la observa en el suelo, leyendo un libro sobre informática, rodeada de cables, monitores, PCs, carcasas, disquetes, y demás. Su padre la observa preocupado. Luego, Yasuo se dirige al comedor, donde se encuentran su hija Mika y su esposa. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Mika:- Lain está muy rara. Sé que no es nada nuevo, pero...</p> <p>Padre:- Tranquila. A Lain no le pasa nada.</p> <p>Mika:- ¿Qué? ¿Pero de qué hablas?</p> <p>Madre:- Mika, no te permito que hables a tu pare de ese tono. <i>(Mika se retira.)</i> Tiene razón, ¿verdad?</p> <p>Padre:- Sí, tiene razón.</p>	X		
29				

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "ENT-H/U"		
		FLIA	AGS	CPN
30	<p><b>CAPÍTULO 6: KIDS</b></p> <p>(5min. 49seg.- 6min.)</p> <p>En la escuela, Lain se conecta en su celular. Sus amigas se dirigen hacia ella. [Diálogo]</p> <p>Yuli:- Realmente parece que estés estudiando.</p> <p>Lain:- ¿Eh?</p> <p>Alice:- Lain, últimamente vuelves a ser la de antes.</p> <p>Lain:- ¿Ah, sí?</p> <p>Reika:- Ven con nosotras que nos divertiremos.</p> <p>Yuli:- Lain, llevas una vida muy solitaria, por eso siempre pareces triste.</p> <p>Lain:- Pero... si yo no estoy sola.</p> <p>Alice (y las demás se sorprenden):- ¿Eh? ¿No lo estás?</p> <p>Lain:- Ellos vienen visitarme a menudo. Claro que algunas veces, soy yo quien los visita.</p> <p>Reika:- ¿Te refieres a esos de la Wired? Pues, yo no creo que se puedan hacer amigos conectándose.</p> <p>Alice:- Algunas veces, Reika, eres realmente anticuada.</p> <p>Yuli:- Muy anticuada.</p> <p>Reika:- ¿Sí? Pues me da igual ser anticuada. Y ahora, dime la verdad, Lain, ¿con quién charlas?</p> <p>Lain (ríe):- Es un secreto. (Se encuadra en primerísimo primer plano, el rostro de Alice preocupado.)</p>		X	



ID	SEGMENTO	CÓDIGO "ENT-H/U"		
		FLIA	AGS	CPÑ
31	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b></p> <p>(11min. 30seg.- 12min. 19seg.)</p> <p>Lain en el aula, está escribiendo en su celular. De pronto, se da cuenta de que sus compañeros y su profesora, fijamente la miran enfadados. Entonces, recibe un mensaje: "Lain es una mirona". Lain se asusta y siente terror.</p>			X
32	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b></p> <p>(2min. 30seg.- 3min. 10seg.)</p> <p>Taro se haya en un desierto, y aferrado a una espada larga, mata bestias. Lain aparece como un espectro. [Diálogo]</p> <p>Taro:- La verdad es que nadie sabe si existe o no. Además, estoy convencido de que los usuarios les da igual que haya un dios o no en la Wired. ¿Oh? ¡Espera un segundo, Lain! Voy a matarlo, y después ya discutiremos.</p> <p>Lain:- ¿Puedes decirme qué tiene de divertido matar a los otros jugadores?</p> <p>Taro:- ¿Qué tiene de divertido? Nadie lo sabe. Aunque es una forma de jugar, ya sabes.</p>		X	

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).**

El entorno de Lain está conformado por su familia, su padre, madre y hermana mayor; sus amigas Alice, Reika y Yuli; y sus compañeros de Instituto. La adolescente no frecuenta tantos lugares: su casa y la escuela son mayormente los escenarios repetidos. No obstante, Taro, un amigo conocido en el boliche "Cyberia", frecuentan visitarse a través de la Red. Cabe destacar, Lain pasa las tres cuartas partes de su tiempo encerrada en su habitación, conectada a la Wired. Allí, su entorno está vacío, gélido por tantos tubos de refrigeración y ventiladores, pero para la hacker es el refugio donde puede interactuar sin miedo a equivocarse, sin exponer sus gestos ni expresiones ridículas de una niña introvertida, a quien comunicarse cara a cara le resulta una misión difícil. Está rodeada de soledad: los peluches quedaron olvidados en un rincón, su cama se convirtió en una camilla para que la paciente se aplicara decenas de cables, su pijama de oso reemplazado por un camisón holgado y corto, casi desnuda para protegerse de la corriente estática. Y sus amigas del colegio dan cuenta de ello: vive una vida solitaria. Empero, ante el panorama gris de su realidad, Lain está rodeada de amigos binarios,

querida, reconocida y respetada en toda la Red. Y ése es su contexto, porque para ella no le falta más que un computador para entretenerse.

#### 4.10.2.1.5 Conocimientos sobre la Red

Instrucciones:

CON-NET: Conocimientos sobre la Red

MM: Muy Mucho

M: Mucho

R: Regular

P: Poco

N: Nada

**Tabla 16. Conocimientos sobre la Red II**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "CON-NET"				
		MM	M	R	P	N
18	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b> (4min. 40seg.- 7min. 54seg.) Lain llega a su escuela y entra al aula. Se sienta y observa que una de sus compañeras (Yuri Kato) llora sin consuelo, puesto que ha recibido un e-mail de Chisa Yomoda (la niña que se había suicidado). Entonces, Alice, se dirige a Lain. [Diálogo] Alice:- Lain, ¿tú también lo has recibido? Lain:- ¿El qué? Alice:- ¿Has recibido el e-mail? Lain (la mira anonadada):- ¿Qué e-mail, Alice? Alice (molesta):- ¡El e-mail de Chisa Yomoda! Lain:- Yo... no sé nada de ordendores. Alice:- Deberías revisar tu correo electrónico al menos una vez al día. Tranquila, no importa. Reika (se entromete):- ¡Oh... claro! Porque aún es una niña, ¿no es eso?</p>			X		X

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "CON-NET"				
		MM	M	R	P	N
29	<p><b>CAPÍTULO 4: RELIGION</b> (2min. 40seg.- 4min. 40seg.)</p> <p>Lain en su habitación. Se encuentra instalando un chip en la placa madre de su ordenador. Se la observa en el suelo, leyendo un libro sobre informática, rodeada de cables, monitores, PCs, carcasas, disquetes, y demás. [...]</p>	X				
33	<p><b>CAPÍTULO 4: RELIGION</b> (19min. 18-30seg.)</p> <p>(Insert) "En otras palabras, los Knights no existen físicamente sino que son el pensamiento puro que se produce en la Wired. Se les puede considerar como una religión que se propaga a través de la Wired". Lain había hackeado los correos y chats de muchos usuarios y se entretenía leyéndolos.</p>	X				
16	<p><b>CAPÍTULO 4: RELIGION</b> (17min. 1seg.- 18min. 25seg.)</p> <p>Yasuo, su padre, entra a la habitación de Lain: [Diálogo] Padre:- Lain... Parece que ya te desenvuelves mejor en la red. Me alegra que lo hayas conseguido. Lain:- Sí. Padre:- Pero debo prevenirte. Lain:- ¿Eh? Padre:- A fin de cuentas, la Wired no es más que un medio de comunicación, y también de transferir información. No debes confundirla con el mundo real. ¿Entiendes lo que significa este aviso? Lain:- Te equivocas. Padre:- ¿Eh? Lain:- La frontera entre ambas cosas no está tan clara. Dentro de muy poco conseguiré entrar. Iré a todas partes y a toda potencia. Será más que una metáfora. Padre:- No podrías hacer eso ni con un navegador súper potente. Lain:- Puedo hacerlo. He modificado el mío. Padre:- Un procesador psique, ¿eh? Pero... Lain (sonríe):- No te preocupes papá, sigo siendo la misma. Padre:- A veces, lo dudo.</p>	X				

Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).

En la tabla, se observa que en un principio, Lain conocía absolutamente nada sobre Internet, en desventaja de sus compañeras, las cuales tenían un conocimiento medio sobre el empleo de la Red. Sin embargo, para los últimos minutos del capítulo primero

“Weird”, la niña investigó sus métodos de uso, sus técnicas y trucos minuciosos, y su lenguaje. Una adolescente introvertida volcó su frustración comunicativa en desarrollar conocimientos informáticos; una manera de defenderse ante la crueldad de la sociedad.

#### **4.10.2.1.6 Sentimientos originados por Internet**

Instrucciones:

SEN-NET: Sentimientos originados por Internet

ALE: Alegría

COMPÑ: Compañía

PERO: Preocupación

DES: Desesperación

TUR: Turbación

PAV: Pavor

**Tabla 17. Sentimientos originados por Internet II**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "SEN-NET"					
		ALE	COMP Ñ	PREO	DES	TUR	PAV
34	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b> (2min. 38seg.- 4min. 39)</p> <p>En la ciudad, todos viven apresurados, impacientes por llegar a sus hogares. Al parecer, parece una noche normal. Hay una adolescente agitada, en la puerta de un edificio. En otro punto, una pareja, y luego un grupo de chicas se ríen de la niña. La misma corre hasta la terraza de un edificio, se ríe mientras se sostiene de la baranda del piso y piensa "No necesito quedarme en semejante lugar". Se lanza y mientras va barranca a bajo, se enfoca su cuerpo en caída entre los cables de telefonía y luz. Cae. Todos se preguntan por lo sucedido, buscando hipótesis, pero sin más, siguen su rumbo, como si nada hubiese pasado.</p>		X				
19	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b> (4min. 39seg.- 17min.)</p> <p>Lain entra a la sala de reparación PC's de su padre. [Diálogo] Padre:- ¿Qué pasa, Lain? No te veo muy a menudo en esta habitación, dime ¿qué quieres? (Termina de reparar una PC). Lain:- Me gustaría tener un nuevo navegador de Internet. Padre:- Tienes ganas de navegar por la wired, ¿verdad? (Enciende una computadora) Es lógico, ahora estás en el instituto. Debes de sentirte bloqueada. Te hace falta un equipo mejor. (Plano picado de Yasuo frente a tres ordenadores. Se encuadra un plano detalle de los monitores, abriéndose diversas ventanas e íconos.) Sabes, Lain, el mundo real o el mundo virtual, todo está relacionado. Todo se interconecta. La sociedad funciona así. (Primer plano del rostro de Lain pensativo, seguido del</p>	X					

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "SEN-NET"					
		ALE	COMP Ñ	PREO	DES	TUR	PAV
	<p>rostro de su padre observando alegre el monitor.) Una chica como tú puede hacer amigos rápidamente. No has de tener miedo. Tu madre no quiere comprender estas cosas, pero eso no debe impedirte avanzar.</p> <p>Lain:- No tengo ningún miedo.</p> <p>Padre:- ¿Y por qué pides un navegador tan repentinamente?</p> <p>Lain:- Me gustaría contactar con una amiga. (Su padre se ríe. Termina la escena en fundido en negro.)</p>						
27	<p><b>CAPÍTULO 2: GIRLS</b></p> <p><i>(2min.- 28seg.- 5min. 17seg.)</i></p> <p>En el boliche "Cyberia", se encuentra un joven arrimado a una mesa, y recuerda: "No vengo aquí por gusto. ¡¿10.000 yenes?! ¡Es un robo!" Entonces, una mesera le entrega un pañuelo. Dentro de la tela, está una pastilla; luego, le paga por el estupefaciente. <i>(Insert: "¿10.000 yenes? ¡Es un robo! El precio del mercado es de 4000. La llaman Accela. No es realmente una droga, pero conseguirla supone los mismos problemas.")</i> El muchacho abre la pastilla y traga una pequeña cápsula, junto con bebida, al parecer, alcohólica. El joven comienza a excitarse. "Me siento acelerado", piensa. Asustado, mira a su alrededor, y ve a una chica idéntica a Lain, empujando y gritándole a otro muchacho.</p>					X	

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "SEN-NET"					
		ALE	COMP Ñ	PREO	DES	TUR	PAV
35	<p><b>CAPÍTULO 2: GIRLS</b></p> <p><i>(18min. 21seg.- 21min. 53seg.)</i></p> <p>Lain concurre a Cyberia para estar con sus nuevas amigas. [...] Entre charlas, movimientos rítmicos, besos y más, el joven de la visera dispara a las luces, a las mesas; y todos corren despavoridos, buscando evacuar el sitio. Sin más, el muchacho turbado asesina a dos mujeres con un arma láser. Por su parte, Lain, al ver el episodio, se queda atónita, y Alice va a rescatarla. <i>[Diálogo]</i> [...]</p> <p>Joven:- ¡Vete de aquí! <i>(Una luz enfoca a Lain y a su amiga. Al verla mejor, él se espanta y grita.)</i> ¿Por qué me haces hacer esto? ¡No tienes derecho! Sólo quería despejarme la cabeza. ¡No sé nada! ¡Déjame fuera de eso! ¡Ése dios disperso...! ¡Tú eres un...! ¡No quiero tener nada que ver con eso! ¡Nada! ¡Nada! ¡Nada! ¿Me entiendes? ¡No hay que permitir que la Wired interfiera en el mundo real! ¡No quiero tener nada que ver con eso! ¡¿Quién eres tú?! <i>(Lain se le acerca.)</i> [...]</p> <p>Lain:- No importan dónde vayas, porque todo el mundo está conectado. <i>(El joven llora y se dispara.)</i></p>						X
30	<p><b>CAPÍTULO 6: KIDS</b></p> <p><i>(5min. 49seg.- 6min.)</i></p> <p>En la escuela, Lain se conecta en su celular. Sus amigas se dirigen hacia ella. <i>[Diálogo]</i> [...]</p> <p>Alice: Lain, últimamente vuelves a ser la de antes.</p> <p>Lain:- ¿Ah, sí?</p>		X				

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "SEN-NET"					
		ALE	COMP Ñ	PREO	DES	TUR	PAV
	<p>Reika:- Ven con nosotras que nos divertiremos.</p> <p>Yuli:- Lain, llevas una vida muy solitaria, por eso siempre pareces triste.</p> <p>Lain:- Pero... si yo no estoy sola.</p> <p>Alice (y las demás se sorprenden):- ¿Eh? ¿No lo estás?</p> <p>Lain:- Ellos vienen visitarme a menudo. Claro que algunas veces, soy yo quien los visita. [...]</p>						
29	<p><b>CAPÍTULO 4: RELIGION</b></p> <p><i>(2min. 40seg.- 4min. 40seg.)</i></p> <p>Lain en su habitación. Se encuentra instalando un chip en la placa madre de su ordenador. Se la observa en el suelo, leyendo un libro sobre informática, rodeada de cables, monitores, PCs, carcassas, disquetes, y demás. Su padre la observa preocupado. Luego, Yasuo se dirige al comedor, donde se encuentran su hija Mika y su esposa. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Mika:- Lain está muy rara. Sé que no es nada nuevo, pero...</p> <p>Padre:- Tranquila. A Lain no le pasa nada.</p> <p>Mika:- ¿Qué? ¿Pero de qué hablas?</p> <p>Madre:- Mika, no te permito que hables a tu pare de ese tono. <i>(Mika se retira.)</i> Tiene razón, ¿verdad?</p> <p>Padre:- Sí, tiene razón.</p>			X			



ID	SEGMENTO	CÓDIGO "SEN-NET"					
		ALE	COMP Ñ	PREO	DES	TUR	PAV
36	<p><b>CAPÍTULO 4: RELIGION</b></p> <p>(6min. 50seg. 7min. 54seg.)</p> <p>En la escuela, Alice, Reika y Yuli comentan sobre los casos de suicidios de adolescentes y le preguntan a Lain si no los había escuchado. Ella distraída con un libro, les dice sonriendo "Perdón, ¿qué decías?". [Diálogo]</p> <p>Yuli:- ¡Vaya! Como siempre Lain, nunca se entera de nada.</p> <p>Lain:- ¿Hablábais del suicidio?</p> <p>Reika:- Entonces, ya te has enterado.</p> <p>Alice:- ¿De verdad?</p> <p>Lain:- Algo he oído, pero ignoro los detalles.</p> <p>Alice:- ¿Dónde lo has oído?</p> <p>Lain:- En la Wired. [...]</p>			X			

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).**

El contacto con una computadora puede generar diversos sentimientos. El asombro, la esperanza, la alegría, y el miedo, la ansiedad, el enojo, convergen -entre otros tantos- en un mismo monitor. En la serie, Internet, dueño de los comentarios de los usuarios, provoca constantemente estímulos en el navegante, mas sólo el análisis se detuvo en algunos segmentos.

La obra expone a dos personajes similares: Chisa y Lain, dos adolescentes introvertidas, abandonadas a la merced de una sociedad atroz, y quienes en su búsqueda de su lugar en el mundo, el amparo a tanta crueldad, se introducen en el juego -para nada inocente- de las comunicaciones vía Red. Sus habitaciones son la puerta a millones de acciones digitales, millones de amigos, cientos de signos, de emoticones, de juegos, de concomitancias... Porque los usuarios sustituyeron ese vacío real, por estimados comentarios positivos y alentadores, reflejados en sus pantallas; son la frívola compañía de sus tristes miradas desamparadas. Los contactos son visitas frecuentes en correos, chats, blogs, videojuegos, redes sociales; aunque otras veces son visitados por Lain (y

también por Yomoda). La metáfora de la “visita” es que primero escriben ellos, o la niña inicia la conversación. Y provoca alegrías en los cibernautas. Recibir un mensaje podría cambiar rotundamente el día, al usuario. Es el contenido de ser tenido en cuenta por un espectro (o no, si se conoce en la realidad; empero si no se lo ha siquiera visto en el mundo material, es netamente puro signo), alguien piensa en el otro. El asunto a estudiar sería quién piensa en uno, y sobre todo con qué intenciones.

Dicho planteamiento, genera cierta preocupación en el entorno. “¿Con quién habla?”, “¿Qué se escriben?”, “¿Qué pretende?”, “¿Qué sucede si es ciberacosado?”, “¿A qué sería obligado a efectuar?”; “¿Existe?” Podría ser hasta el presidente... Y es debido a que el anonimato brinda una participación amplia a la imaginación de los individuos para gestar hasta los peores desenlaces. No es erróneo sospechar, en contraste, la duda plantada sobre quién se esconde en Internet puede salvar vidas. La supervisión a los niños y adolescentes es también fundamental: Yasou aconseja algunas veces, y observaba escondido, otras tantas, a Lain. Esta investigación reconoce primordial el interés de los mayores por sentarse al lado del menor cuando interactúa en la Red, prevenirlos frente a desconocidos –así como en la vida real-, y a no interesarse por agresiones ni palabras agradables; y si pasa a un nivel aún más violento e insistente, denunciarlo.

En otro punto, el fragmento en “Cyberia” expone al ciberacoso como protagonista, que provoca turbación y pavor en el usuario. El joven de la visera estaba tan aterrado de ver cara a cara a uno de los que lo molestaban en la Wired. Lain, introvertida, pero tan osada y desalmada frente al computador, era una de ellos. La reacción congelada por el miedo a convencerse no poder enfrentarse al signo hecho carne, llevó al muchacho a tomar una trágica y extrema decisión. La desesperación por concretar un movimiento perfecto, una palabra quizá para enfrentar las vanas oraciones de la PC, ahorró momentos incómodos. Entonces, ¿puede alguien acosar desde lejos?, ¿puede alguien controlar las emociones de otro? En verdad, las consecuencias recaen en la realidad, por lo cual habría que replantearse otra vez, con quién interactúa el ser humano, y cuánta importancia puede darle. Se disocian aquí las agresiones con los buenos augurios, las provocaciones con los mensajes de trabajo, y así sucesivamente, hasta que termina siento Internet una herramienta y no la segunda vida.

#### 4.10.2.1.7 Ente regulador

Instrucciones:

NTE-NET: Ente regulador

GOB: Gobierno

REG: Religión

ANA: Anarquía

**Tabla 18. Ente Regulador II**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "NTE-NET"		
		GOB	REG	ANA
27	<p><b>CAPÍTULO 2: GIRLS</b></p> <p><i>(2min.- 28seg.- 5min. 17seg.)</i></p> <p>En el boliche "Cyberia", se encuentra un joven arrimado a una mesa, y recuerda: "No vengo aquí por gusto. ¡¿10.000 yenes?! ¡Es un robo!" Entonces, una mesera le entrega un pañuelo. Dentro de la tela, está una pastilla; luego, le paga por el estupefaciente. <i>(Insert: "¿10.000 yenes? ¡Es un robo! El precio del mercado es de 4000. La llaman Accela. No es realmente una droga, pero conseguirla supone los mismos problemas.")</i> El muchacho abre la pastilla y traga una pequeña cápsula, junto con bebida, al parecer, alcohólica. El joven comienza a excitarse. "Me siento acelerado", piensa. Asustado, mira a su alrededor, y ve a una chica idéntica a Lain, empujando y gritándole a otro muchacho.</p>			X
33	<p><b>CAPÍTULO 4: RELIGION</b></p> <p><i>(19min. 18-30seg.)</i></p> <p><i>(Insert)</i> "En otras palabras, los Knights no existen físicamente sino que son el pensamiento puro que se produce en la Wired. Se les puede considerar como una religión que se propaga a través de la Wired". Lain había hackeado los correos y chats de muchos usuarios y se entretenía leyéndolos.</p>		X	X

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "NTE-NET"		
		GOB	REG	ANA
26	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b></p> <p><i>(10min. 9seg.- 13-28seg.)</i></p> <p>Lain regresa a su casa. Observa que sus padres y su hermana aún no llegaron, <i>(esta escena se repetirá en distintos capítulos y mostrará la soledad en la que está sumergida su hogar; sobre todo cuando llega de la escuela)</i> e ingresa a su habitación. Se aprecia una cama junto a una ventana, peluches y un escritorio con una computadora "Only One" con sensor de reconocimiento de voz, mirando la pared. Lain se detiene a mirarla y la gira hacia ella. Luego de encenderla, el computador le dice "correo para Lain". <i>[Diálogo]</i></p> <p>Lain:- ¿De quién?</p> <p>Computador:- Chisa Yomoda. ¿Quieres leer este mensaje? <i>(Lain estaba sorprendida: usar la computadora y recibir ese mensaje, era algo emocionante. Plano detalle de las letras, en la ventana del mensaje, diciendo "Hola, ¿cómo estás?)"</i> Lain...</p> <p>Chisa <i>(se encuadran las palabras. Interactúan por medio del chat)</i>:- Nosotras fuimos juntas al colegio, sólo una vez. ¿Te acuerdas?</p> <p>Lain:- Sí.</p> <p>Chisa:- Sólo tiré mi cuerpo. En realidad, estoy viva para siempre [...]. Te he enviado este mensaje, Lain. Debes hacerte preguntas. No busques ahora, ¿entiendes? Pronto lo comprenderás, y las demás también.</p> <p>Lain:- ¿Por qué has muerto?</p> <p>Chisa:- En el colegio, dicen que los mensajes que envió son un broma. Yo quería que al menos tú supieras que son verdad.</p> <p>Lain <i>(plano detalle de sus ojos preocupados)</i>:- ¿Por qué? ¿Por qué has muerto?</p> <p>Chisa:- Dios está aquí.</p>		X	

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "NTE-NET"		
		GOB	REG	ANA
37	<p><b>CAPÍTULO 5: DISTORTION</b> (18min. 37seg.- 19min. 55seg.)</p> <p>(Metáfora) Lain conversa con su padre, ella sentada en el suelo y él levitando como un espectro. [Diálogo]</p> <p>Lain:- ¿Eres mi verdadero padre?</p> <p>Padre:- En la Wired, tal vez haya algo más que simples informaciones eléctricas.</p> <p>Lain:- ¿Qué?</p> <p>Padre:- Si concebimos el progreso eléctrico del teléfono como el principio de la creación de la Wired, entonces no es necesario creer que ha nacido un nuevo mundo.</p> <p>Lain:- Pero...</p> <p>Padre:- En el mundo real, Dios no es más que un concepto. Peor en la Wired, podría existir un ser semejante a Zeus.</p> <p>Lain:- ¿Te refieres a Dios?</p> <p>Padre:- En realidad, no sé si hay que llamarlo Dios o no, pero creo firmemente que es un ente que domina la Wired con poderes casi místicos.</p> <p>Lain:- Quizá he hablado con dios.</p> <p>Padre:- Incluso, es posible que Zeus desde la Wired, pueda influenciar al mundo real, en cierta forma. Sí, a través de la profecía.</p> <p>Lain:- ¿Una profecía?</p>		X	
22	<p><b>CAPÍTULO 7: SOCIETY</b> (16mn. 28seg. 20min. 32seg.)</p> <p>Lain es llevada por unos hombres vestidos de traje negro, hacia la oficina de uno de sus clientes. El mismo es directivo de las Oficinas del "Centro de Investigación Tachibana- Filial de Shibuya". Allí, el hombre le pide que le ayude a reparar su navegador, y luego, su señal de Internet es interrumpida por un vagabundo que pide ser parte de los Knights. [Diálogo]</p> <p>Sr. de Tachibana:- En la Wired, no hay barreras nacionales como en el mundo real, ni políticos fanáticos que manipulan a la gente. Pero hay muchos anarquistas diciendo cualquier tontería, algunos creen una broma de mal gusto, pero se dice que los Knights son diferentes. [...]</p> <p>Lain:- ¿Quiénes son ustedes? [...]</p> <p>Sr. de Tachibana:- ¡Nuestro nombre no importa! Ninguno de nosotros tiene aquí un nombre. ¿Quieres saberlo? (Primerísimo primer plano del Sr.) Dime, Lain Iwakura, ¿eres la misma persona</p>	X		

<p>aquí que dentro de la Wired? (Lain se paraliza, y luego de cuestionarle sobre sus padres, su hermana, quién era ella, dónde y cuándo nació; se enfada.)</p> <p>Lain (grosera):- ¡Cállate de una vez! Lo que preguntas son cosas sin importancia. ¡Son tonterías!</p> <p>Sr. de Tachibana (sorprendido, al igual que sus empleados):- Ahora eres la Lain de la Wired, ¿no es cierto?</p> <p>Lain:- Sí, lo soy.</p> <p>Sr. de Tachibana:- ¿Te das cuenta que la frontera entre la Wired y el mundo real se está rompiendo sin que haya intervenido de un ordenador, y que eres otra persona diferente?</p> <p>Lain:- ¿Y bien?</p> <p>Sr. de Tachibana:- Pensamos que eso es peligroso. Quizá demasiado para tu edad.</p> <p>Lain (desafiante):- Yo creo que es divertido.</p>			
--	--	--	--

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).**

La matriz presume la falta de existencia de un ente oficial que regule la actividad de los usuarios por la Red. El Centro de Investigación Tachibana- Filial de Shibuya, es la única institución que controla y previene los peligros latentes en Internet. A su vez, detecta a usuarios sospechosos, los reconocen, los espían y sin dejar avanzar el tiempo, ejecuta una pena: Tachibana aplica la “ley” contra los “Knights”, asesinando a cada uno de sus integrantes, acusados de hostigar a los navegantes con sus pretensiones de “cumplir con la profecía”. “Los Caballeros del Cálculo” son los encargados de concretar que su dios domine Internet.

En tal sentido, la figura de Lain, la niña acusada por los “Calculus Knights” de cometer delitos informáticos, representa la Wired, es -por lo tanto- que está en todas partes, conoce cada mensaje privado, cada información gubernamental secreta, a cada usuario. Si se reemplaza la palabra “dios” por “Lain”, y “Lain” por “Internet”, el director termina de enseñar que la Red es omnipresente, una divinidad, a la cual todos desearían conocer. Entre la ciencia ficción y la realidad de un Japón interpelado ferozmente por el ciberespacio, Nakamura interpretó (metafóricamente, y debido la búsqueda de un refugio en las habitaciones de los jóvenes, ante la imposibilidad de articularse con su contexto) los casos de suicidio frente a la necesidad de viajar a ese “cielo”, sitio donde les harían daño jamás. ¿Cómo es posible que el alma se traslade a la Red? ¿De qué profecía habla? Pues, al fin de cuentas, no existe tal dios ni tales almas atrapadas en el ciberespacio, simplemente la predicción de los “Knights” es que todos piensen en Internet, en conectarse, y es de esa forma, que estarán unidos a la misma. En otras palabras, trasladado a la realidad, llevar el término “Red” en las mentes, significa pensar “¿Quién me escribió?”, “¿Quién posteó qué?”, “¿Me respondió?”, “¿Habrá terminado la

casa que estábamos construyendo en ‘Minecraft<sup>194</sup>’, “¿Cuál foto subiré?”, “Hablaré sobre el último juego de ‘Pokemon<sup>195</sup>’ en Taringa!”, “Me quedé con ganas de escrachar al imbécil que me insultó en un comentario en Youtube”; una vasta gama de preguntas sobre qué sucede o qué hará uno cuando se siente delante de la pantalla; ésa es forma de entrar sin un ordenador, vivir con la cabeza puesta en Internet, interconectarse a partir del pensamiento, una conexión directa y veloz: el Protocolo 7, en la serie.

Pese a lo anterior, se sigue planteando que Tachibana es el único medio de control, por lo cual sigue siendo en gran medida, una completa anarquía la “Wired”. Probablemente, dentro de la impunidad binaria, cualquier usuario que crea faliblemente Internet es “democracia”, y la democracia es libertad, y libertad, libertinaje, y libertinaje, atentar contra los terceros; pueda emplearla para sus más enfermizos sentimientos. ¿Qué está bien y qué mal? Se entiende si es una herramienta ejecutada por el hombre, entonces sería éste quien deba pagar con las leyes reales, los delitos informáticos que cometa. Una cosa es segura: siendo Internet un punto estratégico para gobernar y controlar, las empresas de redes sociales, correos electrónicos, chats, blogs, foros y más, exigen aceptar las políticas de seguridad; presentan filtros ante cualquier mensaje considerado agresivo, al igual que fotografías catalogadas como posibles indicios de pornografía y pedofilia. Solamente, las políticas de seguridad, burladas por -inclusive- niños, y donde cualquiera falsifica hasta su fecha de cumpleaños. Solamente, el protocolo de Internet para controlar y ordenar la cantidad de páginas, los modos de colocar un hipertexto, los tipos de servidores y concretar una experiencia más satisfactoria para el usuario.

#### **4.10.2.2 Dimensión “Plantean (perspectiva) perjudicial”**

Para la dimensión “plantean (perspectiva) perjudicial” se indicó:

- c) Planteo o mirada, señaló la dirección propuesta en la serie;
- d) Perjudicial: sugirió a Internet una herramienta negativa, y hasta destructiva para el ser humano. Para definirlo minuciosamente, se escogieron: uso de la Red consecuencias –determinadas para esta investigación- a raíz de su

---

<sup>194</sup> Minecraft: Videojuego lanzado en 2011, es jugador y multijugador; y permite el acceso a interactuar con otros jugadores a través del multiservidor. Su género es SandBox, y consta en la construcción de ciudades, supervivencia y misiones en el mundo imaginario. Uno de los más recorridos por los niños y adolescentes en la Red

<sup>195</sup> Pokemon: Saga de videojuegos de Nintendo, lanzado en 1996, y cuyas primeras versiones fueron “Pokemon Red” y “Pokemon Green”, para la consola “Game Boy”.

empleo, cambios conductuales dentro y fuera de la red, y grado de conocimiento de los usuarios sobre con quiénes se contactaban. Por otra parte, se tuvo en cuenta algunos segmentos referidos a Internet como medio de comunicación, pero como herramienta sofocante con tantos datos.

#### **4.10.2.2.1 Empleos posibles**

Instrucciones:

EMP- NET: Empleo

ROBID: Robo de identidad

FALDAT: Falsificación de datos (identidades y/o alteración de la información)

PUBL: Publicación abusiva (trata las publicaciones de información privada)

CIAC: Ciberacoso



**Tabla 19. Empleos posibles II**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "EMP-NET"			
		ROB ID	FAL DAT	PUBL	CIAC
	<p><b>CAPÍTULO 2: GIRLS</b></p> <p><i>(18min. 21seg.- 21min. 53seg.)</i></p> <p>Lain concurre a Cyberia para estar con sus nuevas amigas. [...] Entre charlas, movimientos rítmicos, besos y más, el joven de la visera dispara a las luces, a las mesas; y todos corren despavoridos, buscando evacuar el sitio. Sin más, el muchacho turbado asesina a dos mujeres con un arma láser. Por su parte, Lain, al ver el episodio, se queda atónita, y Alice va a rescatarla. <i>[Diálogo]</i> [...]</p>				
<b>33</b>	<p>Joven:- ¡Vete de aquí! <i>(Una luz enfoca a Lain y a su amiga. Al verla mejor, él se espanta y grita.)</i> ¿Por qué me haces hacer esto? ¡No tienes derecho! Sólo quería despejarme la cabeza. ¡No sé nada! ¡Déjame fuera de eso! ¡Ése dios disperso...! ¡Tú eres un...! ¡No quiero tener nada que ver con eso! ¡Nada! ¡Nada! ¡Nada! ¿Me entiendes? ¡No hay que permitir que la Wired interfiera en el mundo real! ¡No quiero tener nada que ver con eso! ¡¿Quién eres tú?! <i>(Lain se le acerca.)</i> [...]</p> <p>Lain:- No importan dónde vayas, porque todo el mundo está conectado. <i>(El joven llora y se dispara.)</i></p>				X

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "EMP-NET"			
		ROB ID	FAL DAT	PUBL	CIAC
20	<p><b>CAPÍTULO 6: KIDS</b></p> <p><i>(16min. 13- 54seg.)</i></p> <p>Lain chatea con el profesor Hodgson, el inventor del sistema "KIDS", un experimento que 15 años antes, fue concretado uniendo las mentes de algunos niños a un servidor, con el fin de que sus mentes -en vez de su cuerpo- movieran y ejecutaran objetos. El científico buscaba de esta manera, que el sexto sentido o psicoquinesia de los niños -conectados al Outer Receptor (Ultra Receptor, el cual juntaba todas las fuerzas psíquicas de los niños)- podría superar la fuerza del cuerpo. Se encuentra Lain y el profesor moribundo, en una sala de un geriátrico, mirando al ocaso. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Profesor Hodgson:- Yo destruí los KIDS para que no pudieran activarse de nuevo. Pero parece que los planos de fabricación acabaron en la Wired y se quedaron allí, perdidos en el abismo del tiempo.</p> <p>Lain <i>(llora)</i>:- Y alguien los ha encontrado.</p> <p>Profesor Hodgson:- Incluso han sido modificados para poder utilizarlos sin el ultra receptor. Es increíble que esa persona haya conseguido hacer esa simulación. Debo reconocer que se trata de alguien muy inteligente. Merece mi reconocimiento.</p>			X	

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "EMP-NET"			
		ROB ID	FAL DAT	PUBL	CIAC
38	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b></p> <p><i>(7min. 16seg.- 8min. 36seg.)</i></p> <p>En la entrada de la escuela, Lain es interrumpida por Alice y sus amigas. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Lain:- ¿Qué pasa Alice?</p> <p>Alice:- Buenos días.</p> <p>Lain:- Decidme... ¿Por qué me miráis así? <i>(Reika y Yuli la miran enojadas.)</i></p> <p>Alice:- Verás... Yo no... yo no lo creo pero...</p> <p>Lain:- ¿Eh? ¿A qué te refieres?</p> <p>Alice:- Lain... Dime que no es verdad.</p> <p>Lain:- ¿Qué no es verdad...?</p> <p>Reika:- ¡Sí, claro! Ahora intenta hacerse la inocente.</p> <p>Alice:- ¡Cállate Reika! ¡No es seguro que sea ella!</p> <p>Yuli:- Entonces, dinos, Lain ¿no lo has hecho tú?</p> <p>Lain:- Pero... ¿el qué? No os entiendo.</p> <p>Alice:- Lain... Dicen que tú en la Wired. <i>(Lain la mira asustada. Se convence de su inocencia y suspira.)</i> No, imposible. No creo que seas tú. Claro que no. <i>(Plano detalle de los ojos temerosos de Lain.)</i> Perdóname, confío en ti, Lain. <i>(Sus amigas la llaman y le indican que llega el profesor que le gustaba.)</i></p>			X	
39	<p><b>CAPÍTULO 11: INFORNOGRAPHY</b></p> <p><i>(16min. 41seg. 18min. 37seg.)</i></p> <p>Alice en su habitación, chatea con Yuli. Ambas planeaban cómo disipar los rumores sobre su amorío con el profesor. Entonces, Lain aparece en la puerta, como un extraterrestre, enano y con camiseta a rayas verde y roja. <i>[Diálogo]</i></p>	X			

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "EMP-NET"			
		ROB ID	FAL DAT	PUBL	CIAC
	<p>Lain:- Sabes que son ciertos los rumores.</p> <p>Alice:- ¿Quién... eres?... ¡Lain! ¿Por qué...? ¿Por qué has venido?</p> <p>Lain:- Yo no soy aquella... soy yo.</p> <p>Alice:- ¿Cómo?</p> <p>Lain:- Nunca te he espiado, ni tampoco divulgado tu secreto por la Wired. Yo jamás te haría daño, porque tú eres mi mejor amiga. Me crees, ¿verdad?</p> <p>Alice:- Lain, sé que fuiste tú, porque te vi. ¿Acaso has venido a verme para buscarte de mí?</p> <p>Lain:- No fui yo, tienes que creerme. Al parecer, no soy la única Lain. Existe otra idéntica a mí.</p> <p>Alice:- No entiendo lo que dices.</p> <p>Lain:- También tú porías no ser la única, Alice.</p>				
40	<p><b>CAPÍTULO 5: DISTORTION</b></p> <p><i>(6min. 10-38seg.)</i></p> <p>Se encuadra en plano general corto, el navegador de Lain. En la computadora, se escucha una noticia: "Diversas zonas de Tokyo han recibido informaciones erróneas del sistema de información de carreteras. Los grandes cruces han sido los más afectados. Los programas de control de los semáforos fueron afectados y causaron numerosos accidentes. A demás, de las múltiples víctimas, hubo un muerto en Shibuya. La Oficina de Información ha declarado que el sistema ha sido reparado y que no se prevén más accidentes.</p>		x		

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).**

La anticipación de sentido enjuició que los anime de finales de 1990 presentaban la ejecución de Internet desde una perspectiva trágica, aterradora, maliciosa para el individuo. La investigación seleccionó "Perfect Blue" y "Serial Experimets Lain" como las dos obras más representativas sobre la temática. La serie expone mayormente cuántas acciones pueden ejecutarse con un click. Sobre la concepción del ser humano como usuario en los capítulos, conduce a interpretar se hallan dos clases de cibernautas:

aquéllos que la entienden como una vía de comunicación y una herramienta útil de trabajo y/o estudio, y los que la efectúan para dañar a otros en pos de sus beneficios, placeres y/o ideologías. Siguiendo el razonamiento, el joven de la visera es una víctima de los aprietes de Lain, exigiéndole declaraciones acerca de qué o quiénes inducían al suicidio, a cambio -quizá- de proveerle la Accela (nanodroga). El muchacho imaginó jamás reconocerla en la realidad, por lo tanto, su reacción ante el miedo que le provocaba ella -en la Red- se concretó. Aun viéndola tímida, creyó que lo seguiría fastidiando. Entre gritos, él reza no deber interferir la Red con el mundo real. ¿Cuán insignificante puede ser un individuo frente a su misma creación (los signos)? ¿O será -quizá- el temor de un hombre al otro? Ambos son adolescentes, ninguno superior a ninguno, pero en la Red, uno (Lain) es respetado y temido (como el “Príncipe”). Sin embargo, no debería molestar a los cibernautas más indefensos, aquéllos que sólo buscan en medio de su vacío, una salida (en este caso, un joven solitario y adicto a los estupefacientes).

Ahora bien, toda información termina en Internet. Los rumores se hacen noticias, los proyectos, se concretan, y vale más una agresión, un desprecio, las burlas, porque “nadie nos ve”. “¿Quién lo ha publicado?” Y comienza la carrera para indagar sobre los sospechosos. La Red se ha convertido en una biblioteca –al estilo Xanadú, pero interactuando- con infinidad de historias para tantos gustos (o disgustos), sitio cual no distingue entre lo bueno y lo enriquecedor; y lo malo y lo destructivo. Todo se combina allí. Y terminan tergiversándose, y otra vez el individuo vuelve a preguntarse “¿qué debo hacer?”, “¿cuál es lo correcto?” Por fin, el director invita a replantear en qué podríamos emplearlo.

Además, la alteración de los datos podría ser irreparable. El segmento 39 explica que debido a la modificación de los sistemas del tránsito, hubo un fallecido. Metafóricamente, se puede comprender también, cuántas reputaciones, matrimonios, amistades, trabajos, etc., puede matar dicha acción; y qué tipo de consecuencias físicas y psicológicas puede acarrear la víctima. No obstante, el robo de identidad (acompañado del trucaje cibernético) puede conducir a los desenlaces anteriores. Se desconoce si alguien más emplea el avatar y perfil de otro, en una porción impensable de la Tierra. La identidad no es única en Internet, puesto que así como uno accede a crear perfiles engañosos, así otro usa otra identidad ya existente en la Red.

#### 4.10.2.2.2 Conocimientos sobre los usuarios

Instrucciones:

COND-H/U: Conocimiento sobre los usuarios

AF: Afirmativo

NEG: Negativo

**Tabla 20. Conocimientos sobre los usuarios II**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO “COND- H/U”	
		AF	NEG
26	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b></p> <p><i>(10min. 9seg.- 13-28seg.)</i></p> <p>Lain regresa a su casa. Observa que sus padres y su hermana aún no llegaron, <i>(esta escena se repetirá en distintos capítulos y mostrará la soledad en la que está sumergida su hogar; sobre todo cuando llega de la escuela)</i> e ingresa a su habitación. Se aprecia una cama junto a una ventana, peluches y un escritorio con una computadora “Only One” con sensor de reconocimiento de voz, mirando la pared. Lain se detiene a mirarla y la gira hacia ella. Luego de encenderla, el computador le dice “correo para Lain”. [Diálogo]</p> <p>Lain:- ¿De quién?</p> <p>Computador:- Chisa Yomoda. ¿Quieres leer este mensaje? <i>(Lain estaba sorprendida: usar la computadora y recibir ese mensaje, era algo emocionante. Plano detalle de las letras, en la ventana del mensaje, diciendo “Hola, ¿cómo estás?”)</i> Lain...</p> <p>Chisa <i>(se encuadran las palabras. Interactúan por medio del chat)</i>:- Nosotras fuimos juntas al colegio, sólo una vez. ¿Te acuerdas?</p> <p>Lain:- Sí. [...]</p>	X	

ID	SEGMENTO	CÓDIGO “COND- H/U”	
		AF	NEG
41	<p><b>CAPÍTULO 5: DISTORTION</b></p> <p><i>(9min. 12seg.- 10min. 4seg.)</i></p> <p><i>(Metáfora)</i> Lain está en su habitación, sentada en el piso y charlando con una máscara de Tótem. Éste episodio se repite con una muñeca, a la cual le pide alegre que le relatara un cuento. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Tótem:- La profecía se cumplirá, Lain.</p> <p>Lain:- Esto no puede ser una profecía.</p> <p>Tótem:- ¡Sí! Es una profecía. La historia no es una sucesión de putos sin relación. Todos esos puntos están unidos por una línea. En realidad, alguien los ha unido con una línea.</p> <p>Lain:- ¿Quién? ¿Quién los ha unido?</p>		X
42	<p><b>CAPÍTULO 6: KIDS</b></p> <p><i>(3min. 49seg. 6min. 53seg.)</i></p> <p><i>(Metáfora)</i> Lain en un espacio en blanco, riéndose. “Gracias. Se trataba de esta resistencia, ya la he comprobado, ahora ya no de qué preocuparse. <i>(Ríe)</i> ¡Qué raro es todo esto! Tienes razón, estaría bien que ellos decidiera el próximo protocolo, así yo también podría participar. Pero... ¿por qué sois tan amables conmigo? En realidad, no sé qué pensar, todo esto me parece tan extraño. La verdad es que no tengo muchos amigos que digamos. Pero os doy gracias a los Knights.</p>		X
20	<p><b>CAPÍTULO 6: KIDS</b></p> <p><i>(16min. 13- 54seg.)</i></p> <p>Lain está chateando con el profesor Hodgson, el inventor del sistema “KIDS”, un experimento que hace 15 años, fue empleado para conectar las mentes de los niños a un servidor, con el fin de poder utilizar su mente -en vez de su cuerpo- para mover y ejecutar objetos. Buscaba de esta manera, que el sexto sentido o psicoquinesia de los niños -conectados al Outer Receptor (Ultra Receptor, el cual juntaba todas las fuerzas psíquicas de los niños)- podría superar la fuerza del cuerpo. Se encuentra Lain y el profesor moribundo, en una sala de un geriátrico, mirando al ocaso. [...]</p>	X	

ID	SEGMENTO	CÓDIGO “COND- H/U”	
		AF	NEG
43	<p><b>CAPÍTULO 3: PSYCHE</b> (13min. 7seg.- 14min. 38seg.) (Insert) Una pantalla frente a círculos de diferentes colores, todos enredados como si fuera una pintura borderline; entonces, se aprecian diferentes voces: “¡No, todo es falso! ¡Alguien ha pirateado mi buzón de voz! ¡Es increíble!”; “Como las cláusulas en cuestión, no estaban en el extracto que hemos recibido, debemos discutir los pasos a seguir. En cuando a su sociedad...”; “Me gusta besar, es suficiente para hacerme feliz”; “¿Has oído del chico que ha alucinado con la Accela? Parece que el mercado negro está en ebullición. Ahora no se encuentra por ninguna parte”; “Parece que las pequeñas psique se producen en gran parte en fábricas de Taiwán, y parece que han sido concebidas por un grupo llamado los “Knights”. Ni siquiera estoy seguro de que existan. Hay montones de leyendas urbanas como éstas en la Wired”; “¿Te sientes bien cuando mueres?”; “Me siento acelerado”; “¿Qué es eso? Hay alguien en mi habitación. Es un enano, como un niño con una camiseta a rayas rojas y verdes. ¡No puedo moverme de la cama! ¡Está delante de la puerta! ¡Me mira! ¡Ayudadme!”; “Tengo una foto tuya con tu amante. Sólo quiero que hagamos negocios, ¿te parece? Si no me compras enviaré una imagen al servidor de tu empresa y te harás famoso en la Wired.” Lain está leyendo las publicaciones.</p>		X
27	<p><b>CAPÍTULO 2: GIRLS</b> (2min.- 28seg.- 5min. 17seg.) En el boliche “Cyberia”, se encuentra un joven arrimado a una mesa, y recuerda: “No vengo aquí por gusto. ¡¿10.000 yenes?! ¡Es un robo!” Entonces, una mesera le entrega un pañuelo. Dentro de la tela, está una pastilla; luego, le paga por el estupefaciente. (Insert: “¿10.000 yenes? ¡Es un robo! El precio del mercado es de 4000. La llaman Accela. No es realmente una droga, pero conseguirla supone los mismos problemas.”) El muchacho abre la pastilla y traga una pequeña cápsula, junto con bebida, al parecer, alcohólica. El joven comienza a excitarse. “Me siento acelerado”, piensa. Asustado, mira a su alrededor, y ve a una chica idéntica a Lain, empujando y gritándole a otro muchacho.</p>	X	X

Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).

Generalmente, la dimensión poblacional de Internet es inmensa y supone conocer cada usuario, una tarea ardua e inagotable. Millones de comentarios vagan por la Wired. Es imposible conocer a 400 personas, y/o comentarles absolutamente todo a esos 400 individuos; no se podría caminar rodeado de decenas de “amigos” (Touza, 2016). Lain



entendía existían cientos de cibernautas buenos con ella, querida y respetada, pero desconocía sus existencias físicas. Todos pueden ser buenos, todos pueden ser malos en la Red; se adoptan tantos perfiles como rostros hay. Nadie sabe con quién está interactuando en la Red: “¿Y si no es quien dice ser?” El problema raíz del anonimato. Por ejemplo, Lain chatea con un tótem, o un usuario, cuyo avatar era el mismo; o con una muñeca, la foto de perfil de otro navegante. En contraste, la hacker, la niña introvertida de la realidad con apenas una amiga (Alice), reconocía a sus compañeras, a Chisa, a Taro y al profesor Hodgson (debido a los comentarios recibidos de él), entre otros pocos.

#### **4.10.2.2.3 Consecuencias**

Instrucciones:

COSEC-H/U: Consecuencias

CAMCD: Cambios de conducta

RUPRIV: Ruptura de la esfera privada

PREJ: Prejuicios

PROTO: Problemas con el entorno

IDSUC: Inducción al suicidio<sup>196</sup>

PERTRED: Pertenencia a la Red

---

<sup>196</sup> Inducción al suicidio: Se tuvieron presentes los tipos de suicidios expuestos en la obra de Emile Dürkheim “Le suicide. Étude de sociologie” (1897). En este caso, se planteó el epicúreo (cuando el sujeto “quiere satisfacer sus necesidades y si esto se le impide, su existencia pierde sentido pero se matan con más facilidad ya que la melancolía es suplantada por ‘sangre fría’) y el egoísa (cuando el individuo no se siente integrado a un contexto). (Estudioantropologia, 2012)

**Tabla 21. Consecuencias II**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "COSEC-H/U"					
		CA MC D	RU PRIV	PREJ	PRO TO	ID SUC	PER TRED
34	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b></p> <p><i>(2min. 38seg.- 4min. 39)</i></p> <p>En la ciudad, todos viven apresurados, impacientes por llegar a sus hogares. Al parecer, parece una noche normal. Hay una adolescente agitada, en la puerta de un edificio. En otro punto, una pareja, y luego un grupo de chicas se ríen de la niña. La misma corre hasta la terraza de un edificio, se ríe mientras se sostiene de la baranda del piso y piensa "No necesito quedarme en semejante lugar". Se lanza y mientras va barranca a bajo, se enfoca su cuerpo en caída entre los cables de telefonía y luz. Cae. Todos se preguntan por lo sucedido, buscando hipótesis, pero sin más, siguen su rumbo, como si nada hubiese pasado.</p>					X	
26	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b></p> <p><i>(10min. 9seg.- 13-28seg.)</i></p> <p>Lain regresa a su casa. Observa que sus padres y su hermana aún no llegaron, <i>(esta escena se repetirá en distintos capítulos y mostrará la soledad en la que está sumergida su hogar; sobre todo cuando llega de la escuela)</i> e ingresa a su habitación. Se aprecia una cama junto a una ventana, peluches y un escritorio con una computadora "Only One" con sensor de reconocimiento de voz, mirando la pared. Lain se detiene a mirarla y la gira hacia ella. Luego de encenderla, el computador le dice "correo para Lain". <i>[Diálogo] [...]</i></p>						X

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "COSEC-H/U"					
		CA MC D	RU PRIV	PREJ	PRO TO	ID SUC	PER TRED
	<p>Chisa <i>(se encuadran las palabras. Interactúan por medio del chat)</i>:- Nosotras fuimos juntas al colegio, sólo una vez. ¿Te acuerdas?</p> <p>Lain:- Sí. [...] ¿Por qué has muerto? [...]</p> <p>Chisa:- Dios está aquí.</p>						
27	<p><b>CAPÍTULO 2: GIRLS</b></p> <p><i>(2min.- 28seg.- 5min. 17seg.)</i></p> <p>En el boliche "Cyberia", se encuentra un joven arrimado a una mesa, y recuerda: "No vengo aquí por gusto. ¡¿10.000 yenes?! ¡Es un robo!" Entonces, una mesera le entrega un pañuelo. Dentro de la tela, está una pastilla; luego, le paga por el estupefaciente. <i>(Insert: "¿10.000 yenes? ¡Es un robo! El precio del mercado es de 4000. La llaman Accela. No es realmente una droga, pero conseguirla supone los mismos problemas.")</i> El muchacho abre la pastilla y traga una pequeña cápsula, junto con bebida, al parecer, alcohólica. El joven comienza a excitarse. "Me siento acelerado", piensa. Asustado, mira a su alrededor, y ve a una chica idéntica a Lain, empujando y gritándole a otro muchacho.</p>				x		

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "COSEC-H/U"					
		CA MC D	RU PRIV	PREJ	PRO TO	ID SUC	PER TRED
35	<p><b>CAPÍTULO 2: GIRLS</b></p> <p><i>(18min. 21seg.- 21min. 53seg.)</i></p> <p>Lain concurre a Cyberia para estar con sus nuevas amigas. [...] Entre charlas, movimientos rítmicos, besos y más, el joven de la visera dispara a las luces, a las mesas; y todos corren despavoridos, buscando evacuar el sitio. Sin más, el muchacho turbado asesina a dos mujeres con un arma láser. Por su parte, Lain, al ver el episodio, se queda atónita, y Alice va a rescatarla. <i>[Diálogo]</i> [...]</p> <p>Joven:- ¡Vete de aquí! <i>(Una luz enfoca a Lain y a su amiga. Al verla mejor, él se espanta y grita.)</i> ¿Por qué me haces hacer esto? ¡No tienes derecho! Sólo quería despejarme la cabeza. ¡No sé nada! ¡Déjame fuera de eso! ¡Ése dios disperso...! ¡Tú eres un...! ¡No quiero tener nada que ver con eso! ¡Nada! ¡Nada! ¡Nada! ¿Me entiendes? ¡No hay que permitir que la Wired interfiera en el mundo real! ¡No quiero tener nada que ver con eso! ¡¿Quién eres tú?! <i>(Lain se le acerca.)</i> [...]</p> <p>Lain:- No importan dónde vayas, porque todo el mundo está conectado. <i>(El joven llora y se dispara.)</i></p>					X	

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "COSEC-H/U"					
		CA MC D	RU PRIV	PREJ	PRO TO	ID SUC	PER TRED
29	<p><b>CAPÍTULO 4: RELIGION</b></p> <p><i>(2min. 40seg.- 4min. 40seg.)</i></p> <p>Lain en su habitación. Se encuentra instalando un chip en la placa madre de su ordenador. Se la observa en el suelo, leyendo un libro sobre informática, rodeada de cables, monitores, PCs, carcasas, disquetes, y demás. Su padre la observa preocupado. Luego, Yasuo se dirige al comedor, donde se encuentran su hija Mika y su esposa. <i>[Diálogo]</i> [...]</p>						X
42	<p><b>CAPÍTULO 6: KIDS</b></p> <p><i>(3min. 49seg. 6min. 53seg.)</i></p> <p><i>(Metáfora)</i> Lain en un espacio en blanco, riéndose. "Gracias. Se trataba de esta resistencia, ya la he comprobado, ahora ya no de qué preocuparse. <i>(Ríe)</i> ¡Qué raro es todo esto! Tienes razón, estaría bien que ellos decidiera el próximo protocolo, así yo también podría participar. Pero... ¿por qué sois tan amables conmigo? En realidad, no sé qué pensar, todo esto me parece tan extraño. La verdad es que no tengo muchos amigos que digamos. Pero os doy gracias a los Knights.</p>						X

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "COSEC-H/U"					
		CA MC D	RU PRIV	PREJ	PRO TO	ID SUC	PER TRED
22	<p><b>CAPÍTULO 7: SOCIETY</b> (16mn. 28seg. 20min. 32seg.) Lain es llevada por unos hombres vestidos de traje negro, hacia la oficina de uno de sus clientes. El mismo es directivo de las Oficinas del "Centro de Investigación Tachibana- Filial de Shibuya". Allí, el hombre le pide que le ayude a reparar su navegador, y luego, su señal de Internet es interrumpida por un vagabundo que pide ser parte de los Knights. [Diálogo]</p> <p>Sr. de Tachibana:- En la Wired, no hay barreras nacionales como en el mundo real, ni políticos fanáticos que manipulan a la gente. Pero hay muchos anarquistas diciendo cualquier tontería, algunos creen una broma de mal gusto, pero se dice que los Knights son diferentes. [...]</p> <p>Lain:- ¿Quiénes son ustedes? [...]</p> <p>Sr. de Tachibana:- ¡Nuestro nombre no importa! Ninguno de nosotros tiene aquí un nombre. ¿Quieres saberlo? (Primerísimo primer plano del Sr.) Dime, Lain Iwakura, ¿eres la misma persona aquí que dentro de la Wired? (Lain se paraliza, y luego de cuestionarle sobre sus padres, su hermana, quién era ella, dónde y cuándo nació; se enfada.)</p> <p>Lain (grosera):- ¡Cállate de una vez! Lo que preguntas son cosas sin importancia. ¡Son tonterías!</p> <p>Sr. de Tachibana (sorprendido, al igual que sus empleados):- Ahora eres la Lain de la Wired, ¿no es cierto?</p> <p>Lain:- Sí, lo soy.</p> <p>Sr. de Tachibana:- ¿Te das cuenta que la frontera entre la Wired y el</p>	x					

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "COSEC-H/U"					
		CA MC D	RU PRIV	PREJ	PRO TO	ID SUC	PER TRED
	<p>mundo real se está rompiendo sin que haya intervenido de un ordenador, y que eres otra persona diferente?</p> <p>Lain:- ¿Y bien?</p> <p>Sr. de Tachibana:- Pensamos que eso es peligroso. Quizá demasiado para tu edad.</p> <p>Lain (<i>desafiante</i>):- Yo creo que es divertido.</p>						
31	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b></p> <p>(11min. 30seg.- 12min. 19seg.)</p> <p>Lain en el aula, está escribiendo en su celular. De pronto, se da cuenta de que sus compañeros y su profesora, fijamente la miran enfadados. Entonces, recibe un mensaje: "Lain es una mirona". Lain se asusta y siente terror.</p>			X	X		
44	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b></p> <p>(14min. 20seg.- 16min. 3seg.)</p> <p>Alice en su habitación, sentada frente a su escritorio, piensa en su amado profesor. Entonces, observa a Lain sentada en su cama. Alice se asusta mientras que Lain la mira con una sonrisa perversa. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Lain:- Tranquila, Alice. Sé muy bien lo que le gusta a Alice Mizuki. También sé en quién piensa Alice.</p> <p>Alice:- ¡Entonces, era verdad! ¡Tú eres quien siempre hace rumores! ¡Todo lo que dicen de ti es verdad! (<i>Lain se ríe.</i>) ¡Lain, te has quedado a mirar lo que yo quería guardar en secreto! ¡Estabas aquí espiándome sin ningún pudor, robando mi</p>		X				

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "COSEC-H/U"					
		CA MC D	RU PRIV	PREJ	PRO TO	ID SUC	PER TRED
	intimidad! Pero, ¿cómo has podido...?! ¿Por qué lo has hecho Lain?! ¿Por qué?! ( <i>Lain ríe a carcajadas. Primerísimo primer plano de Alice llorando.</i> ) ¿Cómo has podido...?						
38	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b></p> <p>(7min. 16seg.- 8min. 36seg.)</p> <p>En la entrada de la escuela, Lain es interrumpida por Alice y sus amigas. [Diálogo]</p> <p>Lain:- ¿Qué pasa Alice?</p> <p>Alice:- Buenos días.</p> <p>Lain:- Decidme... ¿Por qué me miráis así? (<i>Reika y Yuli la miran enojadas.</i>)</p> <p>Alice:- Verás... Yo no... yo no lo creo pero...</p> <p>Lain:- ¿Eh? ¿A qué te refieres?</p> <p>Alice:- Lain... Dime que no es verdad.</p> <p>Lain:- ¿Qué no es verdad...?</p> <p>Reika:- ¡Sí, claro! Ahora intenta hacerse la inocente.</p> <p>Alice:- ¡Cállate Reika! ¡No es seguro que sea ella!</p> <p>Yuli:- Entonces, dinos, Lain ¿no lo has hecho tú?</p> <p>Lain:- Pero... ¿el qué? No os entiendo.</p> <p>Alice:- Lain... Dicen que tú en la Wired. (<i>Lain la mira asustada. Se convence de su inocencia y suspira.</i>) No, imposible. No creo que seas tú. Claro que no. (<i>Plano detalle de los</i></p>			X			



	<i>ojos temerosos de Lain.)</i> Perdóname, confío en ti, Lain. (Sus amigas la llaman y le indican que llega el profesor que le gustaba.)						
--	---	--	--	--	--	--	--

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).**

La matriz propone seis posibles consecuencias debido a las acciones del usuario. En primer lugar, la serie cuenta los cambios de personalidad de Lain: la introvertida, la atrevida, la mirona y la Internet. La pequeña es tímida, respetuosa y miedosa, empero es osada, agresiva, despreocupada en la Red. No obstante, el identificador 20 muestra que una misma Lain habita en la realidad: las palabras del personaje del Sr. de Tachibana, lograron revelar las dos personalidades fuertes en ella. Cabe destacar, la adolescente divide su tiempo de ocio, espionando a los demás usuarios, y publicando sus secretos. Sin embargo, ella es también, la Wired, por ello es cada usuario y conoce todas sus acciones en la Red; por ello cada cuerpo sentado al margen de la pasarella lleva su rostro, porque como cibernautas, forman parte de la Red.

Ahora, las consecuencias provocadas por la ruptura de la privacidad en Internet, conllevan a la caída de la moral del sujeto (momentánea o no), y como se mencionó anteriormente, de disgustos y destrozos de reputaciones, matrimonios, amistades, trabajos, etc. Pero el temor a ser reconocido en la vida real, es aún peor que en la Wired, puesto que hay que enfrentar cara a cara los comentarios del entorno. Alice sintió vergüenza de su propio amor, puesto que las burlas eran mayores; mas por otro lado, dudó de una de sus mejores amigas. Asimismo, sus compañeros de clase entendían que Lain era quien espionaba y publicaba las intimidades de sus allegados y de los usuarios en general, puesto que –retomando el caso de Alice- era amiga de ella, y un renombrado hacker. Pero, nadie podía corroborarlo: una adolescente poco sociable e introvertida no podría jamás inmiscuirse en la privacidad de los demás; aunado de su rostro de inocente y de niña, la convierten en una personita genuina y con poca capacidad mental para la informática. Entonces, el prejuicio hacia Lain (acerca de ser una “mirona”) condujo nuevamente a la soledad, convirtiéndola en extraña para sus conocidos de Instituto, y un ser detestable, en vez de temido. Porque en la realidad, el problema sigue siendo enfrentarse a los entornos, con el hombre ya no signo, sino con un corazón, cual bombea pensamientos, sentimientos y emociones. Es este tipo de situaciones, cuales generan problemas con el entorno.

Por otra parte, la Red, en la serie, es un sitio, en donde la maldad de ser humano no alcanza a los cibernautas; ¿cierto? Pues no sería ésta la definición de Internet, ya que así como existen individuos cuyas ideas son maliciosas y/o perversas, allí también los hay (y está reflejado en los personajes de los “Calculus Knights”); ya se ha señalado que el hombre es uno solo, un cuerpo, y no dos o más. No obstante, los personajes de Lain y Chisa –entre otros-, se sentían parte de aquella red binaria, en donde podían expresarse libremente, jugar, reír, informarse, conocer, hackear... ¿Qué causas conllevarían al sentimiento de pertenencia? ¿Es una vía de escape? ¿Los usuarios se cansan de su alrededor? En el caso de los jóvenes, ambas –como tantos- se identificaban con la soledad, la falta de afectos, y de amor de su familia y alrededor... Aquí, Internet ha sustituido el rol nato del hombre: no ser lobo del otro –como diría Plauto (254-184 a. C.)-, sino totalmente lo contrario: amar. Aunque ese amor, cientos de veces es cubierto por la envidia, la falsedad, la rivalidad, el oprobio, los prejuicios y cuántos más; terminando en convertir al sujeto en una bestia o en una víctima. Aunque habría que recapacitar en qué tipo de sociedad suceden estos episodios. A finales de la década de 1990, Japón era un país capitalista, empero fueron pocos los lugares que accedieron al servicio de Internet, como Tokyo o Kyoto; los demás eran regiones campestres, muchas arraigadas a sus tradiciones, por lo cual la Red era cosa del futuro. Y como en toda ciudad capitalista, gobernada por un velocímetro cual indica ganar dinero instantáneamente, gestando estrés, soledad y por fin vacío, puesto que se debe mantener o superar el nivel de vida (y la necesidad de adquirir lo más que se pida), los individuos se vuelven más atroces con sus prójimos. Entonces, la Wired se transforma en el albergue de tantos jóvenes con temor a vivir esa especie de vida extraterrestre (puesto que lo terrestre es aún más sencillo: vivir. El ser humano no necesita más que un techo, vestimenta y alimento diario; y amor). Nakamura plasmó la doliente etapa de Japón, luego de la Burbuja Económica y el arribo de Internet. Por ello, muchos preferían suicidarse antes de afrontar su trágica realidad. Un suicidio epicúreo y egoísta, como el de Chisa (y los casos de muertes consentidas por sí mismos) buscando entrar en la Red, desestima su vida, porque encontró jamás la oportunidad para adaptarse a su contexto; o el del joven, egoísta, debido a que las presiones de un solo cibernauta, aunado a una vida solitaria, lo guiaron a efectuar mencionada decisión. Así como lo indica el opening (apertura) de la obra: decenas de cuervos alrededor de Lain, representando el suicidio por Internet.

#### 4.10.2.2.4 Cambios conductuales

Instrucciones:

COND-H/U: Cambios conductuales

AGR: Agresivo

PAS: Pasivo

ASE: Asertivo

**Tabla 22. Cambios conductuales II**

ID	SEGMENTO	CÓDIGO “COND-H/U”		
		AGR	PAS	ASE
27	<p><b>CAPÍTULO 2: GIRLS</b></p> <p>(2min.- 28seg.- 5min. 17seg.)</p> <p>En el boliche “Cyberia”, se encuentra un joven arrimado a una mesa, y recuerda: “No vengo aquí por gusto. ¡¿10.000 yenes?! ¡Es un robo!” Entonces, una mesera le entrega un pañuelo. Dentro de la tela, está una pastilla; luego, le paga por el estupefaciente. (Insert: “¿10.000 yenes? ¡Es un robo! El precio del mercado es de 4000. La llaman Accela. No es realmente una droga, pero conseguirla supone los mismos problemas.”) El muchacho abre la pastilla y traga una pequeña cápsula, junto con bebida, al parecer, alcohólica. El joven comienza a excitarse. “Me siento acelerado”, piensa. Asustado, mira a su alrededor, y ve a una chica idéntica a Lain, empujando y gritándole a otro muchacho.</p>	X		
31	<p><b>CAPÍTULO 6: KIDS</b></p> <p>(5min. 49seg.- 6min.)</p> <p>En la escuela, Lain se conecta en su celular. Sus amigas se dirigen hacia ella. [Diálogo]</p> <p>Yuli:- Realmente parece que estés estudiando.</p> <p>Lain:- ¿Eh?</p> <p>Alice: Lain, últimamente vuelves a ser la de antes.</p> <p>Lain:- ¿Ah, sí?</p> <p>Reika:- Ven con nosotras que nos divertiremos.</p> <p>Yuli:- Lain, llevas una vida muy solitaria, por eso siempre</p>		X	

ID	SEGMENTO	CÓDIGO "COND-H/U"		
		AGR	PAS	ASE
	<p>pareces triste.</p> <p>Lain:- Pero... si yo no estoy sola.</p> <p>Alice (y las demás se sorprenden):- ¿Eh? ¿No lo estás?</p> <p>Lain:- Ellos vienen visitarme a menudo. Claro que algunas veces, soy yo quien los visita.</p> <p>Reika:- ¿Te refieres a esos de la Wired? Pues, yo no creo que se puedan hacer amigos conectándose.</p> <p>Alice:- Algunas veces, Reika, eres realmente anticuada.</p> <p>Yuli:- Muy anticuada.</p> <p>Reika:- ¿Sí? Pues me da igual ser anticuada. Y ahora, dime la verdad, Lain, ¿con quién charlas?</p> <p>Lain (ríe):- Es un secreto. (Se encuadra en primerísimo primer plano, el rostro de Alice preocupado.)</p>			
38	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b></p> <p><i>(7min. 16seg.- 8min. 36seg.)</i></p> <p>En la entrada de la escuela, Lain es interrumpida por Alice y sus amigas. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Lain:- ¿Qué pasa Alice?</p> <p>Alice:- Buenos días.</p> <p>Lain:- Decidme... ¿Por qué me miráis así? <i>(Reika y Yuli la miran enojadas.)</i></p> <p>Alice:- Verás... Yo no... yo no lo creo pero...</p> <p>Lain:- ¿Eh? ¿A qué te refieres?</p> <p>Alice:- Lain... Dime que no es verdad.</p> <p>Lain:- ¿Qué no es verdad...?</p> <p>Reika:- ¡Sí, claro! Ahora intenta hacerse la inocente.</p> <p>Alice:- ¡Cállate Reika! ¡No es seguro que sea ella!</p> <p>Yuli:- Entonces, dinos, Lain ¿no lo has hecho tú?</p> <p>Lain:- Pero... ¿el qué? No os entiendo.</p> <p>Alice:- Lain... Dicen que tú en la Wired. <i>(Lain la mira asustada. Se convence de su inocencia y suspira.)</i> No, imposible. No creo que seas tú. Claro que no. <i>(Plano detalle de los ojos temerosos)</i></p>			X

	<i>de Lain.)</i> Perdóname, confío en ti, Lain. (Sus amigas la llaman y le indican que llega el profesor que le gustaba.)			
--	---	--	--	--

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).**

La matriz refleja las personalidades de Lain. Una hacker atrevida, osada, espía... Una adolescente frustrada, solitaria, introvertida, miedosa... Y una cibernauta querida, respetada, admirada, proactiva, animada...La serie la define como una sola identidad pero con múltiples trastornos de personalidad (o disociación de personalidad), debido a: a) ella adopta una forma de comportarse en la Red que en la Realidad; b) ella es Internet, por lo cual es cada individuo, cada personalidad de cada usuario. Aún así, se acuerda volver a replantear que si la Red es un servicio y una herramienta más, como un teléfono, un libro, o simplemente un atornillador y quien lo emplea sigue siendo el mismo; debería reflejarse en el software. Un sujeto asertivo es aquél que ha podido equiparar las otras dos conductas (pasiva y agresiva); y cuyo estado de ánimo es el equilibrio entre la manía y la depresión. Aún así, el anonimato virtual vuelve impugne al individuo, por lo cual se comporta como mejor le place.

#### **4.10.2.2.5 Medios de comunicación**

Instrucciones:

MEDCOM: Medio de comunicación

INF: Informar

SOBRINF: Sobreinformar

**Tabla 23. Medios de comunicación**

ID	SEGMENTO	MEDCOM	
		INF	SOBRINF
16	<p><b>CAPÍTULO 4: RELIGION</b> (17min. 1seg.- 18min. 25seg.)</p> <p>Yasuo, su padre, entra a la habitación de Lain: <i>[Diálogo]</i> Padre:- Lain... Parece que ya te desenvuelves mejor en la red. Me alegra que lo hayas conseguido. Lain:- Sí. Padre:- Pero debo prevenirte. Lain:- ¿Eh? Padre:- A fin de cuentas, la Wired no es más que un medio de comunicación, y también de transferir información. No debes confundirla con el mundo real. ¿Entiendes lo que significa este aviso? Lain:- Te equivocas. Padre:- ¿Eh? Lain:- La frontera entre ambas cosas no está tan clara. Dentro de muy poco conseguiré entrar. Iré a todas partes y a toda potencia. Será más que una metáfora. Padre:- No podrías hacer eso ni con un navegador súper potente. Lain:- Puedo hacerlo. He modificado el mío. Padre:- Un procesador psique, ¿eh? Pero... Lain (<i>sonríe</i>):- No te preocupes papá, sigo siendo la misma. Padre:- A veces, lo dudo.</p>	x	
40	<p><b>CAPÍTULO 5: DISTORTION</b> (6min. 10-38seg.)</p> <p>Se encuadra en plano general corto, el navegador de Lain. En la computadora, se escucha una noticia: “Diversas zonas de Tokyo han recibido informaciones erróneas del sistema de información de carreteras. Los grandes cruces han sido los más afectados. Los programas de control de los semáforos fueron afectados y causaron numerosos accidentes. A demás, de las múltiples víctimas, hubo un muerto en Shibuya. La Oficina de Información ha declarado que el sistema ha sido reparado y que no se prevén más accidentes.</p>	x	

ID	SEGMENTO	MEDCOM	
		INF	SOBRINF
38	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b> (7min. 16seg.- 8min. 36seg.)</p> <p>En la entrada de la escuela, Lain es interrumpida por Alice y sus amigas. [Diálogo]</p> <p>Lain:- ¿Qué pasa Alice?</p> <p>Alice:- Buenos días.</p> <p>Lain:- Decidme... ¿Por qué me miráis así? (Reika y Yuli la miran enojadas.)</p> <p>Alice:- Verás... Yo no... yo no lo creo pero...</p> <p>Lain:- ¿Eh? ¿A qué te refieres?</p> <p>Alice:- Lain... Dime que no es verdad.</p> <p>Lain:- ¿Qué no es verdad...?</p> <p>Reika:- ¡Sí, claro! Ahora intenta hacerse la inocente.</p> <p>Alice:- ¡Cállate Reika! ¡No es seguro que sea ella!</p> <p>Yuli:- Entonces, dinos, Lain ¿no lo has hecho tú?</p> <p>Lain:- Pero... ¿el qué? No os entiendo.</p> <p>Alice:- Lain... Dicen que tú en la Wired. (Lain la mira asustada. Se convence de su inocencia y suspira.) No, imposible. No creo que seas tú. Claro que no. (Plano detalle de los ojos temerosos de Lain.) Perdóname, confío en ti, Lain. (Sus amigas la llaman y le indican que llega el profesor que le gustaba.)</p>		X
23	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b> (9min.27seg.- 11min. 27seg.)</p> <p>Lain en su habitación frente al computador. Lee comentarios dispersos, en la Wired. Entonces, aparecen en un salón negro, diferentes personas sentadas de rodillas y en cuyos rostros, sólo se divisan los labios; están a los costados de una pasarella, por donde camina Lain: "Esta empresa está mal, sobre todo no hay que aceptar los cheques que vengan de ella."; "Es increíble, ¿no? Tener esas aficiones cuando parecía una chica tan modosita."; "El Protocolo 6 contiene un fallo fundamental. Observando los datos parece que la Wired tiene una influencia muy negativa."; "Hay un sujeto que parece un crío con una camiseta de rayas rojas y verdes que aparece en la</p>	X	X

ID	SEGMENTO	MEDCOM	
		INF	SOBRINF
	<p>habitación de esa chica todas las noches.”; “Menuda fresca. Parece que cuando aún estaba en el Instituto atropelló a alguien y salió huyendo, en el coche con su novia.”; “Te aseguro que es verdad. Lo he oído yo misma.”; “Si te quedas hasta media noche y miras la pantalla, parecen mensajes que vienen desde una discoteca donde no hay nada.”; “De hecho, los Knights no existen. Es sólo una broma de un grupo de estudiantes.” Lain grita y replica: “¿Qué tiene eso de interesante?!” Entonces Lain habla con otro usuario, una especie de dios que sólo afecta un poco en el mundo real [...].</p> <p>Voz:- Yo soy tú. Como eres muy inteligente, supongo que ya te has dado cuenta de que había otra como tú en la Wired. Tú no eres más que un holograma; sólo eres el cuerpo.</p> <p>Lain:- Es difícil creer lo que dices. Es tan extraño.</p> <p>Voz:- Cuesta creer que el tú del mundo real y el tú de la Wired en este momento, tengan la misma personalidad.</p>		
24	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b> (17min. 47seg. 19min. 31seg.) Otra vez Lain en el salón oscuro, rodeado de personas con su rostro. [Diálogo] Lain:- ¿Pero qué significa todo esto? Voz:- Son tus otros “tú”. Ya te he dicho que en la Wired, siempre has existido. Lain:- ¿Qué? Voz:- Tú eres como yo, eres omnipresente en la Wired. Por eso, estás siempre en cualquier lugar, con cualquier persona. Tú has visto todo lo que los demás no querían que vieras, y lo has contado en la Wired. Has hecho lo que es justo. La Wired es un lugar en que la información pertenece a todo el mundo. Lain:- ¡No te creo! ¡Mientes! Lo sé, es mentira. Voz:- Nunca miento. Lain:- Aunque Alice y las demás me hayan visto, sé que saben que cuando estoy en la Wired, no soy yo en realidad. Mientras yo sea consciente, mi personalidad estará a salvo. ¡No permitiré jamás que manipules mi mente! [...] Entonces, suponiendo lo que tú dices... Voz:- Si lo fueras, entonces ¿qué harías, Lain? Lain:- Sería capaz de borrar de mi memoria todo lo que Lain ha visto. Puedo borrarlo todo, no una simple información.</p>		x



ID	SEGMENTO	MEDCOM	
		INF	SOBRINF
45	<p><b>CAPÍTULO 9: PROTOCOL</b> (5min. 1seg.- 6min. 5seg.) (Insert) Imágenes de archivos de rostros de científicos, documentos, cintas de video. “En el año 1984, un individuo anónimo hace llegar al ex productor de televisión James Chandler, una película no revelada dentro de un sobre oscuro. La película contenía lo que será llamado el documento MJ-12. Durante el período del “asunto Roswell” estaba todavía de actualidad, al jefe de la CIA, el Admirante Roscoe Hillenkoetter, le fue encargado supervisar un grupo de 12 hombres para el control directo del presidente, los cuales tenían como misión estudiar e investigar la vida extraterrestre. Se descubrió que la firma del presidente Trumman en un documento, era la copia exacta de la que se hallaba en otro documento. Entre los miembros del MJ-12, hay que destacar la presencia del que fue el director de investigaciones en el M.I.T., el Dr. Vannevar Bush”.</p>		X
46	<p><b>CAPÍTULO 3: PSYCHE</b> (13min. 7seg.- 14min. 38seg.) (Insert) Una pantalla frente a círculos de diferentes colores, todos enredados como si fuera una pintura borderline; entonces, se aprecian diferentes voces: “¡No, todo es falso! ¡Alguien ha pirateado mi buzón de voz! ¡Es increíble!”; “Como las cláusulas en cuestión, no estaban en el extracto que hemos recibido, debemos discutir los pasos a seguir. En cuando a su sociedad...”; “Me gusta besar, es suficiente para hacerme feliz”; “¿Has oído del chico que ha alucinado con la Accela? Parece que el mercado negro está en ebullición. Ahora no se encuentra por ninguna parte”; “Parece que las pequeñas psique se producen en gran parte en fábricas de Taiwán, y parece que han sido concebidas por un grupo llamado los “Knights”. Ni siquiera estoy seguro de que existan. Hay montones de leyendas urbanas como éstas en la Wired”; “¿Te sientes bien cuando mueres?”; “Me siento acelerado”; “¿Qué es eso? Hay alguien en mi habitación. Es un enano, como un niño con una camiseta a rayas rojas y verdes. ¡No puedo moverme de la cama! ¡Está delante de la puerta! ¡Me mira! ¡Ayudadme!”; “Tengo una foto tuya con tu amante. Sólo quiero que hagamos negocios, ¿te parece? Si no me compras enviaré una imagen al servidor de tu empresa y te harás famoso en la Wired.” Lain está leyendo las publicaciones.</p>		X

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).**

La matriz enseña que Internet es una herramienta o medio de comunicación. Por un lado, es empleado por las instituciones de prensa (diario, señas televisivas y radiales, en el espectro informático) para reportar las noticias, de una manera inmediata, apropiándose de las primicias –muchas veces-. Es otra manera de mantener al público informado, así como lo expresaría Yasou: “es un medio de comunicación y transferir información”. Además, los datos ya sean sobre demografía, historia, política, astronomía, medicina, ciencias en general; o referido a literatura, o inclusive, tutoriales, audiovisuales,

videos, en fin... Documentos interactivos y/o educativos, forman la biblioteca de los ceros y unos.

Sin embargo y por otra parte, el acto de interactuar no se relaciona con los medios masivos y online, explicado anteriormente, son meros transmisores de acontecimientos mediáticos (unilateral); así como con el interminable compendio de hojas cibernéticas. En este sentido, se refiere a la reciprocidad de las partes que forman el circuito comunicacional: un acto bilateral. Y en esa necesidad de comunicarse, el hombre se sincera con su mente y se deja llevar por los signos. Millones de ideas navegan vertiginosamente por la Red; el sujeto como usuario –del servicio- se libera de su realidad, alejándose de su entorno, buscando soluciones fáciles, un momento de aventura, de distracción; o aprovechando el anonimato, se propone lastimar, hurtar, acosar, perseguir, y concretar los más sucios e inhumanos pensamientos. Los identificadores 21 y 43 son reflejo de ello. En la interacción con el anónimo, el signo (porque no se conoce quién escribe a quién, y si se toma literal, si uno cree hablar con su padre y en verdad, está hablando con su hermano. La pantalla oculta ese tipo de detalles) el cibernauta adopta a la Red como una vía de escape de su cónyuge, sus hijos, sus amigos, su grupo de trabajo, etc. Un ejemplo suscitado en las redes sociales o los chats, son las cibercitas, embaucando a cuanto ignorante busca en las palabras un poco de excitación, un amorío sin rostro, un sueño de hadas informático “Él me quiere y yo a él”, “Es mi amigo, pero no lo veo”, “Me ha enviado sus medidas”, “Besos cálidos y húmedos”, “¿Cuándo le veré cara a cara? Es que vive tan lejos”: una trampa latente. Las pequeñas, buscando nuevas amistades o algunas, creyendo ser maduras, caen en las artimañas de los pedófilos (puesto que algo en su ambiente no funciona: ¿qué hacen sus padres o tutores para controlarlas?, o ¿los mayores brindan ejemplos a sus hijos de qué hacer o no en la Red?, ¿acaso son más ignorantes que sus niños?). La inocencia de un menor se compara jamás a las atrocidades que puede ejecutar un adulto. Y siguiendo este razonamiento, Internet ha sido el nido del (ciber) adulterio y el fracaso matrimonial. El director no lo explica directamente, empero la frase “Me gusta besar, es suficiente para hacerme feliz” deja entrever diversas situaciones, y esta investigación la comprende del lado de las infidelidades puesto que efectivamente, la Red, debido a la intimidad del anonimato –y no tanto- (porque nadie te ve, inclusive la computadora fue creada para un uso personal, como el periódico, en vez de otros medios como el cine, la radio o el televisor, los cuales integran dos o más espectadores u oyentes) del sujeto (que se supone es racional), se ha prestado para este tipo de circunstancias.

En otra instancia, en la década de los noventa en Japón, se invitaba a suicidarse por la Red, de hecho se publicitaban grupos suicidas. Esos datos, y la exhibición de rumores o secretos privados, forman parte del mundo virtual, y por lo tanto del océano de signos, cuyos significados pueden diferir según el perceptor, debido a que cada cual puede aportarle una interpretación particular. Al respecto, Lain grita y exclama “¿Qué tiene eso de interesante?!” Pues, para los que comparten ese tipo de datos, lo es; pero otros tantos, no. La hacker da a entender emplear la Red significa transferir datos necesarios como ser una noticia, una definición de “software” –por ejemplo-; en vez de las conversaciones, los correos de trabajo, los chismes, los engaños y la perversidad. Estos datos son indicados como sobreinformaciones, ya que Internet se convierte no en una herramienta de comunicación inofensiva, sino en un arma letal, que termina dañando la psiquis del hombre/usuario. De igual modo, las publicaciones innecesarias que transmiten las cadenas de noticias online; con tal de tener una nota más, y con tal de rellenar la Línea (Lain: Internet).

En bueno hora, existen cibernautas que la emplean para conectarse con sus seres queridos, informarse, estudiar, buscar trabajo, trazar vínculos profesionales, entre otras acciones constructivas, señalándolo como un medio de comunicación e información. Se puede afirmar Internet comunica y permite comunicar a los individuos, mas está en cada quien saber aprovecharlo, respetándolo y respetando a los terceros: una cuestión ética y moral, y luego legislativa. Queda librada a las intenciones del individuo.

#### **4.10.2.3 Recursos cinematográficos**

En este apartado, se tuvieron en cuenta los recursos cinematográficos que ayudaron a enriquecer la obra, y que además, sirvieron para detectar mensajes latentes.

Instrucciones:

RECIN: Recursos cinematográficos

IMSUB: Imagen Subjetiva

INST: Insert<sup>197</sup>

TM: Toma<sup>198</sup>

FX: Banda de sonidos y efectos<sup>199</sup>

---

<sup>197</sup> Insert: o insert explicativo, es un apartado en la secuencia y complementa la trama para su mejor comprensión.

<sup>198</sup> Toma: se considera una toma desde el momento que se inicia hasta que se frena la filmación.

**Tabla 24. Recursos cinematográficos II**

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
47	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b> (1min 58 seg.- 2min 8seg.) Ciudad de noche. La gente cruzando las calles. Luces de los autos, de los carteles, el color que prima es el verde. Semáforo da en rojo. Se confunden luces rojas y blancas con el sonido de autos, y personas hablando. Una ciudad en movimiento: suceden cientos de episodios, mas nadie los percata. Todos siguen su rumbo, enajenados a su cotidianidad. (Esta imagen se repetirá en cada principio de capítulo.)</p>	RECIN	INST
48	<p><b>CAPÍTULO 1: WEIRD</b> (4min. 40seg.- 7min. 54seg.) Toma de los cables de luz, telefonía e Internet. Se enfocan mirando el suelo, pero a lo largo de la serie, estos postes se enfocarán desde diferentes ángulos y planos. Estas tomas denotarán siempre que millones de situaciones pasan dentro de esos simples cables. Sumado con un sonido de batería. [...]</p>	RECIN	TM FX
49	<p><b>CAPÍTULO 3: PSYCHE</b> (8min. 56seg.- 9min. 28seg.) Lain dentro del tren, de pié, mirando por la ventanilla de la puerta. Se encuadran los cables de telefonía y luz, y escucha una voz que le llama: "Lain, Lain... Lain. Soy yo, Lain, ¿tú m comprendes?" La niña voltea hacia todos lados buscando el dueño de la voz. Ella pregunta quién es, a lo cual le responde "No estás sola". (Primerísimo primer plano de los ojos de Lain observando el correr de los cables.)</p>	RECIN	IMSUB FX

<sup>199</sup> Banda de sonidos y efectos: refieren propiamente a la música, ruidos, voces y efectos de la cinta.

<sup>200</sup> Imagen metafórica: representa los actos con otras imágenes que sugieren una determinada idea. Por ejemplo: en vez de mostrar dos individuos platicando, se constuye la charla.

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
43	<p><b>CAPÍTULO 3: PSYCHE</b>  <i>(13min. 7seg.- 14min. 38seg.)</i>  <i>(Insert)</i> Una pantalla frente a círculos de diferentes colores, todos enredados como si fuera una pintura borderline; entonces, se aprecian diferentes voces: “¡No, todo es falso! ¡Alguien ha pirateado mi buzón de voz! ¡Es increíble!”; “Como las cláusulas en cuestión, no estaban en el extracto que hemos recibido, debemos discutir los pasos a seguir. En cuando a su sociedad...”; “Me gusta besar, es suficiente para hacerme feliz”; “¿Has oído del chico que ha alucinado con la Accela? Parece que el mercado negro está en ebullición. Ahora no se encuentra por ninguna parte”; “Parece que las pequeñas psique se producen en gran parte en fábricas de Taiwán, y parece que han sido concebidas por un grupo llamado los “Knights”. Ni siquiera estoy seguro de que existan. Hay montones de leyendas urbanas como éstas en la Wired”; “¿Te sientes bien cuando mueres?”; “Me siento acelerado”; “¿Qué es eso? Hay alguien en mi habitación. Es un enano, como un niño con una camiseta a rayas rojas y verdes. ¡No puedo moverme de la cama! ¡Está delante de la puerta! ¡Me mira! ¡Ayudadme!”; “Tengo una foto tuya con tu amante. Sólo quiero que hagamos negocios, ¿te parece? Si no me compras enviaré una imagen al servidor de tu empresa y te harás famoso en la Wired.” Lain está leyendo las publicaciones.</p>	RECIN	IMMET
41	<p><b>CAPÍTULO 5: DISTORTION</b>  <i>(9min. 12seg.- 10min. 4seg.)</i>  <i>(Metáfora)</i> Lain está en su habitación, sentada en el piso y charlando con una máscara de Tótem. Éste episodio se repite con una muñeca, a la cual le pide alegre que le relatara un cuento. <i>[Diálogo]</i>  Tótem:- La profecía se cumplirá, Lain.</p>	RECIN	IMMET

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
	<p>Lain:- Esto no puede ser una profecía.</p> <p>Tótem:- ¡Sí! Es una profecía. La historia no es una sucesión de putos sin relación. Todos esos puntos están unidos por una línea. En realidad, alguien los ha unido con una línea.</p> <p>Lain:- ¿Quién? ¿Quién los ha unido?</p>		
46	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b> (9min.27seg.- 11min. 27seg.)</p> <p>Lain en su habitación frente al computador. Lee comentarios dispersos, en la Wired. Entonces, aparecen en un salón negro, diferentes personas sentadas de rodillas y en cuyos rostros, sólo se divisan los labios; están a los costados de una pasarella, por donde camina Lain: “Esta empresa está mal, sobre todo no hay que aceptar los cheques que vengan de ella.”; “Es increíble, ¿no? Tener esas aficiones cuando parecía una chica tan modosita.”; “El Protocolo 6 contiene un fallo fundamental. Observando los datos parece que la Wired tiene una influencia muy negativa.”; “Hay un sujeto que parece un crío con una camiseta de rayas rojas y verdes que aparece en la habitación de esa chica todas las noches.”; “Menuda fresca. Parece que cuando aún estaba en el instituto atropelló a alguien y salió huyendo, en el coche con su novia.”; “Te aseguro que es verdad. Lo he oído yo misma.”; “Si te quedas hasta media noche y miras la pantalla, parecen mensajes que vienen desde una discoteca donde no hay nada.”; “De hecho, los Knights no existen. Es sólo una broma de un grupo de estudiantes.” Lain grita y replica: “¿Qué tiene eso de interesante?!” Entonces Lain habla con otro usuario, una especie de dios que sólo afecta un poco en el mundo real [...].</p>	RECIN	IMMET
24	<p><b>CAPÍTULO 8: RUMORS</b> (17min. 47seg. 19min. 31seg.)</p> <p>Otra vez Lain en el salón oscuro, rodeado de personas con su rostro. [Diálogo]</p>	RECIN	IMMET

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
50	<p><b>CAPÍTULO 9: PROTOCOL</b>  <i>(2min. 30seg.- 3min. 2seg.)</i>  <i>(Insert)</i> Imágenes de archivo, del desierto de Nuevo México. “El 4 de julio de 1947, un objeto volador no identificado, se estrelló en el desierto de Nuevo México, en Estados Unidos. Este acontecimiento se mantuvo en secreto, y la verdad nunca ha sido desvelada. Por consiguiente, las teorías se convirtieron en hechos, y los rumores en Historia”.</p>	RECIN	INST
51	<p><b>CAPÍTULO 9: PROTOCOL</b>  <i>(5min. 1seg.- 6min. 5seg.)</i>  <i>(Insert)</i> Imágenes de archivos de rostros de científicos, documentos, cintas de video. “En el año 1984, un individuo anónimo hace llegar al ex productor de televisión James Chandler, una película no revelada dentro de un sobre oscuro. La película contenía lo que será llamado el documento MJ-12. Durante el período del “asunto Roswell” estaba todavía de actualidad, al jefe de la CIA, el Admirante Roscoe Hillenkoetter, le fue encargado supervisar un grupo de 12 hombres para el control directo del presidente, los cuales tenían como misión estudiar e investigar la vida extraterrestre. Se descubrió que la firma del presidente Truman en un documento, era la copia exacta de la que se hallaba en otro documento. Entre los miembros del MJ-12, hay que destacar la presencia del que fue el director de investigaciones en el M.I.T., el Dr. Vannevar Bush”.</p>	RECIN	INST

ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
39	<p><b>CAPÍTULO 11: INFORNOGRAPHY</b></p> <p><i>(16min. 41seg. 18min. 37seg.)</i></p> <p>Alice en su habitación, chatea con Yuli. Ambas piensan en la idea de cómo disipar los rumores sobre su amorío con el profesor. Entonces, Lain aparece en la puerta, como un extraterrestre, enano y con camiseta a rayas verde y roja. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Lain:- Sabes que son ciertos los rumores.</p> <p>Alice:- ¿Quién... eres?... ¡Lain! ¿Por qué...? ¿Por qué has venido?</p> <p>Lain:- Yo no soy aquella... soy yo.</p> <p>Alice:- ¿Cómo?</p> <p>Lain:- Nunca te he espiado, ni tampoco divulgado tu secreto por la Wired. Yo jamás te haría daño, porque tú eres mi mejor amiga. Me crees, ¿verdad?</p> <p>Alice:- Lain, sé que fuiste tú, porque te vi. ¿Acaso has venido a verme para buscarte de mí?</p> <p>Lain:- No fui yo, tiene que creerme. Al parecer, no soy la única Lain. Existe otra idéntica a mí.</p> <p>Alice:- No entiendo lo que dices.</p> <p>Lain:- También tú porías no ser la única, Alice.</p>	RECIN	IMSUB
37	<p><b>CAPÍTULO 5: DISTORTION</b></p> <p><i>(18min. 37seg.- 19min. 55seg.)</i></p> <p><i>(Metáfora)</i> Lain conversa con su padre, ella sentada en el suelo y él levitando como un espectro. <i>[Diálogo]</i></p> <p>Lain:- ¿Eres mi verdadero padre?</p> <p>Padre:- En la Wired, tal vez haya algo más que simples informaciones eléctricas.</p>	RECIN	IMMET



ID	SEGMENTO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
	<p>Lain:- ¿Qué?</p> <p>Padre:- Si concebimos el progreso eléctrico del teléfono como el principio de la creación de la Wired, entonces no es necesario creer que ha nacido un nuevo mundo.</p> <p>Lain:- Pero...</p> <p>Padre:- En el mundo real, Dios no es más que un concepto. Peor en la Wired, podría existir un ser semejante a Zeus.</p> <p>Lain:- ¿Te refieres a Dios?</p> <p>Padre:- En realidad, no sé si hay que llamarlo Dios o no, pero creo firmemente que es un ente que domina la Wired con poderes casi místicos.</p> <p>Lain:- Quizá he hablado con dios.</p> <p>Padre:- Incluso, es posible que Zeus desde la Wired, pueda influenciar al mundo real, en cierta forma. Sí, a través de la profecía.</p> <p>Lain:- ¿Una profecía?</p>		
52	<p><b>CAPÍTULO 13: EGO</b> (12min. 9-13seg.)</p> <p>Insert: Placa blanca con letras rojas, dice lo siguiente: "Present day. Present time." Lo que significa "En el presente. En este momento". Seguido de carcajadas.</p>	RECIN	INST

**Fuente: Elaboración propia. Basado en Nakamura, R. (1998).**

Un estudio particular merecen los recursos cinematográficos empleados en la serie, puesto que el director juega con ellos, enriqueciendo la obra y convirtiéndola en una de las más tediosas y perfectas del mundo de la animación japonesa. Se entiende de esta manera puesto que para la mayoría del público que ha visionado "...Lain", es terriblemente inentendible, justamente por la cantidad de escenas experimentales y cuyos contenidos -de corte surrealista y felinezco- convergen entre el existencialismo, lo religioso, lo psicológico, lo humanista y lo comunicacional, catalogándose como una de las obras maestras del anime de culto. De hecho, se considera que es "Serial Experiments..." además de los experimentos con el personaje de Lain, por el uso de diversas técnicas de dibujo y animación (siempre respetando el estilo anime, sin emplear

figuras en stop motion<sup>201</sup>, por ejemplo). Nakamura combinó inserts, imágenes subjetivas, metáforas, sonidos, y archivos, para crear una obra repleta de componentes y por lo tanto, subjetiva, jugando otra vez, con la imaginación de los espectadores.

El segundo insert que se aprecia en la serie, sugiere pensar en la ciudad en penumbras. El retrato de una metrópolis capitalista: cientos de luces contaminantes, acelerados zombies, un mar de automóviles y una multitud de situaciones enredadas en entre los edificios y las calles. Una urbe vacía, solitaria, pero real. Aquí, cuando el ocaso se difumina con las estrellas, existen tantas almas como episodios ocurren a diario. Aunque no son percibidas por los demás; todo sigue su rumbo, egoísta, porque tampoco es importante para el otro. Esto es determinante para comprender el contexto de Lain, un lugar despreocupado, cuyos habitantes accionan cada paso pensando en sí mismos. Junto con esta escena, en cada capítulo se rezarán pensamientos sueltos como (voces en off): “¿De qué tienes miedo? Solo tienes que practicar un poco”, induciendo al suicidio para insertar el alma en el espectro cibernético (capítulo 2); “Has oído hablar de una chica que se llama Lain, ¿verdad? Lain de la Wired”, interrogándose dos cibernautas sobre la hacker Lain (capítulo 3). El fin de estas ideas será sintetizar los siguientes 20 minutos.

Además, los inserts sirvieron para complementar el capítulo 9 “Protocol” con imágenes de archivo. El segmento 50 entiende cualquier rumor se convierte en historia con el hecho de ser mediático, ya sea por radio, televisión, diario e por Internet. Y el fragmento 51 remite comprender la mayoría de los documentos exhibidos en televisión, viven –ahora- en la Red; nadie sabe quién los subió, pero están allí. Cabe destacar, que cada insert del mencionado capítulo, proyectará archivos sobre el Proyecto Xanadú (antecesor a la Word Wide Web y padre del hipertexto), las ondas Schumman<sup>202</sup>, el Código de Resonancia de la Tierra ECCO<sup>203</sup>, la Teoría Gaia<sup>204</sup>, etc. Los inserts servirán para deducir algunos y fundamentales conceptos tratados en la serie.

---

<sup>201</sup> Stop motion: técnica de animación, la cual “consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas”, como por ejemplo muñecos en plastilina o fotos fotograma por fotograma. (Wikipedia, s. f.)

<sup>202</sup> Resonancia Schumman: Conjunto de picos en la banda de ELF (Frecuencia Extremadamente Baja) dentro del espectro electromagnético del Planeta, es decir entre la superficie terrestre y la ionósfera (90 a 500 km de altura). Allí, las ondas son exitadas de forma natural por los relámpagos, o por los armónicos (séptimo sobretono, a 60hz), distorcionando las ondas eléctricas, hasta 7, 83hz. Lleva el nombre de Otto Schumman, quien en 1952 los predijio. (Wikipedia, s. f.)

<sup>203</sup> ECCO: Earth Coincidence Control Oficial (Oficina de Control de la Conciencia de la Tierra). Según John Lilly (1974), sugiere la existencia de una entidad galáctica que controla la paz en el universo (percibida bajo los efectos de la droga alucinógena “ketamina”). Esta idea está

En otra instancia, las imágenes subjetivas procuran contar diferentes escenas en forma introspectiva, es decir, dejándolas a las interpretaciones de los espectadores. El identificador 49 muestra a Lain viajando hacia el Instituto. En el camino, oye una voz que repite no estar sola. Esto sugiere que la voz es la Red (los cables que observa correr), y que está acompañada de cientos de cibernautas. Su mente conoce perfectamente esta situación. Mientras que el fragmento 39, remite a un extraterrestre enano con una camiseta a rayas rojas y verdes, en la puerta de la habitación de Alice. Este sujeto aparece en diferentes escenas espiando a los demás; de esta manera, se puede sugerir que es el avatar de uno de los perfiles de Lain, el cual era empleado para leer las conversaciones e inmiscuirse en los secretos de los demás usuarios del ciberespacio. En tal sentido, se revela mediante chat, a Alice, comentándole que es Lain pero no la Lain mirona, sino su amiga, la que dañarla haría jamás. También, la invita a pensar ella quizá, no sea la única: podrían convivir muchas Alice Mizuki en la Red.

Por otra parte, las imágenes metafóricas (o metáforas cinematográficas) ocupan un lugar de privilegio en la serie, siendo uno de los recursos más usados por el director. Los fragmentos 43 y 46, remiten a las conversaciones de los usuarios, y en vez de encuadrar el monitor con cada comentario, Nakamura optó por introducir las voces en off de los cibernautas, conversando con otros. Una situación peculiar es que Lain camina por una pasarella rodeada de sujetos (con su rostro): esto indica que los usuarios son Lain, es decir son Internet, porque forman parte de él (fragmento 24). Asimismo, el identificador 41 concibe una conversación por chat entre la adolescente y un varón, cuya foto de perfil es un Tótem. El animador jugó mucho con este recurso, una manera de enriquecer las escenas y de obligar al público a pensar aún más. Además, el usuario le comenta sobre una profecía: Lain fue escogida para activar el Protocolo 7, el cual sugiere la interconexión a la Red a partir de un micro chip instalado en la placa madre de cada ordenador. Éste brindará un acceso a Internet de manera instantánea, conectando así, las almas. Sin embargo, desde el comienzo vemos la sorprendente evolución de la adolescente en el espíritu de la Web, buscando bloquear la predicción, impidiendo que la barrera entre los dos mundos se quiebre. El análisis la interpreta de la siguiente manera: el vaticino es que todos piensen en Internet (señalando el contexto de Japón de finales de los noventa, en el cual la Red ya ocupaba un espacio en la sociedad urbana –además

---

relacionado con su estudio sobre la comunicación entre humanos y delfines, apoyado, primeramente por la NASA, a principios de la década de 1960; pero luego, frustrada. (Jones, 2015)<sup>204</sup> Teoría Gaia: según Lovelock (1969), la Tierra tiene conciencia propia, la cual permite producir oxígeno y regular la temperatura, la salinidad y la composición química; con el objeto de autorregularse para crear vida. El Planeta no sería un portador de vida, sino un ser vivo generador de otras. (Wikipedia, s.f)

de estar muy de moda-, y sucedían casos que perjudicaban a los demás, como suicidios inducidos), y de esta forma, estar conectados desde la mente hacia la Web: “¿Me escribió?”, “¿Le hablo?”, “Voy a responderle”, “Lo investigaré en el buscador”, “Lo descargaré enseguida”, “Voy a subir este video para probar suerte”, “Me siguen tantos...” Se ha mencionado Lain es Internet, una niña introvertida, tímida, con muy pocos conocimientos sobre informática, la cual es sometida a una serie de experimentos para comprender su reacción frente al mundo virtual, hasta convertirse en la Red. La idea anterior representa a la WWW misma: un proyecto pequeño, gestado en la década del sesenta, analizado y expuesto a diferentes experimentos hasta conseguir una forma concisa, en los noventa, y adoptando diferentes protocolos o normas para crear páginas y conectar a los sujetos, a través de los protocolos IPv4 e IPv6 (hasta 2016). Mientras que la conversación por chat entre Lain y Yasou (fragmento 37), señala específicamente que si la telefonía es la precursora del servicio de Internet, entonces no existe tal mundo virtual, sino un brazo de la galaxia de las telecomunicaciones.

Por otro lado, la toma, sumado a la banda de sonido y efecto seleccionado, refiere a los cables de telefonía y luz y al ruido de la batería del transformador. Las tomas, porque se repiten a lo largo de la serie, sugieren comprender que algo pasa dentro de esos cables de aluminio. Finalmente, el último segmento recogido es el número 52. El insert se repite en los primeros segundos de los 13 capítulos, y remite pensar que millones de situaciones acontecen en Internet, en el presente y en este momento.

### **4.10.3 Síntesis**

El mundo de las telecomunicaciones dio apertura a uno de los medios más favorables y eficaces para la comunicación interpersonal y la transferencia de información. La Wired, como se menciona a Internet, es la vía de la interacción de finales del siglo XX. Cientos de situaciones acontecen dentro de los cables de cobre, y nadie los percata. Allí, los límites geográficos se quiebran, y no existen ya nacionalidad ni raza. Son todos en un propio binarismo.

La obra de Nakamura (1998) juzga a la Red como un sitio de encuentros anónimos, en donde revestido de bonitos hipertextos, los usuarios caen en la abstracción de la pantalla, mimetizándose con el excesivo uso de la misma, concretando citas y amigos cibernéticos, jugando, visionando filmes, e inclusive trabajando. ¿Qué sucede con el hombre para creer que Internet ha sustituido a la vida real? ¿Qué sucede con el hombre para creer que Internet es la vida real? A lo largo de los 13 capítulos de “Serial

Experiments Lain”, se enjuicia el accionar del individuo dentro y fuera de la Wired. Debido a la posibilidad de imaginar un (o varios) perfil, el cual tienta al usuario a imponerse como desee y no como es realmente, el sujeto puede –entre otras opciones- liberar sus más viles pensamientos, hostigando, acosando, lastimando, a los terceros, y de esta manera, generar disgustos en el individuo, quebrando –muchas veces- su reputación con su matrimonio, su familia, sus amigos, sus compañeros, y sus grupos de pertenencia. El victimario persigue una ideología, la cual lo guía a concretar su emboscada. Cabe destacar, el anonimato también, es una forma de ayudar a relacionarse, porque colabora rompiendo el hielo, gracias a la pérdida visual de las expresiones corporales. El usuario, en su intimidad, libera su alma y es allí, donde puede dejar sus acciones desplazarse por el océano virtual.

Además, se remarca que los usuarios más audaces y provocadores, queridos y respetados, fuera del monitor, son generalmente, los sujetos pasivos, es decir aquellos que son introvertidos, tímidos y con baja autoestima. Éstos son los que más se refugian en la Red. La serie plantea también, la influencia de las familias –primeramente- y los grupos de pertenencia más representativos, en el comportamiento del usuario por la Red. Si se halla apoyado por sus seres queridos, es probable que su actitud sea la misma, empero si su ser se encuentra interpelado por la soledad, por más de estar acompañado, recurrirá a la ocultar su personalidad y adquirirá tantas como sienta.

## CONCLUSIONES

La investigación “De lo fantástico a lo real: el anime de los noventa como UN reflejo de la interacción entre el hombre/usuario e Internet” buscó interpretar y describir la perspectiva de las obras de aquella época, respecto de la interacción del ser humano en la Red. Las animaciones estuvieron arraigadas al contexto de Japón en la última década del siglo XX. El país del Sol naciente daba la bienvenida al servicio de Internet, mientras que atravesaba uno de los episodios políticos y económicos más frágiles en sus años de capitalismo: los escándalos de corrupción y la crisis de la Burbuja. La producción industrial, como robots y automóviles, decayó junto con el empleo, y ergo, aumentó la pobreza. Los conflictos sociales, a su vez, se acrecentaron, dando lugar al incremento de la prostitución, la delincuencia, las agresiones escolares, la intolerancia, la falta de respeto, las jubilaciones anticipadas, los divorcios, los suicidios, entre otras consecuencias. Con la Red a su disposición, muchos jóvenes y adolescentes japoneses se recluyeron en la Web, escapando del mundo cruel que les rodeaba.

El estudio enjuició que “los anime de finales de la década de 1990 plantean perjudicial la interacción hombre/usuario con Internet”. A partir de esta anticipación, la investigación se apoyó en el paradigma cualitativo naturalista- interpretativo, puesto que se tuvo presente el contexto de las obras y su intra-contexto; en una corriente fenomenológica y hermenéutica, y a través de una mirada subjetiva, se describieron y comprendieron los personajes, las temáticas tratadas, las situaciones, las consecuencias debido a su empleo, componentes lingüísticos y paralingüísticos, todos sus componentes bajo un tratamiento holístico. Se visionaron y recolectaron fragmentos de las obras mediante la observación de las mismas, y se utilizó una modalidad de análisis inductiva, pues partió de particularidades a generalidades; mas no universalizó los casos con la realidad. Por su parte, el diseño escogido fue no experimental, transversal- descriptivo y determinó el universo comprendido por las producciones de anime (series y filmes) de finales de la década de 1990, específicamente 1997, 1998 y 1999. Por otra parte, la muestra se compuso del filme “*Perfect Blue*”, obra del cineasta de animación Satoshi Kon (1998); y de la serie “*Serial Experiments Lain*” dirigido por Ryūtarō Nakamura (1998).

Asimismo, el trabajo consolidó un análisis cualitativo explicativo de contenido, discriminando 52 identificadores (escenas y tomas, las cuales fueron las unidades de muestreo o codificación, independientes unas de otras, pero enlazadas a una misma unidad de análisis y contexto, presentaron un significado integral) de las obras. Y luego, se clasificaron los segmentos en categorías y subcategorías dentro de una matriz de

contingencia. No obstante, se enfrentó a determinadas limitaciones como ser al tiempo acotado para investigar y redactar este documento (siete meses para plasmar un contexto es poco), concretar entrevistas con sus protagonistas (japoneses que hayan vivido la nombrada época), con especialistas en sociología y psicología, o quizá, cada categoría merecía una tesis propia. El desconocimiento de la lengua, también ha imposibilitado el acceso a documentos originales sobre los directores y las obras escogidas.

Frente a un interés particular sobre los anime y un conocimiento regular acerca de Internet, la investigación estudió los casos de “Perfect Blue” y “...Lain”, porque en primer lugar, son referentes obras de culto del mundo de la animación japonesa; en segundo lugar, plantean la interacción del hombre con la Red desde una mirada crítica, debido al contexto social y a la innovación de la Wired en Japón; y en tercera instancia, son contadas las series o películas de finales de 1990, que proponen como personaje principal este fenómeno.

En consecuencia, el análisis arrojó un dato esencial: algunos anime de finales de 1990 plantean perjudicial la interacción hombre/usuario con Internet. La razón fue mencionada en el párrafo anterior: “son contadas las series o películas de finales de 1990, que proponen como personaje principal este fenómeno”. Entonces, se puede deducir que –por ejemplo- “Digimon Adventure” (1999) cuenta las aventuras de ocho “niños elegidos”, los cuales deben salvar al “Digimundo”, un universo paralelo conectado a través Internet, con el Planeta Tierra. Aquí, la Web es un nexo. No obstante, las obras seleccionadas sí encuadran nociva la interacción entre el usuario –y a su vez, ser humano- con la Red.

Se podría aseverar que el término anfitrión de “redes conectadas”, es una herramienta útil para la comunicación entre los individuos, conseguir informaciones precisas, denunciar, y también, entretener o recrear (películas, juegos online, música, videos varios, imágenes, etc.). Además, las cadenas de comunicación, lo emplean para actualizar de manera inmediata sus noticias, y permiten el acceso a las mismas según la voluntad o preferencia del individuo.

Sin embargo, las obras de Kon (1998) y Nakamura (1998) indican que Internet está al alcance de cada habitante, y por consiguiente, cualquiera puede acceder a ejecutar sus múltiples recursos. El sujeto puede volcar sus pensamientos más retorcidos allí, y concretar las perversidades de su mente. Una página web, una red social, el chat, el

correo electrónico, un foro, un videojuego online, todo sirve para cumplimentar dichas ideas. Es entonces, el hombre quien obliga a la Wired a ser cómplice directo de sus artimañas. Los límites geográficos se disipan y son los cibernautas una misma raza. Allí es donde los rostros no existen y el anonimato cobra vida. El encuentro virtual ha sustituido al real, debido a que el individuo debe trabajar más por menos dinero, puesto que la pérdida de los lugares de encuentro está relacionada con la cantidad de horas que necesita el hombre para subsistir (ámbito capitalista); o como en Argentina, la inseguridad –hechos delictivos- es el mayor de los peligros al salir a la calle, entre otras causas. (Touza, 2016)

Empero, frente a ese encuentro virtual, el cibernauta ingenuo interactúa con la percepción errónea de creer que se conecta con otro usuario, bueno y agradable, llenando este último sus casillas (privadas) de mensajería con emoticones y gifs, fotografías trucadas y/o retocadas, y palabras de aliento. Ahora bien, es en ese punto íntimo (porque supone la soledad de la habitación) de la comunicación binaria, donde el victimario abusa de la víctima: lo hostiga, lo acosa, lo lastima, disgustándolo y obligándolo a concretar sus fechorías virtuales. Tal maldad, puede causar daños psicológicos en el individuo, descartándose a la pasividad, abstrayéndose de sus grupos de pertenencia (reales) y causando problemas en su entorno, porque además, no logra desempeñar correctamente sus obligaciones. El perfil detrás de la pantalla puede provocar la ruptura de su reputación, su matrimonio, su familia, sus amigos, sus compañeros, y su entorno. El hombre sigue siendo ingenuo y por ejemplo, se convence de chatear con el amor de su vida sin saber si era lo que mínimamente esperaba.

Cabe destacar, el anonimato permite adoptar cuanta personalidad desee el navegante, y ser respetado, audaz, querible para la Red; mientras que en su vida cotidiana puede inclusive, pasar desapercibido. Es importante aclarar que la familia cumple un rol elemental en los usuarios: si no existe la contención y apoyo de los seres más allegados al sujeto, no solo fracasará en la realidad, sino debido al anonimato, podrá arrebatar su conducta, y dañarse y dañar a terceros. Puesto que las repercusiones virtuales se concretan en la realidad. En Japón de finales de 1990, los suicidios inducidos por Internet se presentaban por el miedo a la crudeza del mundo. "...Lain" muestra esa penosa situación, así como la venta de drogas vía online, los cambios de conductas, de personalidad, el robo de datos e identidades, la ruptura de la privacidad, la sobreinformación o informaciones innecesarias (de hecho, las mismas empresas de comunicación publican "primicias" o "curiosidades" sin ninguna significancia para el público, en general), etc.: todas repercuten en la realidad del ser humano. A su vez,



“Perfect Blue” remite a los daños que causa el anonimato, las identidades engañosas y la usurpación de los nombre.

Ante estos episodios, las obras de anime estudiadas no mencionan que haya un ente gubernamental, capaz de fijar penas ante el negligente desempeño de los habitantes en la Wired. Es una anarquía virtual. De este modo, cualquiera vuelve a crear un perfil falso, y manipular a la distancia. Lo cierto es que sí, por ejemplo, existe el ciberbullying entre adolescentes, la solución no viene por la Red, sino por los padres o tutores, quienes deberían ayudarlos a recrearse (practicar algún deporte, canto, música, danza, pintura, electrónica), con el fin de interactuar con otros chicos. Porque el signo no daña, porque no funciona de esa forma. (Touza, 2016) Las obras suponen que si Internet está a la mano de todos, no se podría restringir su uso a unos: es el derecho de acceder a la ella. Seguramente, sería un enorme presupuesto -para un gobierno- institucionalizar una entidad capaz de controlar las 24 horas de cada día, los movimientos sospechosos y/o los comentarios de todos los supuestos habitantes de una nación, porque además, sería una total dictadura. Empero, cada país podría reglamentar normas constitucionales para sancionar los delitos virtuales, denunciados previamente; y respaldar a las ciber-víctimas.

Navegar por Internet seguro no es. Si en la misma realidad uno no termina de conocer las intenciones del prójimo, aún menos en la Red, en donde los ojos virtuales ni se reflejan. En Japón de finales de 1990, la Wired sería “la bomba” que atentó contra las almas de la población. (Dartch, 2016) La atómica cibernética, que atrapó (en su mayoría) a los jóvenes y adolescentes a un espacio solitario, silencioso, vacío y efímero. El problema sigue siendo el anonimato.

Para sintetizar, el análisis cualitativo de contenido arrojó que, las obras “Perfect Blue” y Serial Experiments Lain”, exponen: a) Internet es una red de computadoras interconectadas, que está al alcance de todos los individuos; b) no existen límites geográficos, por lo cual no se hallan nacionalidades, ni razas; c) permite el anonimato, por tanto los usuarios pueden cometer cientos de delitos virtuales, porque nadie los ve; d) para interaccionar con la Red, es importante tener privacidad, sin ella el sujeto no podría volcar sus deseos perversos; e) como cualquiera puede acceder, cualquiera puede publicar, y no se sabe cómo, pero todos los datos terminan allí, como omnipresentes e inmortales; f) todos están registrados en Internet, si no uno no lo está, es como si existiera jamás; g) todo está allí, inclusive el número de documento del individuo; h) el ser humano posmoderno vive pensando en la Web; i) suele ser el refugio de los más introvertidos; j) cualesquiera puede ocupar la identidad de otro, porque nadie lo sabrá; k)

provoca consecuencias tales como ruptura de la privacidad, de la reputación, las relaciones con el matrimonio, la familia, y sus otros entornos; l) suele ser una vía de escape para los adolescente y jóvenes, o de la realidad adulta que el mismo hombre ha elegido; m) permite seleccionar las personalidades y conductas que quiera el cibernauta; n) navegan tantos datos que terminan mezclándose las informaciones útiles para los individuos, con las menos importantes: sobreinformaciones (cualquier cosa se toma como necesaria saberla); ñ) no puede concretarse una entidad gubernamental dentro de la Red que controle los comentarios de los usuarios y sus clicks; empero sí, en la Realidad, los gobiernos deberían regular constitucionalmente los delitos cibernéticos, cualquiera sea su gravedad; o) concreta las ideas más perturbadoras del ser humano: por consiguiente, maltrata a los terceros y provoca fisuras psicológicas e inclusive, irreparables daños físicos.

Resta reflexionar si, como en Japón de finales de los noventa de “...Lain” y “Perfect Blue”, en Argentina de 2016, suscitan acontecimientos similares a los tratados en dichos anime. Los medios de comunicación argentinos son testigos de los episodios más lamentables sucedidos debido al empleo de la Red: “Una adolescente que cayó bajo las redes de un pedófilo y asesino. El tipo tenía diversos perfiles en Facebook”; “Tráfico de pornografía infantil por Internet. ¿Cómo prevenirlo?”, “Una adolescente denunció ciberacoso”, “Una maestra fue arrestada por pedofilia virtual”, “Las argentinas son las más ‘ciber-adúlteras’ de Latino América”, “El uso frecuente de Internet causaría daños cerebrales”... Aunque también, son los mismos periodistas quienes celebran los avances tecnológicos e informáticos, de la misma forma con el nacimiento de un animal en extinción. Ahora bien, ¿qué relación existe entre los sucesos tratados en las obras de anime estudiadas y Argentina de principios del siglo XXI?, ¿los argentinos somos una serie de experimentos frente a la computadora?, ¿sería posible que en la década de 2020, el país albiceleste haya pasado la deplorable etapa del anonimato, y conquistar a Internet como una herramienta genuina, una ayuda frente a los contratiempos o distancias geográficas del individuo? Desafortunadamente, se vive una época en la cual se suele festejar el encuentro real, el de carne y hueso; las llamadas telefónicas, las correspondencias manuscritas, las estampillas, las horas interminables pensando “¿cuándo lo volveré a ver?”; en fin, tantas situaciones bonitas y humanas. Se podría afirmar “el acto de intercomunicación involucionó”...

En conclusión, Internet fue convirtiéndose en un protagonista de la sociedad, y con él otra serie de experimentos, los cuales indagaban acerca del comportamiento humano frente al computador y sus consecuencias, así como cuando los hermanos Luis y

Augusto Lumière (1885) proyectaron en su cinematógrafo, la “Llegada del tren a la estación de La Ciotat”, y el público huyó despavorido, por miedo a ser embestidos por el ferri; así como Orson Wells (1938) y el elenco de la compañía teatral “Mercury” revivieron en uno de los estudios de Columbia Broadcasting de Nueva York, una “Guerra de los Mundos”, y decenas de oyentes acabaron con sus vidas por temor a la invasión extraterrestre, y fallecer en sus manos; así como la televisión recorta su realidad e invita a la teleaudiencia a fiarse en las palabras del intachable conductor, al estilo “La Era del Ñandú” de Carlos Sorín (finales siglo XX)... De esta misma manera, Internet convirtió aún más ingenuo al usuario y al ser humano, brindándole la única opción para escabullirse de la realidad, lo insta a residir en un mundo virtual. El cibernauta experimenta su propia conducta y sus deseos más decadentes en la Web, un sitio engañoso y culpable de miles casos personales y policiales. ¿Tan ingenuos somos los seres humanos?

## LISTADO DE REFERENCIAS

1 de septiembre: el día con más suicidios de adolescentes en Japón (1 de septiembre de 2015). *CNN*. Recuperado el 4 de febrero de 2016, de <http://cnnespanol.cnn.com/2015/09/01/1-de-septiembre-el-dia-con-mas-suicidios-de-adolescentes-en-japon/#0>

13 datos interesantes sobre las “Idol” en Japón (23 de septiembre de 2015). *UNITOKIO*. Recuperado el 23 de febrero de 2016, de <http://unitokio.com/2015/09/13-datos-interesantes-sobre-las-idols-japonesas/>

Aceproject.org (s. / f.). *Sistemas electorales*. [Online]. Recuperado el 3 de febrero de 2016, de [http://aceproject.org/ace-es/topics/es/esy/esy\\_jp](http://aceproject.org/ace-es/topics/es/esy/esy_jp)

Adrián (3 de julio de 2008). *Suicidios en Japón*. [Mensaje en un blog]. Recuperado el 4 de febrero de 2016, de <http://colapsomundial.obolog.es/suicidios-japon-104495>

Aguado, J. (2011). *Sociedad de masas, cultura de masas y comunicación en masa*. Cátedra Fundamentos de la Comunicación y de la Información. Facultad de Comunicación y Documentación. Universidad de Murcia. Recuperado el 22 de febrero de 2016, de <http://www.um.es/tic/Txtguia/TCtema10.pdf>

Aguirre, P. (s. / f.). *Japón* [Online]. 2.ine.mx. Recuperado el 3 de febrero de 2016, de <http://www2.ine.mx/documentos/DECEYEC/japon.htm#fracaso>

Alarcón, I. (4 de febrero de 2015). Abuso de tecnología afecta al cerebro. *El Comercio*. Recuperado el 29 de enero de 2016, de <http://www.elcomercio.com/tendencias/abuso-tecnologia-efectos-cerebro-usoexcesivo.html>

Anarka.org (s. / f.). *Serial Experiments Lain: Gallery*. [Imagen]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <https://anarka.org/lain/lain-gallery/>

Anexo: Islas de Japón (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 7 de marzo de 2016, de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Islas\\_de\\_Jap%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Islas_de_Jap%C3%B3n)

Anime (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 20 de septiembre de 2015, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Anime#G.C3.A9neros>

Animenewsnetwork.com (s. / f.). *Anime*. [Online]. Recuperado el 5 de octubre de 2015, de <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45>

Animerate.net (s. / f.). *Nagagutsu Wo Haita Neko*. [Imagen]. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <http://www.animerate.net/anime1738,1,6,0>

Arciniegas S. & Mora, S. (2010). *Fuck Yeah Anime! Estudio del diseño del anime japonés como generador de prácticas placenteras*. (Tesina de grado). Universidad Sergio Arboleda, España. Recuperado el 05 de octubre de 2015, en [http://www.usergioarboleda.edu.co/investigacion-comunicacion/documentos-\\_edicion\\_1/estudio-anime-japones.pdf](http://www.usergioarboleda.edu.co/investigacion-comunicacion/documentos-_edicion_1/estudio-anime-japones.pdf)

ARPANET (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 28 de enero de 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/ARPANET>

Bandel, C. (14 de abril de 2014). *Anime in the Spotlight: Osamu Tezuka*. [Imagen de un blog]. Libraries INDIANA UNIVERSITY. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <https://blogs.libraries.indiana.edu/mediabeat/2014/04/14/anime-osamu-tezuka/>

Behindthevoiceactors.com (s. / f.). *Rumi. Perfect Blue*. [Imagen]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://www.behindthevoiceactors.com/movies/Perfect-Blue/Rumi/>

Benítez, K. & Hernández, S. (mayo de 2010). *La teoría del cultivo televisivo. George Gebner*. [Mensaje en un blog]. Recuperado el 23 de febrero de 2016, de <http://karensbastian24.blogspot.com.ar/2010/05/george-gerbner-y-la-teoria-del-cultivo.html>

Blackshell.usebox.net (16 de diciembre de 2004). *Una explicación del correo electrónico*. [Imagen] [Información Online]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://blackshell.usebox.net/archive/una-explicacion-del-correo-electronico.html>

Bermúdez, G. (29 de mayo de 2016) ¿Quién es el joven que confesó haber matado a Micaela Ortega? *Clarín*. Recuperado el 8 de julio de 2016, de [http://www.clarin.com/policiales/joven-asesino-Micaela-Ortega\\_0\\_1585641447.html](http://www.clarin.com/policiales/joven-asesino-Micaela-Ortega_0_1585641447.html)

Blog (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 20 de enero de 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Blog>

Brooks, M. (21 de abril de 2008). Japón: la década perdida y la burbuja económica. *In defence of marxism*. Recuperado el 31 de enero de 2016, de <http://www.marxist.com/japon-decada-perdida-burbuja-economica.htm>

Cachia, R. (s. / f.). Los sitios de creación de redes. Aspectos sociales. [Online]. *Telos.fundaciontelefonica.com*. Recuperado el 20 de enero de 2016, de <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=4&rev=76.htm>

Cad.com.mx (s. / f.). *¿Qué es Internet?* [Online]. Recuperado el 3 de enero de 2016, de [http://www.cad.com.mx/que\\_es\\_internet.htm](http://www.cad.com.mx/que_es_internet.htm)

Cadena 3 (2 de mayo de 2016). Las drogas de diseño se venden sin trabas por internet. Recuperado el 8 de julio de 2016, de <http://www.cadena3.com/contenido/2016/05/02/Las-drogas-de-diseno-se-venden-sin-trabas-por-internet-162266.asp>

Carrasco, A. (2010). Teleseries: géneros y formatos. *Ensayo de definiciones. MHCJ*. 1, (9), p. 180. Recuperado el 4 de abril de 2016, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3304326>

Cáceres (2003). Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable. *Psico Perspectivas*. 2, p.p. 53-82.

Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de [http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Bibliodigi/La\\_galaxia\\_Internet.pdf](http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Bibliodigi/La_galaxia_Internet.pdf)

Chat (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 19 de febrero de 2016, en <https://es.wikipedia.org/wiki/Chat>

Chi kung (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 4 de febrero de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Chi\\_kung](https://es.wikipedia.org/wiki/Chi_kung)

Científicos hallan signos de daño cerebral en adictos al Internet (5 de enero de 2012). *Yumeki Magazine*. Recuperado el 29 de enero de 2016, de [www.yumeki.org/cientificos-hallan-signos-de-dano-cerebral-en-adictos-al-internet/](http://www.yumeki.org/cientificos-hallan-signos-de-dano-cerebral-en-adictos-al-internet/)

Cine.estamosrondando.com (s. / f.). *Perfect Blue*. Recuperado el 5 de mayo de 2016, de <http://cine.estamosrodando.com/peliculas/perfect-blue/ficha-tecnica-ampliada/>

Cinematosiscronica.blogspot.com.ar (25 de julio de 2014). *Azul Perverso*. [Imagen de un blog]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://cinematosiscronica.blogspot.com.ar/2014/07/azul-perturbador.html>

Claseshistoria.com (s. / f.). *Montesquieu. El espíritu de las leyes*. [Online]. Recuperado el 7 de abril de 2016, de <http://www.claseshistoria.com/antiguoregimen/%2Bmontesquieu.htm>

Colina, C. (s. / f.). McLuhan y las tecnologías de la comunicación. *Humánitas. Portal temático en Humanidades*, 3. Recuperado el 30 de enero de 2016, de <http://www.uco.es/ciencias-juridicas/filosofia-derecho/diego/nuevode/doctorado/comunicacion/McLuhan.pdf>

Conmutación de paquetes (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 28 de enero de 2016 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Conmutaci%C3%B3n\\_de\\_paquetes](https://es.wikipedia.org/wiki/Conmutaci%C3%B3n_de_paquetes)

Cookingideas.es (1 de agosto de 2012). Diez cosas que no sabías sobre el harakiri. [Mensaje de un blog]. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://www.cookingideas.es/diez-cosas-harakiri-20120801.html>

Cortés, J. (18 de septiembre de 2014). Especial Ghibli: mi vecino Totoro. [Imagen].

Cosplay (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Cosplay>

Counter- Strike (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 19 de febrero de 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>

Datosmacro.com (s. / f.). *Japón: Economía y demografía*. [Online]. Recuperado el 7 de marzo de 2016, de <http://www.datosmacro.com/paises/japon>

Deciencias.net (s. / f.). *¿Qué es un hipervínculo?* [Online]. Recuperado el 7 de junio de 2016, de <http://www.deciencias.net/disenoweb/elaborardw/paginas/hipervinculos.htm>

Definiciónde.com (s. / f.). *Definición de aldea global*. [Online]. Recuperado el 18 de febrero de 2016, en <http://definicion.de/aldea-global/#ixzz40NB6D1RX>

Definición.de (s. / f.). *Definición de Correo electrónico*. Recuperado el 23 de febrero de 2016, de <http://definicion.de/correo-electronico/#ixzz487Nfumph>

Definicion.de (s. / f.). *Definición de foro*. [Online]. Recuperado el 23 de febrero de 2016, de <http://definicion.de/foro/#ixzz40ytCEuaX>

Definición.de (s. / f.). *Definición de IP* [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://definicion.de/ip/>

Definición.de (s. / f.). *Definición de Nanotecnía*. [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://definicion.de/nanotecnologia/>

Definicion.de (s. / f.). *Definición de paradigma*. [Online]. Recuperado el 4 de marzo de 2016, en <http://definicion.de/paradigma/>

Definicion.de (s. / f.). *Definición de Usuario*. [Online]. Recuperado el 7 de marzo de 2016, de <http://definicion.de/usuario/>

Dominicas.org (s. / f.). *Internet; riesgos y consecuencias de un uso inadecuado*. [Online]. Recuperado el 31 de enero de 2016, de <http://www.dominicas.org/INTERNETRIESGOS.pdf>

Ebimed (17 de abril de 2012). *Los 25 inventos tecnológicos más interesantes de los últimos 30 años (1978-2008)*. [Mensaje en un blog]. Recuperado el 18 de febrero de 2016, de <http://elrincondelacienciaytecnologia.blogspot.com.ar/2012/04/los-25-inventos-tecnologicos-mas.html>

EcuRed.com (s. / f.). *Cultura de Japón*. [Online]. Recuperado el 6 de marzo de 2016, de [http://www.ecured.cu/Cultura\\_de\\_Jap%C3%B3n](http://www.ecured.cu/Cultura_de_Jap%C3%B3n)

EFE (13 de enero de 2012). *El uso excesivo de Internet puede causar graves daños cerebrales en los adolescentes*. *Clarín*. Recuperado el 8 de julio de 2016, de [http://www.clarin.com/internet/excesivo-Internet-causar-graves-cerebrales\\_0\\_626937497.html](http://www.clarin.com/internet/excesivo-Internet-causar-graves-cerebrales_0_626937497.html)



Eiri Masami (s. / f.). En *Lain Wiki*. [Imagen]. Recuperado el 7 de junio de 2016, de [https://lain.wiki/wiki/Eiri\\_Masami](https://lain.wiki/wiki/Eiri_Masami)

El director Hideaki Anno expresa su preocupación por la industria japonesa del anime (26 de mayo de 2015). *Blogiswar*. Recuperado el 30 de enero de 2016, de <http://www.blogiswar.net/2015/05/26/el-director-hideaki-anno-expresa-su-preocupacion-por-la-industria-japonesa-del-anime/>

El libro de la historia del cómic (2016). *Muy Especial*. [Enero 2016] p. 49.

Es.ccm.net (s. / f.). *TCP/IP* [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://es.ccm.net/contents/282-tcp-ip>

Es.thefreedictionary.com (s. / f.). *Cibernética*. [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://es.thefreedictionary.com/cibern%C3%A9tica>

Escritoriofamilias.educ.ar (s. / f.). *Qué es red social*. [Online]. Recuperado el 20 de enero de 2016, en <http://escritoriofamilias.educ.ar/datos/redes-sociales.html>

Estrada, I (22 de julio de 2014). Perfect Blue, el anime que inspiró al director Darren Aronofsky. [Imagen]. *Vice*. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de [http://www.vice.com/es\\_co/read/viernes-de-anime-perfect-blue](http://www.vice.com/es_co/read/viernes-de-anime-perfect-blue)

Estudioantropologia.blogspot.com.ar (18 de abril de 2012). *Durkheim “El suicidio” (resumen)*. [Online] Antropología. Recuperado el 2 de junio de 2016, de <http://estudioantropologia.blogspot.com.ar/2012/04/durkheim.html>

Euroresidentes.com (s. / f.). *Nanotubos de carbono, Nanotubes, Carbon nanotube*. [Online]. Recuperado el 18 de febrero de 2016, de <http://www.euroresidentes.com/futuro/nanotecnologia/diccionario/nanotubos.htm>

Experiensense.com (2014). *Auge y ocaso de las salas de chat: de Talkomatic al “boom” de Messenger*. [Online]. Recuperado el 19 de febrero de 2016, en <http://www.experiensense.com/historia-del-chat/>

Fanart (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 27 de enero de 2016, en <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanart>

Fandub (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 27 de enero de 2016, en <https://es.wikipedia.org/wiki/Fandub>

Fanfiction (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 27 de enero de 2016, en <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanfiction>

Fansub (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 27 de enero de 2016, en <https://es.wikipedia.org/wiki/Fansub>

Fernández, N. (noviembre-diciembre de 2013). Trastornos de conducta y redes sociales en Internet. *Salud Mental*. Recuperado el 30 de enero de 2016, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=s0185-33252013000600010](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0185-33252013000600010)

Ferrer, M. (febrero de 2005). Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Puentes*, 6 [noviembre 2016] p. 27-44. Recuperado el 29 de enero de 2016, en <http://wdb.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/04-Maria-Rosario-Ferrer.pdf>

Festival-cannes.com (s. / f.). *Mitsuyo Seo*. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <http://www.festival-cannes.com/es/artista/mitsuyo-seo>

Filmaffinity.com (s. / f.). *Shiriaru Ekusuperimentsu Rein (Serial Experiments Lain) (Serie de TV)*. [Online] Recuperado el 3 de abril de 2016, de <http://www.filmaffinity.com/ar/film322856.html#>

Forero (s. / f.). Entre la admiración y la cautela: un análisis de la construcción de América Latina en Japón. Comparación de Asia y América. *XIII Congreso Internacional de ALADAA*. Recuperado el 2 de enero de 2016, de [http://ceaa.colmex.mx/aladaa/memoria\\_xiii\\_congreso\\_internacional/images/forero.pdf](http://ceaa.colmex.mx/aladaa/memoria_xiii_congreso_internacional/images/forero.pdf)

Foro (Internet) (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 23 de febrero de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Foro\\_\(Internet\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Foro_(Internet))

FotoNostra.com (s. / f.). *Redes Sociales*. [Online]. Recuperado el 3 de enero de 2016, de <http://www.fotonostra.com/digital/redesociales.htm>

Fumero, A. (s. / f.). Un tutorial sobre blogs. El abecé del universo blog. [Online]. *Telos.fundaciontelefonica.com*. Recuperado el 20 de enero de 2016, de <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=1&rev=65.htm>

García, G. (s. / f.). *La cultura japonesa*. [Online]. *Pendientedemigracion.ucm.es*. Recuperado el 5 de marzo de 2016, en <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/jmas/f&a/ec03d2.pdf>

Gashapon (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 3 de febrero de 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Gashapon>

Greenberg, R. (abril de 2015). *Perfect Blue and Social Acting*. [Imagen de un blog]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://blog.alltheanime.com/perfect-blue-and-social-acting/>

Hacker (1993) *Muy Interesante*, (87), p.53.

Hart, C. (2001) *Manga Mania. How to Draw Japanese Comics?* (Primera edición en castellano). Barcelona, España. Norma Editorial.

Hayao Miyazaki (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 4 de abril de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](https://es.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki)

Hideaki Anno (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 4 de abril de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Hideaki\\_Anno](https://es.wikipedia.org/wiki/Hideaki_Anno)

H-II (s. / f.). En *Wikipedia*. [Imagen]. Recuperado el 14 de mayo de 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/H-II>

Himmelstern, F. (2004). El internet desde la perspectiva del caos. *Razón y Palabra*, (37). Recuperado el 18 de febrero de 2016, de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/fhimmel.html>

Hipótesis de Gaia (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Hip%C3%B3tesis\\_de\\_Gaia](https://es.wikipedia.org/wiki/Hip%C3%B3tesis_de_Gaia)

Horno, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el dibujo animado japonés. *Con A de Animación, 0 (2)*. Recuperado el 20 de septiembre de 2015, de <http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055>

Horno, A. (2013). *Animación Japonesa. Análisis de series de anime actuales*. (Tesis de doctorado). Universidad de Granada, Granada, España. Recuperado el 20 de septiembre de 2015, en [http://www.academia.edu/6412599/Tesis\\_doctoral\\_Animaci%C3%B3n\\_japonesa.\\_An%C3%A1lisis\\_de\\_series\\_de\\_anime\\_actuales](http://www.academia.edu/6412599/Tesis_doctoral_Animaci%C3%B3n_japonesa._An%C3%A1lisis_de_series_de_anime_actuales)

HTML (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, <https://es.wikipedia.org/wiki/HTML>

HTML (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, <https://es.wikipedia.org/wiki/HTML>

Hugh, D. (Diciembre de 2016). *Review: Perfect Blue (U.K. BD) (ORIGINALLY PUBLISHED IN MYM ISSUE #19 NOVEMBER 2013)*. [Imagen]. Its all in the caffeine. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://itsallinthecaffeine.com/review-perfect-blue-u-k-bdororiginally-published-in-mym-issue-19-november-2013/>

Identi.li (s. / f.). *Serial Experiments Lain | 13/13 | Ligerito | 4Shared*. [Imagen]. Recuperado el 7 de junio de 2016, de <http://www.identi.li/index.php?topic=388609>

Informajoven.org (s. / f.). Cómo conectarse a Internet, Internet. [Imagen]. Recuperado el 14 de mayo de 2016, de <http://www.informajoven.org/pub/manual/anex1/anex192.html>

INTERNET (s. / f.). En *Wikipedia* [Online]. Recuperado el 28 de enero de 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

Internet y redes sociales: el quinto poder (19 de septiembre de 2014). *Prensa La verdad.com*. Recuperado el 8 de abril de 2016, de <http://www.prensalaverdad.com/index.php/editoriales/2103-internet-y-redes-sociales-el-quinto-poder>

IPv6: IPv4 vs IPv6 Visual Comparison (15 de agosto de 2013). *Ccieme.wordpress.com*. [Imagen de un blog]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <https://ccieme.wordpress.com/2013/08/15/ipv6-ipv4-vs-ipv6-visual-comparison/>

Iwakura Miho (s. / f.). En *Lain Wiki*. [Imagen]. Recuperado el 7 de junio de 2016, de <https://lain.wiki/wiki/Miho>

Iwakura Mika (s. / f.). En *Lain Wiki*. [Imagen]. Recuperado el 7 de junio de 2016, de <https://lain.wiki/wiki/Miho>

Iwakura Yasuo (s. / f.). En *Lain Wiki*. [Imagen]. Recuperado el 7 de junio de 2016, de [https://lain.wiki/wiki/Iwakura\\_Yasuo](https://lain.wiki/wiki/Iwakura_Yasuo)

Jandoc, W. (21 de octubre de 2001). 'Perfect Blue' is perfectly intense. [Imagen]. *Starbulletin*. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://archives.starbulletin.com/2001/10/21/features/story4.html>

Jones, T. (23 de marzo de 2015). Los secretos ketamínicos de 'Ecco the Dolphin'. *Vice*. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://www.vice.com/es/read/videojuego-ecco-the-dolphin-ketamina-578>

Kokobu, H. & Kasahara, T. (17 de julio de 2015) *Estudios japoneses sobre fenómenos anómalos en los años 90*. [Mensaje en un blog]. Recuperado el 6 de febrero de 2016, en <https://realidadtrascendental.wordpress.com/2015/07/17/estudios-japoneses-sobre-fenomenos-anomalos-en-los-anos-90/>

Kremer, W. & Hammond, C. (5 de julio de 2013). "Hikikomori": por qué tantos japoneses no quieren salir de sus cuartos. *BBC*. Recuperado el 30 de enero de 2016, de [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/07/130705\\_salud\\_japon\\_hikikomori\\_aislamiento\\_social\\_gtg](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/07/130705_salud_japon_hikikomori_aislamiento_social_gtg)

Lain Iwakura (s. / f.). En *Serial Experiments Lain Wiki*. [Imagen]. Recuperado el 7 de junio de 2016, de [http://sel.wikia.com/wiki/Lain\\_Iwakura](http://sel.wikia.com/wiki/Lain_Iwakura)

Lamarca, M. (2013) *Hipertexto. Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen* [Online]. Recuperado el 7 de junio de 2016, de <http://www.hipertexto.info/documentos/hipertexto.htm>

Licinio, L. (15 de diciembre de 2013). *Perfect Blue*. [Imagen de un blog]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://luciolicinio.blogspot.com.ar/2013/12/perfect-blue.html>

Lidiaconlaalquimia.wordpress.com (s. / f.). *Métodos de síntesis de nanotubos de carbono*. [Imagen de un blog]. Recuperado el 14 de mayo de 2016, de <https://lidiakonlaquimica.wordpress.com/tag/nanotubos-de-carbono/>

López, V. (s. / f.). Así son las argentinas que engañan a sus maridos. *Clarín*. Recuperado el 8 de julio de 2016, de [http://entremujeres.clarin.com/pareja-y-sexo/sexo/infidelidad-sitio-web-infieles-sexo-enganar-amante-buscar-second\\_love\\_0\\_1351066180.html](http://entremujeres.clarin.com/pareja-y-sexo/sexo/infidelidad-sitio-web-infieles-sexo-enganar-amante-buscar-second_love_0_1351066180.html)

Loscertales, F. y Núñez, T. (2008). El cine de animación visto en casa: dibujos animados y TV. *Revista Comunicar*, 31 (16) p. 758. Recuperado el 3 de abril de 2016, de <http://www.revistacomunicar.com/indice/articulo.php?numero=31-2008-101>

Mac-history.net (2001). Apple Macintosh (1984). [Imagen]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://www.mac-history.net/top/2011-01-24/the-history-of-the-apple-macintosh/attachment/4-0-1>

Madrid, D. & Martínez, G. (s. / f.). Capítulo 3: La ola nipona: consumo de la cultura popular japonesa en España en Universidad Oberta Catalunya. *Cruce de miradas, relaciones e intercambios* (p.56). Recuperado el 18 de enero de 2015, de <http://www.ugr.es/~feiap/ceiap3/ceiap/capitulos/capitulo03.pdf>

Madrid, J. (julio de 1997). El Pensamiento de McLuhan y el Fenómeno de la Aldea Global. Generación McLuhan. Primera Edición Especial. Recuperado el 19 de febrero de 2016, de <http://www.razonypalabra.org.mx/mcluhan/aldjav.htm>

Martín (s. / f.). *El correo electrónico: origen y funcionamiento*. Tecnocosas.es. Recuperado el 23 de febrero de 2016, de <http://www.tecnocosas.es/el-correo-electronico-origen-y-funcionamiento/>

Martínez, E. & Sánchez, S. (s. / f.). *El cine de animación*. [Online]. Uhu.es. Recuperado el 2 de abril de 2016, disponible en [http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El\\_cine\\_de\\_animación](http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animación)

Masa (10 de junio de 2006). *Revista Digital Universitaria*, 7 (6). Recuperado el 21 de febrero de 2016, de <http://www.revista.unam.mx/vol.7/num6/art44/art44-2.htm>

Masadelante.com (s. / f.). *¿Qué significa http? - Definición de http.* [Online]. Más adelante. Servicios y recursos para tener éxito en Internet. Recuperado el 7 de junio de 2016, de <http://www.masadelante.com/faqs/que-significa-http>

Ministerio de Educación, Ciencia y Técnica (2004). *El cine de animación.* Recuperado el 23 de septiembre de 2015, de [http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material\\_cinedeanimacion.pdf](http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material_cinedeanimacion.pdf)

Miravalles, J. (s. / f.). *Hikikomori.* [Online]. Javiermiravalles.es. Recuperado el 4 de febrero de 2016, en <http://www.javiermiravalles.es/Hikikomori/Causas%20y%20efectos%20de%20Hikikomori.html>

Misetich, L. (18 de septiembre de 2010). Mendotaku: vuelve la fiebre amarilla. *Los Andes.* Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <http://www.losandes.com.ar/article/mendotaku-vuelve-fiebre-amarilla-515518>

Msm-messenger.softonic.com (s. / f.). *MSM Messenger.* [Imagen]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://msn-messenger.softonic.com/>

Nafria, I. (22 de noviembre de 2007). *Introducción a la web 2.0.* Gestión 2000. [Presentación]. Ehu.eus. Recuperado el 7 de marzo de 2016, de [http://www.ehu.es/~ljrf/AED/2009/materiales/Web2.0/INafria\\_2007\\_Web2.0\\_cap1.pdf](http://www.ehu.es/~ljrf/AED/2009/materiales/Web2.0/INafria_2007_Web2.0_cap1.pdf)

Nanotubos (s. / f.). En *Wikipedia.* [Online]. Recuperado el 18 de febrero de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Nanotubo#L.C3.ADnea\\_de\\_tiempo\\_de\\_los\\_nanotubos](https://es.wikipedia.org/wiki/Nanotubo#L.C3.ADnea_de_tiempo_de_los_nanotubos)

Narvárez, A. (25 de mayo de 2011). *Problemas sociales por causa de la Internet.* [Mensaje en un blog]. Recuperado el 31 de enero de 2016, de <http://problemasociales14.blogspot.com.ar/>

Niko-noko.net (s. / f.). *Ashita no Nadja.* [Imagen]. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <http://niko-niko.net/nadja/guide.shtml>

Novo, L. (6 de diciembre de 2012). *¿Qué es viralizar?* [Mensaje en un blog]. Recuperado el 8 de abril de 2016, de <https://matchmarketing.wordpress.com/2012/12/06/que-es-viralizar/>

Nuevageneraciontecnologia.wordpress.com (s. / f.). *ARPANET*. [Imagen]. Recuperado el 14 de mayo de 2016, de <https://nuevageneraciontecnologica.wordpress.com/informatica/arpamet/>

Ocampo, D. (18 de mayo de 2011). *Ventajas y desventajas del Internet escolar. Beneficios y consecuencias del Internet*. [Mensaje en un blog]. Recuperado el 31 de enero de 2016, de <http://beneficiosyconsecuenciasdelinternet.blogspot.com.ar/>

Oi, M. (1 de septiembre de 2015). ¿Por qué el 1° de septiembre es el día más mortal para los jóvenes japoneses? *BBC*. Recuperado el 4 de febrero de 2016, de [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150901\\_japon\\_suicidios\\_jovenes\\_clases\\_lp](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150901_japon_suicidios_jovenes_clases_lp)

Peliculasrancias.wordpress.com (s. / f.). *Perfect Blue*. [Imagen de un blog]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <https://peliculasrancias.wordpress.com/tag/perfect-blue/>

Peralta, C. (12 de agosto de 2013). El concepto de pureza japonés: ¿por qué si una Idol debe ser “pura” posa en bikini y photobooks? *WOTA.TV*. Recuperado el 22 de febrero de 2016, de <http://www.wota.tv/el-concepto-de-pureza-japones-porque-si-una-idol-debe-ser-pura-posa-en-bikini-y-photobooks/>

Peralta, C. (16 de mayo de 2008). Etimología de Idol: ¿por qué se llama “música Idol”? *WOTA.TV*. Recuperado el 23 de febrero de 2016, de <http://www.wota.tv/etimologia-de-idol-%C2%BFporque-se-llama-musica-idol/>

Peralta, C. (2012). Cronología del movimiento Idol japonés. *WOTA.TV*. Recuperado el 22 de febrero de 2016, en <http://www.wota.tv/cronologia-del-movimiento-idol-japones-%E6%97%A5%E6%9C%AC%E3%81%AE%E5%A5%B3%E6%80%A7%E3%82%A2%E3%82%A4%E3%83%89%E3%83%AB%E3%81%AE%E5%B9%B4%E8%A1%A8-timeline-of-japanese-idol-movement/>

Perfect Blue (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 5 de mayo de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Perfect\\_Blue](https://es.wikipedia.org/wiki/Perfect_Blue)

Periodismo.uchile.cl (s. / f.). Harold D. Lasswell. Estructura y función de la comunicación en la sociedad. *Nombre Falso*. Recuperado el 3 de abril de 2016, de <http://www.periodismo.uchile.cl/talleres/teoriacomunicacion/archivos/lasswell.pdf>



Pino, F. (8 de enero de 2011). Inventos japoneses destacados. *Batanga*. Recuperado el 18 de febrero de 2016, en <http://www.batanga.com/curiosidades/2011/01/08/inventos-japoneses-destacados>

Platea.pntic.mec.es (s. / f.). *Origen y desarrollo de la robótica*. [Online]. Recuperado el 18 de febrero de 2016, en [http://platea.pntic.mec.es/vgonzale/cyr\\_0204/ctrl\\_rob/robotica/historia.htm#cuando\\_aparece](http://platea.pntic.mec.es/vgonzale/cyr_0204/ctrl_rob/robotica/historia.htm#cuando_aparece)

Pokemonlaserie.blogspot (s. / f.). *Atrapaos ya, español latino* [Imagen de un blog]. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <http://pokemonlaserie.blogspot.com.ar/p/pokemon-atrapalos-ya-espanol-latino.html>

Quees.la. (s. / f.). *¿Qué es p2p?* [Online]. Recuperado el 30 de enero de 2016, en <http://quees.la/p2p/>

Qué es, Significado y Concepto (s. / f.) *Definición de paradigma*. Recuperado el 4 de marzo de 2016, en <http://definicion.de/paradigma/>

Qumeradigital.wordpress.com (30 diciembre de 2015). *El orden tras el cataclismo: AKIRA*. [Imagen de un blog]. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <https://qumeradigital.wordpress.com/2015/12/30/el-orden-tras-el-cataclismo-akira/>

Ramonet, I. (octubre de 2003). El quinto poder. *Le Monde diplomatique. Edición española*. Recuperado el 8 de abril de 2016, de <http://monde-diplomatique.es/2003/10/ramonet.html>

Ramos, G. (21 de febrero de 2016). Nace el quinto poder: cuando las redes sociales mueven el mundo. *La información*. Recuperado el 7 de abril de 2016, de [http://noticias.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/internet/nace-el-quinto-poder-cuando-las-redes-sociales-mueven-el-mundo\\_04RmPh4RL3eeudkcPbs6r1/](http://noticias.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/internet/nace-el-quinto-poder-cuando-las-redes-sociales-mueven-el-mundo_04RmPh4RL3eeudkcPbs6r1/)

Real Academia Español & Asociación de Academias de la Lengua Española (2016). Actividad. En *Diccionario de la Lengua Española*. [Versión electrónica]. Madrid: R.A.E. & A.S.A.L.E. <http://dle.rae.es/?id=LvskgUG>

Realidadtrascendental.wordpress (s. / f.). *ESPER- Sony's Psi Research*. [Imagen de un blog]. Recuperado el 14 de mayo de 2016, de <https://realidadtrascendental.wordpress.com/tag/laboratorio/>

Red Social (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 20 de enero de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Red\\_social](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_social)

Resonancia Schuman (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Resonancia\\_Schumann](https://es.wikipedia.org/wiki/Resonancia_Schumann)

Rey, C, (2000). La satisfacción del usuario: un concepto en alza. Facultad de Bibliotecología y Documentación. Universidad de Barcelona. *Anales de documentación*, 3, 139- 153. Recuperado el 7 de marzo de 2016, de [https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwifq-j2zq\\_LAhXKgJAKHe4EDqMQFggBMAA&url=http%3A%2F%2Frevistas.um.es%2Fanales-doc%2Farticle%2Fdownload%2F2451%2F2441&usg=AFQjCNHqQJ6TSfh08CQC4f\\_kssMuMgQgNg](https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwifq-j2zq_LAhXKgJAKHe4EDqMQFggBMAA&url=http%3A%2F%2Frevistas.um.es%2Fanales-doc%2Farticle%2Fdownload%2F2451%2F2441&usg=AFQjCNHqQJ6TSfh08CQC4f_kssMuMgQgNg)

Robot55 (s. / f.). *JAPAN'S WORLD WAR II ANIMATION! ~日本の古い動画を紹介* [Imagen]. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <http://robot55.jp/blog/japans-world-war-ii-animation/>

Rochabrún, G. (2002). ¿Mirándonos en el espejo japonés?: No am takawa tsume o kakuso. *Debates en Sociología* (27), 223. Recuperado el 3 de enero de 2016, de [https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi1r-HJz67LAhXBG5AKHcJSDKoQFggdMAA&url=http%3A%2F%2Frevistas.pucp.edu.pe%2Findex.php%2Fdebatesensociologia%2Farticle%2Fdownload%2F7054%2F7229&usg=AFQjCNEk\\_FIOLEd1HXDE-j\\_-kYj-8dn5Qg&bvm=bv.116274245,d.Y2I](https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi1r-HJz67LAhXBG5AKHcJSDKoQFggdMAA&url=http%3A%2F%2Frevistas.pucp.edu.pe%2Findex.php%2Fdebatesensociologia%2Farticle%2Fdownload%2F7054%2F7229&usg=AFQjCNEk_FIOLEd1HXDE-j_-kYj-8dn5Qg&bvm=bv.116274245,d.Y2I)

Rodao, F. (1997). Crisis y continuidad en el sistema político japonés. VV. AA. *Jornadas sobre Desarrollo y Cooperación en Asia*. Universidad de Vigo, 38-42. Recuperado el 2 de febrero de 2016, de <http://www.florentinorodao.com/academico/aca97c.htm>

Rodríguez, E. (2012). *El colapso de la burbuja japonesa y sus consecuencias* [Online]. Eumed.net. Recuperado el 31 de enero de 2016, de [http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/era/colapso\\_burbuja\\_japonesa.html](http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/era/colapso_burbuja_japonesa.html)

Rodríguez, E. (septiembre de 2007). Situación General de Japón desde 1.990 hasta 2.006 y medidas adoptadas. [Online]. *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*. Recuperado el 31 de enero de 2016, de <http://www.eumed.net/rev/japon/00/era-0.htm>

Rosa, J. (21 de octubre de 2015). Una adolescente mendocina sufrió acoso virtual por 5 años. *Los Andes*. Recuperado el 8 de julio de 2016, de <http://www.losandes.com.ar/article/menor-sufrio-acoso-virtual-por-5-anos>

Ryūtarō Nakamura (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 7 de junio de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Ry%C5%ABtar%C5%8D\\_Nakamura](https://es.wikipedia.org/wiki/Ry%C5%ABtar%C5%8D_Nakamura)

Sánchez, A. (2013). *Counter Strike Source* [Imagen]. Taringa! Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://www.taringa.net/posts/juegos/16808370/Counter-Strike-Source.html>

Satoshi Kon (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 7 de junio de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Satoshi\\_Kon](https://es.wikipedia.org/wiki/Satoshi_Kon)

Serial Experiments Lain (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online] Recuperado el 3 de abril de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Serial\\_Experiments\\_Lain](https://es.wikipedia.org/wiki/Serial_Experiments_Lain)

Seriesdelos90.com (2015). *Tema: [pedido] Kimba, el León Blanco latino*. [Imagen de un foro]. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de [http://seriesdelos90.net/tus-peticiones/\(pedido\)-kimba-el-leon-blanco-latino/](http://seriesdelos90.net/tus-peticiones/(pedido)-kimba-el-leon-blanco-latino/)

Serra (1 de febrero de 2014). Hayao Miyazaki denuncia que el problema de la industria de anime es que está llena de otakus. *Ramen para dos*. Recuperado el 3 de abril de 2016, en <http://ramenparados.com/hayao-miyazaki-denuncia-que-el-problema/>

Setsunanails.wordpress (20 de marzo de 2013). *Manga-Bloody kiss*. [Imagen de un blog]. Recuperado de 15 de mayo de 2016, de <https://setsunanails.wordpress.com/tag/shojo>

SGML (s. / f.). En *Wikipedia* [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/SGML>

Shogunato (s. / f.). . En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 6 de marzo de 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Shogunato>

Sil.gobernacion.gob.mx (s. / f.). *Circunscripción plurinomial*. [Online]. Recuperado el 3 de febrero de 2016, de <http://sil.gobernacion.gob.mx/Glosario/definicionpop.php?ID=32>

Sistema binario (s. / f.). En *Wikipedia* [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema\\_binario](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_binario)

Sitographics.com (s. / f.). *Japón*. [Imagen]. Recuperado el 14 de mayo de 2016, de <http://www.sitographics.com/enciclog/banderas/asia/source/Japon.html>

Sony-aibo.com (s. / f.). *Sony Aibo ERS 110*. [Imagen]. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <http://www.sony-aibo.com/aibo-models/sony-aibo-ers110/>

Soria, C. (1990). El final de la metáfora del cuarto poder. *Communication & Society*. Recuperado el 8 de abril de 2016, de [http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art\\_id=279#C06](http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=279#C06)

Stop Motion (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 4 de junio de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Stop\\_motion](https://es.wikipedia.org/wiki/Stop_motion)

Tabares, J. (2014). *Las siete virtudes del bushido japonés*. [Online]. Lamentees maravillosa.com. Recuperado el 7 de febrero de 2016, de <https://lamenteesmaravillosa.com/las-siete-virtudes-del-bushido-japones/>

Taringa! (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 23 de febrero de 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Taringa!>

Taringa.net. (2012). *¿Cuál es el juego online de PC más jugado?* [Online]. Recuperado el 19 de febrero de 2016, de <http://www.taringa.net/post/info/16145299/Cual-es-el-juego-online-de-PC-mas-jugado.html>

Taringa.net. (2012). *Para nostálgicos: Windows 95*. [Imagen]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://www.taringa.net/posts/info/15337687/Para-nostalgicos-Windows-95.html>

Taro (s. / f.). En *Lain Wiki*. [Imagen]. Recuperado el 7 de junio de 2016, de <https://lain.wiki/wiki/Taro>

Tecnologia.glosario.net (s. / f.). *Packet switching*. [Online]. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://tecnologia.glosario.net/terminos-tecnicos-internet/packet-switching-1278.html>

Telam (8 de julio de 2015). Detienen a una profesora acusada de pedofilia y tráfico de pornografía infantil. *Los Andes*. Recuperado el 8 de julio de 2016, de <http://www.losandes.com.ar/article/detienen-a-una-profesora-acusada-de-pedofilia-y-trafico-de-pornografia-infantil>

Tezukaosamu.net (s. / f.). *At work. Photo Album*. Tezukaosamu.net. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <http://tezukaosamu.net/en/about/album02.html>

Tiempo de San Juan (8 de junio de 2016). *Avisos clasificados en las redes: un blanco fácil para los ladrones*. Recuperado el 8 de julio de 2016, de <http://www.tiempodesanjuan.com/policiales/2016/6/8/avisos-clasificados-redes-blanco-facil-para-ladrones-137173.html>

Tipos.co (s. / f.). *Tipos de conducta* [Online]. Recuerpado el 6 de junio de 2016, de <http://www.tipos.co/tipos-de-conducta/>

Toei Animation (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 23 de septiembre de 2015, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Toei\\_Animation](https://es.wikipedia.org/wiki/Toei_Animation)

Torrijos, G. (28 de noviembre de 2004). El síndrome del suicidio del Internet. Archivo. *El País*. Recuperado el 3 de febrero de 2016, de [http://elpais.com/diario/2004/11/28/domingo/1101617556\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2004/11/28/domingo/1101617556_850215.html)

Toyfusion.com (s. / f.). *Robotech*. [Imagen]. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de [http://www.toyfusion.com/pages.cfm?cp=robotech\\_exhibit](http://www.toyfusion.com/pages.cfm?cp=robotech_exhibit)

Ual.dyndns.org (s. / f.). *Unidad 2. Surgimiento y desarrollo de las teorías de la comunicación de masas* [Online]. Recuperado el 31 de mayo de 2016, de [http://ual.dyndns.org/Biblioteca/Analisis\\_Informacion\\_Masas/Pdf/Unidad\\_02.pdf](http://ual.dyndns.org/Biblioteca/Analisis_Informacion_Masas/Pdf/Unidad_02.pdf)

Urribarri, R. (1999). *El uso de Internet y La Teoría de la Comunicación*. Universidad del Zulia, Venezuela. Recuperado el 25 de enero de 2016, de <http://facultad.bayamon.inter.edu/mvargas/El%20uso%20de%20Internet%20y%20la%20Teor%C3%ADa%20de%20la%20Comunicaci%C3%B3n.htm>

Videojuego (s. / f.). En *Wikipedia* [Online]. Recuperado el 19 de febrero de 2016, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego\\_en\\_%C3%ADnea](https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_en_%C3%ADnea)

Villegas, R. (5 de junio de 2016). Redes sociales en la mira: crece el tráfico de imágenes y la extorsión sexual. *UNO*. Recuperado el 8 de julio de 2016, de <http://www.diariouno.com.ar/afondo/redes-sociales-la-mira-crece-el-trafico-imagenes-y-la-extorsion-sexual-20160605-n799071>

Way-away.es (s. / f.). *Mapa de Japón*. [Imagen]. Recuperado el 14 de mayo de 2016, de <http://www.way-away.es/japon/mapas-japon-planos>

Xanadu.com (2011). *Bact to the future: Hypertext the Way It Used To Be*. Theodor Holm Nelson and Robert Adamson Smith Project Xanadu. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <http://xanadu.com/XanaduSpace/btf.htm>

Yomoda Chisa (s. / f.). En *Lain Wiki*. [Imagen]. Recuperado el 7 de junio de 2016, <https://lain.wiki/wiki/Chisa>

Zalduendo, E. (s. / f.). El Desarrollo Tecnológico de Japón. *Boletín de Lecturas Sociales y Económicas*. UCA. FCSE, 3. (11). Recuperado el 18 de febrero de 2016, de <http://200.16.86.50/digital/33/revistas/blse/zalduendo4-4.pdf>

Zallo, R. (2007). *La economía de la cultura (y de la comunicación) como objeto de estudio*. Recuperado el 18 de enero de 2016, de <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer22-10-zallo.pdf>

Zerochan.net (s. / f.). *Mobile Suit Gundam Seed*. [Imagen]. Recuperado el 15 de mayo de 2016, de <http://www.zerochan.net/53010>

ZTV (serie de televisión) (s. / f.). En *Wikipedia*. [Online]. Recuperado el 05 de octubre de 2015, de [https://es.wikipedia.org/wiki/ZTV\\_\(serie\\_de\\_televisi%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/ZTV_(serie_de_televisi%C3%B3n))

## GLOSARIO

**ANIMACIÓN CINEMÁTICA:** Técnica cinematográfica que provoca en el espectador la “sensación de movimiento” a cualquier imagen (tradicional o digitalizada) como dibujos, objetos o personas. Emplea “minúsculos cambios de posición para que, por un fenómeno de persistencia de la visión (Dr. Peter Mark Roget; 1779- 1869), el ojo humano capte el proceso como un movimiento real”. Distinto al cine convencional, en la cual la cámara capta y descompone el movimiento real en 24 imágenes por segundo; “el cine de animación construye un movimiento inexistente en la realidad”, disponiendo de 8 hasta 24 imágenes por segundo. Según el animador norteamericano Gene Deitch, «animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona»<sup>205</sup>.

**ANIME:** Animación de dibujos de estilo japonés.

**BANDA DE SONIDOS Y EFECTOS:** Refieren propiamente a la música, ruidos, voces y efectos de la cinta<sup>206</sup>.

**BLOG:** O bitácora web, sugiere cartas o diarios personales de los usuarios<sup>207</sup>.

**CHAT:** La cibercharla o chat es una aplicación de software –ya sea programa o página web- para comunicarse a través de Internet<sup>208</sup>.

**CIBERNÉTICA:** Estudio de los mecanismos de comunicación, regulación y control de los sistemas complejos, especialmente los informáticos; y también de los seres vivos. Sin embargo, la investigación la considera como la ciencia que estudia las máquinas autómatas, y los sistemas mecánicos y electrónicos. Sus precursores fueron Wiener y Stearn, en 1942<sup>209</sup>.

---

<sup>205</sup> <http://www.revistacomunicar.com/indice/articulo.php?numero=31-2008-101>

<sup>206</sup> Elaboración propia.

<sup>207</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Blog>

<sup>208</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Chat>

<sup>209</sup> <http://es.thefreedictionary.com/cibern%C3%A9tica>



**CONDUCTA AGRESIVA:** El individuo es egocéntrico, siendo hostil con terceros. Es un sujeto que no se gusta a sí mismo, por lo cual genera una atmósfera negativa en su entorno. Tiende a presentar una autoestima elevado, pero en realidad, vuelca su frustración en su conducta<sup>210</sup>.

**CONDUCTA ASERTIVA:** Es el equilibrio de las dos anteriores. Propicia el diálogo, el debate constructivo, es proactivo, colaborador, y positivo. Presenta un autoestima balanceado<sup>211</sup>.

**CONDUCTA PASIVA:** Prioriza los derechos de los otros, por sobre los propios. Escapa de los potenciales problemas, concibe una autoestima baja, y suele descalificarse con frecuencia, Sin embargo, se enfada consigo al no poder expresar lo que siente<sup>212</sup>.

**COSPLAY:** También kosupure, o costume play; es un disfraz representativo de un sujeto, cosa o idea, más precisamente de un filme, anime, manga, cómic, historieta, o personaje de ficción<sup>213</sup>.

**E-MAIL:** “Electronic mail” o correo electrónico, es una herramienta de comunicación de Internet. El servicio permite la interacción (indirecta) entre dos o más usuarios, y en cuyas ventanas de mensajería pueden adjuntar documentos, imágenes y videos. Presenta un buzón, el cual accede a guardar temporalmente los mensajes<sup>214</sup>.

**FAN SERVICE:** Anime no pornográfico o hentai o ecchi, pero que en una toma aparece una figura –generalmente femenina- insinuando o provocando al espectador desde ángulos definidos y enfatizados, en posiciones poco recatadas<sup>215</sup>.

**FORO:** Cibernético o de Internet, es una aplicación web que permite el juicio, el debate, el intercambio de ideas, de información, ayudas, expresar sus opiniones, etc. en línea<sup>216</sup>.

**GASHAPON:** Pequeña pelota de plástico, en cuyo interior guarda un muñeco de una sola pieza, de plástico y color uniforme<sup>217</sup>.

---

210 <http://www.tipos.co/tipos-de-conducta/>

211 <http://www.tipos.co/tipos-de-conducta/>

212 Ibídem.

213 <https://es.wikipedia.org/wiki/Cosplay>

214 Elaboración propia.

215 Ibídem.

216 <http://definicion.de/foro/#ixzz40ytCEuaX>

217 <https://es.wikipedia.org/wiki/Gashapon>

**HACKER:** "Pirata informático". Busca obtener información, burlando el acceso a banco datos. Personalmente, su estética "gira en torno a la informática, la complejidad y al individualismo"<sup>218</sup>.

**HARAKIRI:** Suicidio honrado. Empleado en la época samurái, el acusado podía cometérselo, en un acto de valentía, y para honrar su ascendencia y descendencia, después de haber sido inculcado por las leyes. El individuo se abría el abdomen con un puñal, y dejaba a la vista sus entrañas<sup>219</sup>.

**HARDWARE:** Supone los elementos tangibles que componen el ordenador. Por ejemplo: el monitor, el teclado, los parlantes y la CPU<sup>220</sup>.

**HIKIKOMORI:** Equivalente a "reclusión" o "confinamiento", refiere a los adolescentes y jóvenes japoneses aislados (por su conveniencia) de la sociedad, en sus habitaciones<sup>221</sup>.

**HIPERTEXTO:** Herramienta para crear, modificar y gestionar páginas webs, organizadas de manera formal no lineal. Su finalidad es enlazar o relacionar otros sitios o documentos<sup>222</sup>.

**HIPERVÍNCULO:** Refiere a los enlaces que direccionan a otro sitios o documentos, a partir de los componentes de una página web. Por ejemplo, imágenes, íconos, textos, videos, los cuales al ser ejecutados, direccionan a otro enlace (generalmente referidos a la misma página)<sup>223</sup>.

**HTML:** "Hyper Text Markup Language" o "Lenguaje de Marcas de Hipertexto", refiere al lenguaje empleado para la elaboración de las páginas webs<sup>224</sup>.

**HTTP:** "Hyper Text Transfer Protocol" ("Protocolo de Transferencia de Hipertexto") es el método o protocolo para comunicar e intercambiar los datos en la Word Wide Web<sup>225</sup>.

**IDOL:** Cantante y bailarina japonesa adolescente<sup>226</sup>.

---

<sup>218</sup> Hacker (1993) *Muy Interesante*, (87), p.53.

<sup>219</sup> <http://www.cookingideas.es/diez-cosas-harakiri-20120801.html>

<sup>220</sup> Elaboración propia.

<sup>221</sup> Sanz, E. (s. / f.). Hikikomori [Online]. *Muy Interesante*. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/ique-significa-hikikomori>

<sup>222</sup> <http://www.hipertexto.info/documentos/hipertexto.htm>

<sup>223</sup> <http://www.deciencias.net/disenoweb/elaborardw/paginas/hipervinculos.htm>

<sup>224</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/HTML>

<sup>225</sup> <http://www.masadelante.com/faqs/que-significa-http>

**IMAGEN METAFÓRICA:** Representa los actos con otras imágenes que sugieren una determinada idea. Por ejemplo: en vez de mostrar dos individuos platicando, se constuye la charla<sup>227</sup>.

**IMAGEN SUBJETIVA:** Es un recurso cinematográfico, cual supone que uno o varios personajes pueden percibir algo o alguien que el resto de los personajes no distinguen. Ejemplo: un espectro, sonidos, o la percepción visual de un sujeto<sup>228</sup>.

**INTERNAUTA:** O cibernauta, o usuario de Internet<sup>229</sup>.

**INTERNET:** Es una “red de redes”, o interconexión entre las redes de los ordenadores<sup>230</sup>.

**INSERT:** O insert explicativo, es un apartado en la secuencia y complementa la trama para su mejor comprensión<sup>231</sup>.

**IP:** “Internet Protocol” o “Protocolo de Internet”, son las normas que rigen en la transferencia de los datos<sup>232</sup>.

**MANGA:** Historieta de corte japonés<sup>233</sup>.

**NANOTECNIA:** Ciencia aplicada al estudio del diseño, creación, manipulación y aplicación de los objetos y sistemas funcionales a nivel de los átomos y moléculas (medida: nanoescala)<sup>234</sup>.

**NICK:** Pseudónimo del cibernauta en la Red<sup>235</sup>.

**NIHON:** Japón<sup>236</sup>.

**NIHONJINRON:** Identidad japonesa<sup>237</sup>.

---

226 Elaboración propia.

227 Ibídem.

228 Ibídem.

229 Ibídem.

230 Ibídem.

231 Ibídem.

232 <http://definicion.de/ip/>

233 Elaboración propia.

234 <http://definicion.de/nanotecnologia/>

235 Elaboración propia.

236 Ibídem.

**OFF- LINE:** en castellano “fuera de línea” (de la Red)<sup>238</sup>.

**ON- LINE:** significa “en línea”<sup>239</sup> (con la Red).

**OTAKU:** Fan del anime, manga o videojuegos del país del Sol Naciente; un visionario y comprador de los productos ofrecidos por las compañías<sup>240</sup>.

**PACKET SWITCHING:** Método de envío de datos de una red de computadoras<sup>241</sup>.

**PLURINOMINAL:** Es el espacio geográfico en que se divide el territorio nacional para efectos electorales. En cada circunscripción se eligen diputados y senadores por el principio de representación proporcional. La Constitución establece que para la elección de diputados federales plurinominales deberán conformarse cinco circunscripciones a nivel nacional; por cada circunscripción se asignan 40 diputados de RP (representación proporcional), de acuerdo con una fórmula basada en el porcentaje de votación obtenido por cada partido político en dicha circunscripción. Para la elección de senadores, habrá una circunscripción a nivel nacional en la que se elegirán 32 senadores de RP, asignados con base en una fórmula que toma en cuenta el porcentaje de votación nacional obtenida por cada partido político<sup>242</sup>.

**QIGONG:** O Chi Kung, son técnicas asociadas a la medicina china tradicional, las cuales combinan el entrenamiento mental, la respiración y el ejercicio físico. Puede ser empleado con objetivos terapéuticos<sup>243</sup>.

**RED SOCIAL:** Equivale a una página web personal, con la particularidad de interactuar en línea, crear grupos o comunidades dependiendo de la cercanía o gustos de los usuarios, y compartir contenido visual, audible o audiovisual con tus “amigos” o “contactos” adheridos a la cuenta del internauta<sup>244</sup>.

---

<sup>237</sup> Elaboración propia.

<sup>238</sup> *Ibidem*.

<sup>239</sup> *Ibidem*.

<sup>240</sup> *Ibidem*.

<sup>241</sup> <http://tecnologia.glosario.net/terminos-tecnicos-internet/packet-switching-1278.html>

<sup>242</sup> <http://sil.gobernacion.gob.mx/Glosario/definicionpop.php?ID=32>

<sup>243</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Chi\\_kung](https://es.wikipedia.org/wiki/Chi_kung)

<sup>244</sup> <http://escritoriofamilias.educ.ar/datos/redes-sociales.html>

**SGML:** "Standard Generalized Markup Language" o "Lenguaje de Marcado Generalizado Estándar", es un sistema para organizar y etiquetar los documentos<sup>245</sup>.

**SMTP:** "Simple Mail Transfer Protocol", es el protocolo para la transferencia de los correos<sup>246</sup>.

**SHOGUNATO:** Bakufu, significa "gobierno sobre la tierra". Representó los gobiernos militares con algunas interrupciones, desde finales del siglo XII hasta la Era Meiji, en 1868<sup>247</sup>.

**SISTEMA BINARIO:** O diádico, es en las ciencias de la informática, el sistema matemático para cifrar los software en los ordenadores. Se representa mediante los números naturales: ceros y unos<sup>248</sup>.

**SOFTWARE:** Son todos los componentes intangibles de la computadora. Ejemplo: programas y archivos<sup>249</sup>.

**STOP MOTION:** Técnica de animación, la cual "consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas", como por ejemplo muñecos en plastilina o fotos fotograma por fotograma<sup>250</sup>.

**TCP/IP:** significa "Protocolo de control de transmisión/Protocolo de Internet" y es un grupo de normas para el diseño e implementación de un protocolo particular para que un equipo pueda acceder a Internet<sup>251</sup>.

**TIC:** Tecnologías de la Información y la Comunicación.

**TOMA:** Se considera una toma desde el momento que se inicia hasta que se frena la filmación<sup>252</sup>.

---

<sup>245</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/SGML>

<sup>246</sup> Elaboración propia.

<sup>247</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Shogunato>

<sup>248</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema\\_binario](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_binario)

<sup>249</sup> Elaboración propia.

<sup>250</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Stop\\_motion](https://es.wikipedia.org/wiki/Stop_motion)

<sup>251</sup> <http://es.ccm.net/contents/282-tcp-ip>

<sup>252</sup> Elaboración propia.

**VIDEOJUEGOS EN LÍNEA:** Son efectuados vía Internet, o ser descargados por la web. Puede jugar en solitario o multijugador, es decir con distintos gamers a la vez<sup>253</sup>.

**VIRALIZAR:** “dar a una unidad de información la capacidad de reproducirse de forma exponencial”, como si fuera un virus y que pueda ser transmitida por el boca a boca, email o redes sociales, blogs, páginas web, etc<sup>254</sup>.

**WEB 2.0:** Consiste en tres partes para su completa definición: es la segunda etapa de la web 1.0, de los negocios y proyectos en la red, luego de la crisis que provocó el estallido de la burbuja “puntocom”; es una plataforma virtual, la cual ofrece cualquier tipo de servicio por Internet, creando aplicaciones y potenciando la creatividad de los desarrolladores (profesionales y no profesionales o unders); y es también, un medio de comunicación, en el cual el usuario adquiere inmenso protagonismo<sup>255</sup>.

**WEB:** Internet<sup>256</sup>.

**WIRED:** El término refiere a ‘cablerío’, ‘cables enredados’, o ‘entre redes’<sup>257</sup>.

**WORD WIDE WEB:** WWW, o “telaraña mundial”<sup>258</sup>.

---

253 Elaboración propia.

254 <https://matchmarketing.wordpress.com/2012/12/06/que-es-viralizar/>

255 [http://www.ehu.eus/~lrf/AED/2009/materiales/Web2.0/INafria\\_2007\\_Web2.0\\_cap1.pdf](http://www.ehu.eus/~lrf/AED/2009/materiales/Web2.0/INafria_2007_Web2.0_cap1.pdf)

256 Elaboración propia.

257 Ibídem.

258 Ibídem.

## **ANEXO I: Que trata sobre las entrevistas empleadas en la investigación**

En el Anexo I, se adjuntarán las entrevistas sin editar, las cuales fueron de ayuda para la triangulación de los datos. En este sentido, se añadirán las conversaciones con Lic. Germán Dartch, Prof. Sebastián Touza y Prof. Bárbara Furlani.

### **1.1 Entrevista al Lic. Germán Dartch sobre anime**

*-En el anime, ¿podrías indicar cuál fue la época dorada? ¿Y por qué?*

-Eso de la época dorada es realmente complicado de contestar, porque toca muchos temas subjetivos. Por ejemplo, en cuanto a qué porque podríamos decir que estamos en una época dorada del anime en cuanto a comercialización.

*-Yo diría en cuanto a calidad de historias, calidad argumentativa, temas; porque no es lo mismo 'K-ON' que 'Akira', por ejemplo. ¿Qué épocas marcaron un antes y un después en cuanto a los argumentos de los animes?*

-Bueno. Tenemos ciertamente lo que fue la época de los ochenta, noventa; hasta principios de los noventa, hay un contexto de surgimiento de la animación japonesa y un contexto de Guerra Fría, obviamente, y hay un contexto de gran crecimiento en el ámbito de la tecnología informática, motivado por la guerra fría, obviamente. Entonces, comienza a surgir toda esta cuestión en el anime, en la narrativa en general. Surge el cyberpunk, la literatura cyberpunk, la ciencia ficción en general y todo lo que es una reflexión muy fuerte sobre la conflictividad social. En este entonces, estamos hablando del anime -no del manga, no-, del anime como algo que no era tan difundido, o sea no cualquiera hacía un anime, no cualquier estudio animaba. Yo no sostendría que haya decaído la calidad argumental o la cantidad de anime con buena calidad argumental, sino que más bien lo que ha habido es una explosión –a partir del año 2000- de desarrollo de anime, en el cual hay muchísimos anime. Por supuesto cantidad y calidad no son cosas que vayan de la mano. Entonces, lo que se reduce es la visibilidad o el espacio que se le da a tramas argumentales complicadas y complejas y comprometidas socialmente, en beneficio de fórmulas comercialmente exitosas. O sea, podría decir que los noventa, cuando ya se estandariza un poco y se profesionaliza la rama productora de anime, pero todavía no se da el 'boom' que lleva las fórmulas en las que pasa esto, después pasa esto, después pasa esto; vos hacelo así y sabés que la gente lo va a comprar.

Durante esa época, se dio mucho espacio para que se creen anime, en los cuales el argumento o los arcos argumentales, tocan temas conflictivos importantes para la sociedad, lo cual es un imperativo del escritor, un imperativo no siempre consciente: hablar de la vida que tuviste. Muchos escritores de la época de los noventa vivían eso que nosotros no vivimos tanto, que era un mundo dividido, un mundo en el que sabías... La bomba. Hay una película francesa creo que es..., que se llama 'Jin Gerald Rouse', que habla de unas niñas que se crían durante los ochenta, noventa. Hijas, quienes fueron jóvenes durante fines de la Segunda Guerra Mundial, lo que es vivir tu juventud; y criarte en un contexto de 'la bomba'; 'la bomba' que en cualquier momento se puede tirar entre EEUU y Rusia. Y hacer explotar y destruir el mundo entero; que esté en la agenda, a la orden del día es idea de 'en cualquier momento el mundo se puede acabar', es una cosa que golpeó las narrativas de esa época; más en Japón, donde no era una cuestión de 'esto puede pasar', sino 'esto puede pasar de nuevo'. Porque ellos lo vivieron y fueron el único país que lo vivieron en carne propia.

*-¿Pensás que todavía los japoneses tienen abierta la herida producto de "esa" bomba?*

-Digamos que no es cosa menor: matás a la mitad de la población de una ciudad y dejás medio siglo de tierras inhabitables e imposibles de utilizar para todo tipo de producción, y malformaciones hereditarias; yo creo que molesta un poco. Pero, también en los noventa comienza a surgir el auge del neoliberalismo y de las empresas que tienen más poder que el mismo Estado.

Paréntesis al margen: este tema de la bomba lo podés ver o de algo que va a caer y que amenaza con destruirlo todo, lo podés ver en muchos animes. Mirá eso –en Solyt Rei- la amenaza de algo que va a venir. Fijate en muchos animes que no es una bomba, puede ser desde extraterrestres hasta algo paranormal, pero se repite esa temática de que hay algo que amenaza con ser una gran destrucción y a lo mejor es el imaginario colectivo que el escritor encarna del deseo de que se habría podido evitar semejante catástrofe.

Pero bueno, llegan los noventa, llega el neoliberalismo y está el tema de las corporaciones que tienen un poder político importante y empieza toda esta narrativa de 'qué pasa con las corporaciones que se saltan por encima las leyes y la ética': 'Bubblegum Crisis', por ejemplo, y muchas series por el estilo. Un cambio de temática también, que impacta mucho. Siempre, también, en el medio tenés series más



costumbristas o de la vida actual de los escritores. No creo que, si bien son formatos súper copiados y más, no creo que haya mucha decadencia en 'K-ON!', simplemente cuentan lo que quieren contar, o sea una historia despreocupada, tonta y para que te diviertas; y no hay nada de decadente en eso. Un poco más decadente son del género ecchi. Allí directamente apela a lo pornográfico y lo erótico, se confunden en una fórmula de mercado que tiene éxito. Eso es decadencia.

*-¿Vos pensás que el anime tiene que dedicarse sólo a lo que es concientizar a las personas o también como un género de entretenimiento y hasta qué punto, puede serlo?*

-Voy a largarte mi verdad aunque puede complicar el asunto. Son temas que yo también estoy masticando.

*-Vos como fan y además en tu rol de comunicador, es también muy importante.*

-Como teórico tengo un pequeño disgusto ante la noción de entretenimiento. El entretenimiento solamente se puede entender desde un punto de vista utilitarista, en el cual... '¿Qué es el entretenimiento?' Lo que te entretiene, es lo que hacés entre una actividad y otra, o sea es la no actividad, es lo que no sirve para nada; es lo inútil. Hablar de entretenimiento sería o reivindicar al entretenimiento, sería ponerlo –o se sigue haciendo- en el podio, en el lugar número uno lo que es productivo, como si producir sea la finalidad del ser humano, cosa que no es, y por otro parte, desvirtuar el goce. Digo, se puede considerar que es realmente inútil desde un punto de vista utilitarista que tiene que ver con la producción y maximización de ganancias. Pero desde un punto de vista psíquico y desde la economía psíquica, somos productores en función de que somos deseantes; o sea solamente porque deseamos un goce es que hay un movimiento que nos lleva a desear siempre otra cosa, a desear siempre estar haciendo algo, a estar en un movimiento. Todo ser en la naturaleza se puede decir que es un ser deseante, Laca lo dice –psicoanalista-. En tanto que es deseante viola –digamos- un proceso básico de la materia que es el proceso de homeostasis, que es mantener dentro de las posibilidades todo esfuerzo físico cercano a una suma cero. Hacer la ley del mínimo esfuerzo. Sin embargo, siempre estamos nosotros (los comunicadores, investigadores) complicándonos en la vida, buscando investigar sobre temas y buscando qué temas importantes hay en las series de anime, en lugar de conformarnos con simplemente verlos; o querer desarrollar videojuegos en lugar de simplemente jugarlos. Desde un punto de vista utilitarista, podrían ser equivalentes. Pero no porque somos deseantes, buscamos, deseamos siempre algo más; y en tanto que somos hablantes también, en

tanto que el lenguaje que es básicamente es un álgebra de sustituciones. O sea, que siempre estamos sustituyendo un objeto de deseo por otro. Cuando combinás las dos cosas ya no podés hablar de entretenimiento y productividad de manera inocente, sino que siempre estás haciendo una toma de posesión política ahí. Entonces, ¿cuál debería ser la función del anime?, ¿cuál debería ser la función del relato, del arte? Un medio para alcanzar la búsqueda de goce.

*-¿Y en esa búsqueda de goce se puede dar a conocer lo que uno quiere decir, o sea que engloba tantas ideas políticas, ideas económicas, ideas religiosas, pero todo como mimetizado a lo que es el entretenimiento? ¿O sea que podrían ir de la mano?*

-Pueden ir de la mano. Por un lado no es... por ejemplo, hagamos el ejemplo de un militante político, digamos es de izquierda, es un militante político de izquierda, no está militando por los derechos de los trabajadores desde que se levanta hasta que se acuesta, ni todas sus acciones van en torno a eso, o sea que yo diría que todos los anime ni todas las narrativas tengas que tender hacia la concientización, segundo. La concientización de qué se trata, o sea quién decide y en qué dirección concientizarse, tomar conciencia. Tercero, hay otra cosa que entra en juego en el goce, y es que el goce está atravesado también por la instancia ética de nuestra propia economía psíquica. Para los psicoanalistas, es el súper yo. El súper yo es el imperativo del goce, el súper yo es el que te dice, el que impone el goce como algo que va más allá del principio de la homeostasis, de la suma del cero esfuerzo, pero al mismo tiempo es la cristalización psíquica de lo social. Entonces, una creación artística, científica o demás, en esa sustitución de objetos de deseo siempre hay una búsqueda, no una búsqueda una necesidad inconsciente, que algunos llaman el inconsciente, de hacer extensivo tu goce hacia los otros, de captar al otro con tu goce o de interrogar el goce del otro.

*-No sé si viste las películas neorrealistas italianas que hablaban justamente de la crudeza que habían pasado después de la Segunda Guerra Mundial, y te hacía reflexionar. Igualmente Kurosawa, te hacía reflexionar sobre la condición humana. Las películas de Ghibli, vos te ponés a ver. Bueno, las de Satoshi Kon, Mamuro Oshii, y muchos directores que te hacen reflexionar sobre el accionar del ser humano, más allá de que si sos japonés, o sos argentino, o tailandés, etc.*

-Creo que por el lado del arte, en tanto que se inscribe como un discurso artístico que busca no solamente vender, aunque el vender te lleva a fórmulas que ahogan la narrativa, pero que la narrativa tanto que discurso artístico siempre busca, y en tanto que

se pregunta sobre el goce del otro, siempre desemboca en la dimensión de la angustia y es una angustia movilizante. Una angustia que busca respuesta. Pasa con el gore, con el ecchi. Y ojo que podés tener cosas brillantes, solamente por la narrativa, podés contar el viaje en micro desde tu casa hasta acá, pero no hay forma de que sea perfecta, hermosa, y es arte. O podés intentar hacer eso mismo -porque garpa- y mal lograrlo. En el momento en que se vuelve súper grosero, primero, por ejemplo: vendió mostrar explícitamente mostrar sangre y desmembramiento, sin que haya un verdadero compromiso artístico porque ahí su arte también en mostrar el cuerpo desnudo, el acto sexual, el desmembramiento, la muerte o la sangre; tiene su arte. Ahora cuando ya no te surge sino que estás viendo los números en base a la oferta y la demanda, y metés eso, estamos perdidos. Tenés un caso. Por ejemplo: todo el mundo conoce “Fate Stay Night” (...), bueno, la historia no es mala realmente, pero surgió como un videojuego pornográfico. Yo, en realidad, la serie de anime es mala, sacar una nueva –no la he visto dicen que es bueno, pero es mala (la primera), pero surge primero el videojuego pornográfico y el videojuego tiene una excelente historia, y lo vuelven a sacar sin la parte pornográfica. O sea, fijate hasta qué punto se mal logró hasta tal punto, una buena historia que buscaba vender con esos recursos, que incluso fue exitoso en ventas una vez que se sacó los recursos que habían metido para vender. Esa insinceridad, esa no autenticidad. Sería moralista vacuo el querer censurar un gore, solamente porque es gore. Hay que ponerse y a analizar realmente y en función de qué.

*-¿Creés que los directores de anime comerciales han “degenerado” el pensamiento o la personalidad del chico que le gusta ver anime? Muchos se identifican con ser otakus.*

-Voy a contestarte que no. Ahora voy a decirte, desarrollártelo. Hace poco entrevistaron a Miyazaki sobre qué es dibujar un personaje. Le pregunta eso y él va dibujando, y cómo se inspira, puede ser tal rasgo facial, tal actitud, y empieza a dibujar y pensar “sí esto yo lo podría ver en una persona de la vida real”, y ese personaje va cobrando vida. Y esa vida es en virtud de esa vida que tiene como ente ideal, digamos, eso se va volcando en el papel, y dice él “eso se ha perdido”, y “los personajes son huecos”, y ahí se enoja “¡porque está lleno de otakus!”. La industria está llena de otakus. Sin duda, pasás de gente que hizo, escribió sus anime inspirándose en situaciones conflictivas de la vida real, a gente que escriben sus anime inspirándose en otros anime. Entonces, hay una pérdida progresiva, realmente hay una pérdida progresiva, en la cual se va purificando la fórmula. El anime es cada vez más con menos discurso social; no son las palabras que quiero usar pero trato de hacerlo entendible. ¿Cuál el problema? No se les puede echar la culpa a los directores, se les puede echar la culpa sí a los

productores, podés llegar a echarle la culpa al mercado también, porque en virtud de lo que más se vende es lo que le da más espacio para hacer.

*-¿Le podemos echar la culpa al consumidor?*

-Podemos echarle la culpa al consumidor también, por buscar un goce perezoso. Por buscar el placer antes del goce. Pero lo que falta -sin duda-, y es algo que tiene que ver y creo que también hay una política, que encontrás en las series, en las películas, en los psicofármacos, en el ambiente laboral, en el ambiente de vida, que tiene también a la maximización del placer y en alejar lo más posible a la persona de la angustia. O sea, eliminás la angustia y estás eliminando ese goce, que es una búsqueda siempre de trascender el mismo goce que te produce esa búsqueda, una dialéctica eterna. Es decir, creás un anime para imitar los anime que te hicieron sentir bien, ahí está tu goce, a eso te lleva, a una imitación, a un plagio. Creo que Miyazaki estaba tratando de decir eso, que está lleno de gente que mira anime y falta gente que mire la vida en la que vive.

*-Por ejemplo, en nuestra provincia, ¿qué actitudes propias de los animes identificás en los chicos mendocinos otakus?*

-El tema de la emulación y los estereotipos se ve tan grosero en los fanáticos del anime de acá. No solamente mis alumnos, sino en la época en donde comenzó la movida otaku, cuando nos juntábamos en la Plaza Independencia. Pongamos un ejemplo, está muy de moda el estereotipo 'Tsundere'. Son chicas u hombres, pero se las identifican más como chicas por lo menos acá, que existen realmente, no se animan a expresar sus verdaderos sentimientos y lo que realmente piensan, pero tienen, al mismo tiempo, una personalidad bastante explosiva al punto de que dicen realmente lo contrario de lo que piensan de una forma violenta. Ok, tiene sentido que en una cultura, la cual expresar los sentimientos normales no sea común en algunas personas que tienen una predisposición muy fuerte a expresarse, pero al mismo tiempo tienen la presión social de no expresarse, tienden a anti-expresarse. Acá no están dadas las condiciones sociales para que una persona sea así, pero podés encontrar a quienes se denominan 'Tsunderes', pero solamente imitan el estereotipo; eso no pega para nada en una persona.

*-Hablemos un poquito acerca de cultura japonesa, ¿qué cosas de las tradiciones y/o prácticas culturales japonesas encontrás en los anime, en alguna serie por ejemplo?*

-Bueno, creo que eso es realmente imposible no dejar un sesgo de la cultura a la que pertenecés cuando escribís algo. Eso se nota en el anime. Primero, al malo tenés que darle una historia explicando por qué es malo, en las historias de buenos y malos, necesitás hacerlo en el anime, siempre lo ves. No lo ves en "Terminator".

*-Pero ¿por qué se necesita explicar por qué es malo?*

-Vayamos al código Bushido, al código samuráis. No es digno rival tuyo alguien que no sea un guerrero honorable. No podés considerar digno de vos pelear contra alguien a quien no le adjudicás un honor y una motivación análoga a la tuya, aunque sea opuesta. Entonces, eso lo ves, en la idea del oponente, del enemigo que está... Es el malo, pero que está siguiendo lo que él cree correcto, tiene una motivación ética en su ética de malvada, por decirlo así.

*-¿Y otras cosas que consideres que reflejen parte de la cultura de los anime?*

-Las costumbres y las fiestas siempre están, eso es algo muy importante en Japón. No sé si llega a tener siete feriados, pero son muy importantes, todos significan algo y es muy normal que en el anime tengas el capítulo del festival de primavera "Haru Matsuri", o las termas, que son algo muy importante. Los baños públicos termales, que son una institución que se conservó y se ve en los anime; la forma de bañarse, cómo cuidan el agua, no te das cuenta pero realmente la forma en la que se bañan –que se ve en los anime- que primero se lavan y después se meten al agua, dejando el agua "limpia"; para que lo utilice otro: forma parte también de la cultura que tiene que ver con que están en una isla pequeña, comparada es más chica que Buenos Aires.

*-¿La exigencia? Por ejemplo, en cuanto al estudio, el ser alguien en la vida.*

-Fijate de qué se cantan en las canciones de los openings: dar lo mejor, no rendirse nunca. Fijate la cantidad de suicidios por no estar a la altura de las circunstancias, o que sea un peso demasiado grande para no estar a la altura de las circunstancias. Pero, ahí tenés una frase, un imperativo "hay que estar a la altura de las circunstancias", a una altura en la que seas capaz de enfrentarte a lo que la vida te pone en frente. Eso se remonta al taoísmo, a la influencia del budismo taoísta en Japón. La importancia de los acontecimientos, de las cosas que van pasando, te diría que leas a Sen no Rikyu, un conocido maestro de la ceremonia del té de la época de los Shogunes, quien se hizo famoso por ser un excéntrico –como todo filósofo-, y que terminó como todo filósofo: lo

mandaron a matar, por todas sus excentricidades. Él creó su frase “ichi go ichi e”, “un momento, un encuentro”, que significa “cada cosa que pasa es única y no va a volver a repetirse”.

*-Podemos decir que el anime es un reflejo de la sociedad japonesa, pero ¿qué similitudes podrías encontrar con la cultura occidental?*

-Muchos japoneses dicen –aunque los hechos lo contradigan- que el anime es un producto de exportación. Si bien es imposible que no tenga el gusto japonés y que sea japonés, es muy occidentalizado. Hay una gran diferencia entre las películas de Akira Kurosawa, y una serie de anime más o menos de la misma época; o sea, si vas a los estándares del teatro japonés, hay ciertas fórmulas, digamos (...) de qué tipos de personajes aparecen, en qué orden interaccionan y demás, que Kurosawa respetaba. El anime, pero también la cultura japonesa actual, es una cristalización de una contradicción viviente entre la tradición y la innovación que está siempre identificado con lo extranjero. Eso viene de la Restauración Meiji. Hay un Japón cerrado a la inmigración, los extranjeros tenían prohibido entrar durante la época del Shogunato, porque cada vez que habían entrado, habían hecho desastres –los chinos sobre todo. De repente, vienen los norteamericanos en barco y bombardean Kyoto, (...) por supuesto que con la tecnología bélica de los japoneses no hubo ninguna defensa, y tuvieron que rendirse. ¿Qué querían los norteamericanos? Comercializar con los japoneses, y como los japoneses no quieren a los extranjeros, los norteamericanos te estoy hablando de 1850- los bombardearon –conservan su esencia los muchachos. Los bombardearon hasta que tuvieron que firmar un pacto de libre comercio. Eso llegó a toda una revolución en la que Japón llegó a decir “es hora de modernizarnos, y lo moderno es lo de afuera, entonces hay que eliminar todo lo arcaico que tenemos en la tradición”. Se prohibieron los samuráis, estaba prohibido tener el pelo largo –si sos hombre, porque los samuráis llevaban el pelo largo, y los norteamericanos el pelo corto-, se empezaron a tomar costumbres occidentales. La cultura japonesa se empezó a occidentalizar a partir de ese bombardeo, toda la revolución entre los reformadores meiji y los tradicionalistas que eran fieles al Shogun, llevó a una síntesis contradictoria y se vio como positivo abandonar lo suyo y adoptar lo occidental, pero al mismo tiempo lo tradicional no se resignó a perseverar en su ser. Después hubo idas y vueltas, como impulsar fuertemente lo tradicional japonés, sobre todo en época de guerra, la guerra ruso japonesa, la Primera y la Segunda Guerra Mundial; y a finales de la Segunda Guerra Mundial, cuando surge el manga, toman un ambiente pro occidental, porque haber sido tradicionalistas llevó a la bomba. Podría decirte que la cultura, fundamentalmente de Tokyo y fijate que la mayoría

de los anime son en Tokyo, sería difícil que haya alguien que conociera lugares como Chiba, Toda, o demás, por el anime, y Kyoto porque es casi un lugar turístico, pero todo es en Tokyo. Bueno, el ciudadano de Tokyo es occidental japonés, un nacionalista y xenófobo, por supuesto, pero con una costumbre occidentalizada al máximo.

## **1.2 Entrevista al Prof. Sebastián Touza, referido a Internet**

*-¿Cree usted si la relación hombre/Internet es buena y por qué?*

-Un poco difícil decidir entre bueno y malo, porque por un lado está (...) la tendencia de la gente a abstraerse de la realidad por estar participando en distintas redes sociales. Yo no lo llamaría “adicción”, yo creo que hay una cuestión de “construcción de deseo” por ahí, que empuja hacia estar en Internet, que muchas veces lleva a la ilusión de que estás haciendo algo nada más porque estás emitiendo una línea de mensajes en redes sociales; la participación política que ha sido reemplazada por compartir cosas por Internet, en Facebook o Twitter. Eso y otra cantidad de cosas. Pero por otro lado, si nunca hubiera existido Internet, jamás hubiera conocido a muchos de los autores que leo, porque gracias a Internet, leí alguna cosa de ellos, después hasta me conseguí el libro por Internet, lo pude comprar por Internet... Me parece que es muy difícil decir si es bueno o malo, ponerlo en esa dicotomía. Yo creo que hay que analizar en la situación específica. Pero lo que sí creo es que cualquier cosa que nos lleve a confundirnos lo simbólico con lo real, a medida que confundamos nuestra participación simbólica a través de signos con la realidad material, corporal, ahí estamos en problemas.

*-Entonces ¿el hombre pervierte al Internet y no el Internet al hombre?*

-No, no estoy de acuerdo con eso, porque no lo fabricaron los extraterrestres. Es decir es producto humano, eso sería una dicotomía humanista: por un lado está el hombre, y por el otro las máquinas. Y no es así. Porque las máquinas son resultado de la actividad humana; no es que se pervierta uno. Sí hay, la forma en cómo nos comportamos está determinada por una serie de variables de las cuales está incluido Internet, y que Internet también es parte de una totalidad absoluta separada del hombre. Hoy en día, lo que determina tanto la forma que tiene Internet, como la forma que tenemos nosotros de interactuar entre nosotros y e interactuar con las cosas, se llama capitalismo en su versión neoliberal. En la forma de vestirnos, en la forma de desear, la forma de pensar

sobre los demás, todo eso está determinado por los modos de vida de la sociedad capitalista.

*-¿Qué consecuencias puede traer para uno mismo y para el otro, el uso negativo o el mal empleo del Internet?*

-No creo que haya un mal empleo. Digamos, un mismo sitio web puede ser bueno o malo, según cómo lo lea uno; los signos son arbitrarios, a veces un signo significa para alguien algo y para otro, otra. Supongamos que Wikipedia, que todo el mundo lo aprecia porque es algo muy bueno y es la enciclopedia universal que se ha creado con mayor alcance, mayor participación de escritores. Sin embargo, tal vez alguien lee un artículo ahí y le da una interpretación racista, y va y mata a alguien. Por eso es un poco difícil decir si algo es bueno o malo a priori. Pero sí hay tipos de prácticas como por ejemplo, prácticas que nos sacan de la interacción no mediada, como por ejemplo, el exceso de uso de mensajería, de escribirse en vez de hablarse. Para mí, ahí sí pondría un bueno o malo, porque la medida que se crea distanciamiento en la interacción cara a cara, hay un problema. Cuando uno no ve a la persona, la está abstrayendo. En una época se hablaba de mayor o menor ancho de banda de comunicación, una metáfora extrapolada de la tecnología de las telecomunicaciones: mayor ancho de banda, es decir que pasa mayor información, y menor ancho de banda, pasa menor información, pero siempre hay una cuestión de ancho de banda determinado. Entonces, yo me acuerdo que en esa época se hablaba de que la vida real, la gente que pasa mucho tiempo en Internet, no es que pase mucho tiempo en Internet ahora, porque acá tenemos Internet desde hace menos tiempo que en otros lugares. En EEUU, se pasaban mucho tiempo en Internet ya a fines de los ochenta, y habían creado la [sigla] "I.R.L.", es decir "In Real Life" para decir "la vida real", porque estaban tanto tiempo participando en estas salas de chat que tenían que referirse de alguna manera a la vida real. Cuando empiezan a medir el ancho de la vida real, que es demasiado ancho en la vida real, necesitan menos ancho de banda, ahí me parece que hay un problema que yo creo en esta sociedad no tenemos una dimensión de lo que es la soledad cuando avanza más la informatización. Yo he vivido mucho tiempo en Canadá y yo he visto otras sensaciones de soledad que acá no conocemos, en sentido de que la gente vive en distintas ciudades que su familia. Entonces, estar solo significa no tener a nadie, los amigos son mucho más efímeros, pero es más fácil hacerse amigo de alguien en Canadá que acá, no sé si es por Internet, o por el simple hecho de que estás solo y lejos, ¿no es cierto? Pero sobre esta cuestión de aislamiento, hay un libro de Sherry Turkle que se llama "Juntos solos", es decir que Internet nos crea la sensación de que estamos juntos cuando estamos solos. Tal vez alguien se siente acompañado porque



habla por celular, con su familia en cualquier parte del mundo; pero desde el punto de vista de interacción, desde el lugar que tiene el cuerpo, yo creo que es la pérdida de la noción del cuerpo, para mí eso es el problema más grande, tanto con Internet, la televisión, la radio, con los medios en general. Sí, con Internet se nota más, porque podemos hablar, podemos expresarnos; con otros medios somos espectadores, pero acá se nota más porque esa sensación de poder expresarnos nos hace sentir de alguna manera un poco más poderosos.

*-Dicen que es el quinto poder [metáfora sobre los poderes de Montesquieu], en el cual el Internet ha venido a publicar absolutamente todas las voces.*

-Bueno, ahí creo que es un poder negativo, en la medida que todos hablan son mejor registrados por la N.S.A. (National Security Agent). Es una agencia que creó EEUU a principios de los ochenta, negó su existencia hace mucho de 10 años, a pensar de que empleaba algo así de 8000 personas. Es una agencia de espionaje que se ha dedicado especialmente a ver formas de comunicación de las redes. Entonces, tiene perfiles de todo el mundo, es decir, todo lo que vos has escrito en Internet están en las computadoras de ellos, todas las búsquedas que has hecho en Google, las tienen ellos y saben que las has hecho vos. Si yo soy el dueño de Facebook, yo quiero que todo el mundo comparta la información, porque después para vender publicidad me conviene que la gente esté mucho tiempo online, porque los espacios que yo vendo en Internet, según los espacios de participación, si yo puedo vender, porque hay tantas horas de participación por mes de toda esta cantidad de gente, el aviso tiene un valor distinto a que si yo digo "hay tres personas" nada más. Yo creo que hay que guiarse por fuentes académicas y críticas, y hay que ver hasta qué punto está el académico a favor de la industria, o simplemente son ingenuos. Facebook es un negocio, una empresa ¿Cómo hace esa plata? Bueno, construyen perfiles de los usuarios que tiene a disposición, te obliga a poner tu nombre real, y saben con nombre y apellido qué consume cada persona, qué gustos tiene, y ellos hacen perfiles de gusto de usuarios. Antes, se decía que sobre gustos no hay nada escrito; bueno, ahora sobre gustos hay tanta información que es imposible procesarla.

*-Podemos hacer perfiles falsos.*

-Sí, pero en definitiva pueden rastrearte, porque para cada perfil vos ponés una cuenta de correo. Para poner una cuenta de correo, tenés que poner una cuenta de correo anterior que ponés de garantía, o sea siempre te pueden rastrear, y tienen todo para rastrearte.

*-¿Por el IP también?*

-También, sí. Entonces, ¿qué hacen con eso? Ellos la usan para establecer el valor de los avisos publicitarios y también la usan para vendérsela a terceros, distintos fabricantes de distintos tipos de mercancía. El capitalismo siempre ha tenido el problema entre la concordancia de la producción y consumo, cuánto producir para que sea consumido, la disponibilidad de información sobre los consumos, permite hacer una aproximación mucho más precisa sobre lo que se produce.

*-Si nos tienen registrados, ¿qué medidas de seguridad puede uno tomar a la hora de entrar en el juego de Internet?*

-Lo mejor es decir nada que te comprometa, por un lado; y después, yo te diría tratá de evitar Internet, es decir si vas a discutir de algo, no lo discutas en Internet. Yo, la verdad, es que le veo menos valor a la discusión en Internet. Pero ocurre un problema, hay bastante escrito sobre el tema, pero se conoce lo que se llama la “*flame wars*”. Históricamente, se llama así. Es como “*guerra de insultos*”, cuando se discute algo parece que la palabra escrita tiene un peso, tiene una solidez que no tiene la palabra hablada. Entonces, cuando uno discute algo siempre termina o eleva el nivel de confrontación de manera muy cruenta que en la discusión verbal. Hay un dicho en latín que dice “*las palabras vuelan, lo escrito permanece*”; entonces, esa permanencia de lo escrito hace que tenga un peso muy distinto que hay en la interacción cara a cara, que de hecho, uno puede decir algo y se puede arrepentir, puede verle la cara al otro cuando lo dice, o no se anima a decirle. Cuando se escribe, ese tipo de barreras no están.

*-Y generan un daño psicológico en el que lo lee, ¿verdad?*

-No quiero psicologizar la cosa.

*-Por ejemplo: el ciberbullying. Ahora, está de “moda” que los adolescentes o los jóvenes se agredan por Internet. Publican en Facebook “esta persona es un tonto”, y genera también, un daño a la persona real.*

-Claro, puede generarlo o no. No es como pegar, algo que seguro le generás un daño, esto que puede pasar algo o no, estamos hablando de signos. Los signos no funcionan de una manera material.

*-Por lo tanto, no habría que darle importancia a lo que sucede en la red.*

No, yo creo que hay que darle importancia, pero no hay que pensar que las soluciones vienen por el lado de la red. Es decir, si hay mucho cyberbullying: "bueno chicos, por qué no van a hacer un deporte o hacer algo donde puedan conocerse en persona".

*-¿Hay que ser inteligente para usar internet?*

-No, no hay que ser inteligente, pero (...) Seguro que todos pueden usarla, es decir, también todo el mundo puede ver televisión. Ahora, yo creo que sería bueno que aprendiéramos a dejar de usarla y a apagar la televisión. Yo sé que es difícil decirlo, digamos, cuando uno estudia comunicación, uno cree siempre que la comunicación es buena, ¿no es cierto? A mayor comunicación, mejor; yo creo que eso es algo que no está muy estudiado, es algo que tal vez necesita una revisión.

*-Y sobre información, ¿qué tipo de información debería navegar en la red?*

-Y no sé, sería mucho más necesaria saber cuánto nos roban los gobernantes, o cómo gana plata una empresa explotando a la gente; ese tipo de información si no la buscas específicamente, no va a estar. Es evidente a qué tipo de información hay, lo que pasa es que demasiada gente ve televisión y ve demasiadas horas de tv. Yo creo que eso es un problema grande. El gobierno anterior tenía la idea de que a la tv mala se la combatía con tv de calidad, estatal, ¿no es cierto? Pero yo creo que la tv mala se combate apagando la tv. Hay que hacer otras cosas.

*-Y acerca de sobreinformación: ejemplo, estoy viendo una noticia, al costado hay un link de otra noticia, lo aprieto, y de esa noticia me voy a otra noticia y así pasa con muchas páginas de Internet, y hay tanta información y hay además, tanta sobreinformación, ¿puede que en algún punto por estar leyendo tanto por Internet y estar buscando aquí o allá, la Red termina atrofiando la crítica del ser mismo, termina apabullando al individuo con tanta información?*

-Yo creo que es una pérdida de tiempo, es relativo; a mí también esa búsqueda me ha llevado a obtener material de estudio muy interesante. Creo que cuando uno sabe lo que está buscando y navega y navega es una cosa, ahora cuando uno está aburrido y navega nada más que para combatir el aburrimiento, es otra cosa. Entonces, habría que preguntarse por qué nos aburrimos, más que cómo navegamos.

*-Sobre redes sociales, ¿cuál cree es la necesidad del cibernauta de publicar y publicar, de hacerse conocido en las redes?*

-Es que no creo sean todos así. Yo conozco gente de todo tipo: gente publica cosas que valoran y creen interesantes, y otras como para decir acá estoy, nada más. Vos sabés que ha salido una noticia en varios lugares esta semana, que Facebook está teniendo problemas, porque la idea de Facebook era que la gente compartiera “¿qué estas pensando?”, escribir cosas de ellos, contenido original le llaman. Es decir, no compartir noticias ni información, sino expresar sus sentimientos inmediatos, y eso venía funcionando, pero ahora la gente está publicando más noticias de lo que ellos esperaban, que yo creo que tiene que ver con las distintas crisis que hay en el mundo, en Europa hay países en crisis como Inglaterra, Francia, España, Grecia, Italia, en Norteamérica también; en Argentina, ni hablar. Bueno, se comparte más noticias, la gente quiere que los otros se informen de lo que parece importante y se habla menos del “¿qué estas pensando?” Entonces, dentro de Facebook se ha creado un quipo para investigar cómo solucionar el problema, porque parece que de alguna manera reduce la participación esto de compartir noticias.

*-Y esa necesidad de querer tener más seguidores, más me gusta, que lo comenten más a uno, eso de alguna manera ¿elevaría el ego de una persona?*

-Y posiblemente.

*-Esa necesidad de publicar y que los otros se enteren de uno.*

-Eso es más de adolescente, mas que una situación que se aplica a todos los usuarios. Y los adolescentes hacen lo mismo fuera de Facebook. Sí, el más propicio es el adolescente norteamericano, que es más ruido, interpelado por el marketing para que sea así.

*-¿Y el adulto?*

-Y el adulto... La verdad que yo veo que los adultos que comparten mucho y lo hacen por un tiempo y después lo dejan, se saturan y dejan parece.

*-¿Usted cree que el hombre es indiferente en las redes sociales, es una cosa en las redes y otra en la vida real, y por qué?*

*-¿Cómo indiferente?*

*-Por ejemplo, chateamos lo más bien con alguien, y en la vida real no pasa nada, no te conozco. ¿Por qué somos así?*

-Y porque cada vez hay menos posibilidad de encuentro, me parece. Y eso tiene que salirse de la discusión de Internet y ver por qué. Yo creo que cada vez se trabaja más por menos plata y en peores condiciones, entonces, cada vez tiene menos tiempo la gente, y por eso creo que también hay menos encuentro. Yo me acuerdo que mi papá contaba que cuando él era chico, todos salían en la tarde, y todos los vecinos sacaban las sillas y se sentaban en las veredas, y las parejas daban vueltas a la manzana caminando; bueno, era una cosa... La calle hoy está abandonada, andás un domingo a la tarde en un barrio y parece desierto, a parte del miedo a la inseguridad que nos meten los medios, pero también una cosa es cierta: que hay menos gente y mas inseguridad. Y yo creo que esa pérdida de los lugares de encuentro tiene mucho que ver con la cantidad de horas que son necesarias hoy en día.

*-¿Puede que el Internet sea una vía de escape de la realidad?*

-En buena medida sí. Hay ciertos lugares como Second Life, bueno eso ahí hasta tiene el nombre: "me escapo de mi firts life y me voy a mi second life". Había un sitio de web -en chiste- canadiense, que se llamaba "Get a firts life", porque viste cuando alguien está demasiado obsesionado con algo le dicen que no tiene vida, entonces, una especie de insulto es decirle "get a life", "andá a conseguirte una vida". Habían hecho un insulto "conseguite una primera vida", porque estaban mucho en Second Life.

*-¿Somos lo que no podemos ser en la vida real?*

-Eso sería lo ideal, el ideal que se plantea, yo no sé hasta qué punto uno puede ser cualquier cosa en internet, porque siempre hay un condicionamiento, siempre estamos determinados por el lugar en el que estamos parados físicamente.

*-Con el Internet ¿hemos perdido la capacidad de disfrutar en la vida real?*

-No sé, un poco difícil decir eso, no es que haya llegado Internet después de haber pasado de la era de piedra a Internet. No, porque pasamos primero por la tv, y la televisión común de dos canales cuando era chico, a después la tv por cable, una serie de etapas hasta llegar a Internet; entonces, es un poco difícil. Pero por otro lado, yo recuerdo cuando llegó Internet. Me enteré de la existencia de internet en los años noventa. Al vivir en Mendoza, ejemplo, yo me enteré en el año 94 y recuerdo que hasta ese momento era un lugar muy cerrado, justo había salido el [diario] UNO, habían dos diarios; los diarios de Buenos Aires llegaban a veces, ni hablar algo extranjero; y de alguna manera fue una apertura a lo cosmopolita, a romper un poco el provincialismo. Yo creo que en ese sentido hay un antes y después. Y a mí no me gustaría volver al provincialismo anterior, pero no creo que la vida sea mejor porque uno tenga Internet, es decir sería mucho mejor que esa ruptura del provincialismo se diera no sólo en el mundo virtual, sino en la realidad.

*-¿Es un complemento que ayuda al hombre, o le facilita en varias tareas?*

-Sería una herramienta, pero no para todo el mundo, para mucha gente es una vía de escape.

*-¿Y es un medio de comunicación?*

-En el caso mío, sí. Lo uso mucho para escribir e-mails, y algo de mensajería de Facebook, y no uso más que eso; pero hay otra gente que sí, para jugar. Bueno yo también uso Facebook para leer noticias. (...) Pero gracias a Internet uno puede acceder a otras cosas.

*-Gracias al uso permanente de la web ¿cree que el usuario ha perdido el sentido de la vida real?*

-Es muy difícil hacer una generalización. La vida real de la gente hoy incluye Internet, no es al margen. La cosa es cuando se tiene otra vida real, donde cuando uno tiene que hablarse con el vecino hable, en vez de escribirse mensajes. A mí no me gusta hacer una especie de juicio si Internet está mal, porque es evidente que hay cosas que sirven para todo el mundo. Sherry Turkle habla de qué manera Internet ha permitido a mucha gente que es tímida por ejemplo, ganar un sentido de sí mismo a partir de hablar por Internet con otra gente no ofreciendo su identidad en esas salas de chat anónimas. Pero de todos

modos, eso tiene un límite, si uno solamente le sirve esa ruptura con su propia forma de ser y solamente le sirve para seguir haciendo eso en Internet, bueno ahí no parece muy interesante. En definitiva, yo pienso que el Internet es parte de un sistema mucho más complejo en el que vivimos y por más que cambie Internet o que desenchufemos Internet, ese sistema no va a desaparecer, es decir, en alguna medida no enterarnos de las cosas por Internet, por ahí nos perjudicaría porque con los diarios que hay y la tv que hay nos dicen que está todo bien, cuando hay muchas cosas que están muy mal.

*-¿Existe un gobierno en la red, o una religión o alguien que domine absolutamente todo en la red, o es puramente anárquico?*

-No es anárquico. Sí se maneja de una manera compleja internet. La parte técnica se maneja por unas 15 organizaciones distintas que deciden qué tecnologías se usan en Internet, y son todas organizaciones o la mayoría son organizaciones que no son nacionales, son cuerpos internacionales, participan gente de todo el mundo. El hecho de que haya o se tomen decisiones sobre cómo reside o qué características va a tener el software que se usa en Internet o el hardware, significa que no es anárquico, sino que se tomen decisiones.

*-Pero no hay nadie que le esté diciendo a uno "tenés que escribir esto o lo otro".*

-Y en general, hay censuras. Ejemplo, en Facebook, hay gente que trabaja como filtradores, tienen un software que detecta la actividad de piel expuesta de un cuerpo humano para saber si es pornográfico o no, en un primer pantallazo; pero, para tomar decisiones más finas cuando están en el límite, son personas las que deciden, o sea cantidades de gente que trabaja haciendo eso, y gente que trabaja generalmente donde los sueldos son muy bajos, lugares como Indonesia.

*-De alguna manera ¿velan por la seguridad del usuario?*

-No la seguridad, lo que para determinada moral está bien o está mal. No es que exista un gobierno a la sombra de Internet o es un lugar anárquico, es otra cosa, escapa a otra cosa.

*-¿No es un mundo paralelo Internet?*

-No, porque un mundo paralelo implicaría una existencia física paralela y no la hay, nada más que un lugar de intercambio de signos. Es como en "The Matrix", la gente que muere en la matrix, muere en la vida real. En Internet vos te podés morir mil veces en los juegos por todos lados, y nunca te vas a morir en la red.

*-No hay que tomárselo tan a pecho.*

-Tal vez, sí habría que tomarlo a pecho, habría que tratar de entender mejor cómo funciona. En ese sentido, hay que tomárselo a pecho. En cualquier cosa, si uno no sabe cómo funciona puede -tal vez- hacer las cosas de otra manera, decidir cómo invertir el tiempo, sobre todo porque para el ser común cambiar cosas es medio difícil, pero lo que sí puede decidir es apagar. (...) Si Internet hace que hayas perdido tus amigos reales y tengas más amigos en Facebook, bueno es hora veas cuánto tiempo estás conectado y para qué, qué es lo que te fuerza a estar conectado, qué lo hace, qué tipo de formas de funcionamiento están estructurados dentro de los programas que uno usa para estar en Internet, las plataformas como Facebook para que uno esté tanto tiempo conectado.

*-Facebook termina de revelar lo que en la vida real nos engañan.*

-Ahí hay una cuestión de... En la vida real hay un poco de teatro, es decir hay una cara que uno da, hay una esfera de privacidad que se ha ido diluyendo con Internet. Está la cuestión de que rara vez uno cuando habla, lo escuchan 300 o 400 personas, pero si vos tenés 300 o 400 amigos y vos escribís algo, es posible que esos 300 o 400 lean lo que vos escribiste, y sin diferenciación de grupo. Ahora, en la vida real vos tenés un grupo de la universidad, de la secundaria, familiares, ex novios o ex parejas, y con cada uno has tenido una forma de relacionarte donde, tal vez, no compartís lo que decís con ese grupo de personas, lo que decís con otro grupo de personas, y no es porque estés mintiendo. Pero acá [en redes sociales] uno está hablando con toda la gente como si fuera el mismo tipo de oyente, y la tv hace eso. Un programa para determinada audiencia, otro para otra cosa, para otra audiencia; pero acá vos tenés el mismo discurso para toda la audiencia. Ahí se crea un problema de privacidad, de irrupción de la esfera privada.

*-¿Y el internet saca lo mejor o lo peor de nosotros?*

-No creo que saque lo peor o lo mejor. Hay gente con la que uno comparte ciertas cosas, hay gente que con otros comparte más cosas con más tiempo, y no tiene por qué



estar compartiendo todo el tiempo con todos, de la misma manera. En la vida real, si hiciéramos eso, tal vez seríamos todos esquizofrénicos ¡no se podría! Vos no podrías andar con 400 personas todo el tiempo y a su vez cada uno de ellos con otros 400, por dar un número genérico. (...) Por eso uno mantiene es tipo de vallas en la vida, la vida real nunca ha permitido que el grupo interpersonal sea de 400 personas, la familia más grande 10 personas [genéricamente]. Cuando vas a la secundaria, no sos amiga de los 30 compañeros del curso, sos amiga de algunos nomás. Si te obligan a estar con los treinta todo el tiempo, se van a terminar sacando las mechas. Facebook hace eso. Es una cuestión tecnológica, es como lo han armado, podría ser distinto.

*-¿Cómo podría ser distinto?*

-Y podría ser distinto si te dieran la opción de cada cosa que compartís, la compartás con el tipo de grupo que quieras compartir. Nunca vas a poder hablar igual con todos. Yo no comparto nada personal en Facebook, sólo noticias, porque me parece que es un lugar destructivo en el sentido de relaciones interpersonales.

*-Pasa por el lado de cómo actúa el ser humano.*

-Lo que pasa es que en el mundo real tenés la opción de elegir más. Vos tenés mucha más libertad para configurar la situación comunicativa que en Facebook, porque vos podés decirle a un amigo “vení, vamos a hablar”; pero en Facebook podés chatear, pero queda escrito y el otro te lo puede publicar después. Facebook no está configurado para ser como la vida real, por más de que lo parezca.

### **1.3 Entrevista con la Prof. Bárbara Furlani acerca de la cultura japonesa**

*-¿Cómo suelen ser y/o comportarse la sociedad japonesa?*

-Es una sociedad bastante metódica, son ordenados hasta para evacuar un edificio, son sumamente ordenados. En el saludo no hay contacto físico, ni entre las parejas en la calle; a lo sumo en los adolescentes pueden llegar a tomarse de las manos, pero es muy raro que haya contacto físico; y generalmente en las parejas, la mujer va un paso más atrás que el varón caminando. Por ahí entre los más jóvenes, el paso atrás no existe. Y respetan mucho el espacio personal incluso por ejemplo, usan muchísimo el celular, pero en espacios públicos, no hablan por teléfono, o subte, trenes (se mueven mucho en

trenes), ellos no hablan por teléfono y si lo tienen que hacer se tapan la boca y hablan rápido, como decir “te llamo en cinco”.

*-¿Mantienen ese mismo respeto en sus casas que con el otro de afuera?*

-Sí, se mantiene, un poco más coloquialmente, más cariñoso, pero se mantiene ese respeto.

*-¿Que considera el japonés como irrespetuoso o mal educado?*

-Soplarse la nariz en vía pública: es más educado sorberse los mocos, a que soplar, y si no podés más, te podés tocar muy sutilmente. No sacarse el calzado al entrar en una casa, tener las medias rotas, los pies sucios. A la hora de comer, la ubicación de los palitos, no podés jugar con ellos, clavarlo en la comida, señalar con los palitos, revolver la comida... ¡No se hace! También, si vos te vas a encontrar con una persona más grande, vos tenés que llegar media hora antes; lo ven bien.

*-El anciano es respetado.*

-Sí, y las arrugas tienen respeto, y no necesitan cremas antiarrugas porque no tienen arrugas. Por su estilo de vida, la comida, ellos hacen ejercicios, en las empresas te exigen hacer ejercicios, entonces tenés tus horas de gimnasia por día. No es una genética que tenga arrugas.

*-¿Son muy expresivos o afectuosos?*

-Son muy expresivos, tienen esas expresiones como “sodesuka?”, “etto...” y así sólo eso, tienen mucha onomatopeya, pero no son muy efusivos como lo es el argentino. Eso de estrecharte las manos, ¡en absoluto! Es siempre la inclinación hacia la otra persona y se habla con respeto. Vos para dirigirte a una persona mayor tenés que hablar de una forma coloquial totalmente distinta que por ahí lo usarías mucho con tus compañeros de colegio. Sí salen mucho los adolescentes, salen a tomar, a emborracharse. Cuando salís, vos no te servís, a vos te sirven lo que querés y vas tomando, cada uno no se provee su propio alcohol. Los que llegan tarde a sus casas, duermen por ahí en las plazas. En Japón no pasa nada, es sumamente seguro dormir en una plaza, pero salir a bailar, no. Hay muchos lugares de karaoke, les gusta mucho el karaoke. Incluso tenés lugares que son apartados, habitaciones en donde entrás, tenés los sillones y estás en el karaoke.

*-¿Existen también las bandas delictivas en Japón?*

-Sí, los Yakuza. Generalmente los que tienen tatuajes son de la mafia; no podés tener tatuajes en Japón, sino no conseguís trabajo. Y no se meten con uno si uno no se mete con ellos. Si pasa un extranjero y éste les pregunta algo, te van a sacar y a gritar, a insultar... Igual no tienen insultos, salvo un “largo de aquí” y en tono muy feo. O “qué mirás”. Los japoneses los evitan, saben dónde van a estar y no van.

*-¿Cuán exigentes son de sí mismo?*

-El japonés es sumamente exigente. Esa es una de las causas de estudio, por ejemplo es una de las mayores causas de suicidio en adolescentes en Japón. Porque ante el fracaso de un examen, para ingresar a la Universidad... Ellos tienen un sistema que vos mientras más sabés y mejores notas tenés, a mejores colegios podés aspirar. Si vos fuiste a una muy buena primaria, vas a poder ir a una muy buena secundaria, y si vas a una muy buena secundaria, podés ir a una excelente clase superior, y de ahí si vas a un mejor colegio, podés ir a una mejor Universidad. Ante esos fracasos de rendir, hay muchísimos suicidios, en Japón, de adolescentes. Igual, ahora está la sociedad de los adolescentes muy separados: están los que les gusta el anime, son como los raritos; y los normales, que son los más estudiosos, los que quieren trabajar. El japonés no ve anime.

*-¿No siente al anime como producto propio, o que los representa?*

-No. Para nada. No es muy normal que vean anime.

*-¿Y con qué se sienten representados ante el mundo?*

-En la tecnología, yo creo en la tecnología. Es un país de vanguardia en eso. Y tienen muchos científicos, apoyan mucho lo que es la ciencia, la investigación. Ejemplo, en el área de veterinaria, hay muchísimos científicos japoneses. En Japón, cada Universidad tiene su centro de investigación. Igual, eso es poco, porque son pocos los que estudian y trabajan de lo que estudiaron. A lo sumo lo harán los maestros, los médicos, en cualquier área de la medicina, y los ingenieros; el resto que estudie una carrera universitaria, trabaja de lo que consigue. No les importa. Por ejemplo, acá estudias abogacía y si no conseguís trabajo, vas y te ponés un estudio; ellos, por ahí, terminan vendiendo ropa. Es más marcado que acá. Y no hay mendigos en Japón; en las ciudades más, pero tenés uno en mil.

*-¿Por qué?*

-Porque le pintó. Si no estudiás, no podés trabajar. Con la secundaria, salvo que tengas un negocio familiar, te podés quedar, pero si no tenés un título universitario, es raro que consigas trabajo.

*-¿Y tienen que tener un título para hacer albañilería, zapatería, costurería, etc?*

-Lo hacen, en realidad, los extranjeros. Hay empresas que se encargan de contratar extranjeros que sepan hacer esos oficios.

*-Los albañiles son bien vistos en Japón.*

-Es muy probable, porque sin los albañiles no tendrían lo que tienen. Ellos al momento de comer dicen una frase que dice "itadakimasu": cuando yo digo "itadakisamu", estoy agradeciendo a la persona que me puso el plato en frente, a la que lo cocinó, a la que los compró, a la que llevó esos productos en las góndolas, al que lo empaquetó, al que lo cosechó. Ellos entienden que sin una persona, no pueden hacer otra cosa. Y sin un albañil, no tendrían educación. Sin maestros, no tendrían albañiles; es como toda una simbiosis, por eso el respeto a todas las profesiones.

*-¿Y en qué se basa la economía de Japón más allá de la tecnología?*

-Exportación de la tecnología... Hay zonas agrícolas, en el norte esta Hokkaido, que es una de las islas más grandes y es donde está el campo, y en el sur también, hay pero es poco.

*-¿El político es corrupto?*

-Hubo un caso de corrupción: el tipo fue descubierto, salió llorando, lo repudiaron, el hombre está preso... El hombre pedía disculpas, y obviamente no se las aceptaron. El tipo está preso. No hay corrupción, porque ellos se rigen básicamente por el honor. Vos, algo que hacés mal, estás deshonrándote y a toda tu familia, y para ellos es muy importante toda la ascendencia, o tu descendencia, porque si vos te deshonraste, tus hijos van a ser deshonrados, porque vos estás deshonrado. Eso es muy importante para el japonés.

*-¿Y de dónde viene esa idea de ser honrado?*

-Yo creo que viene de la época de los samuráis. Es de esa época que se regían por un código de honor ellos, el Bushido. Acá, si yo estoy bien no me importa el otro, es la viveza argentina y así estamos.

*-¿Es muy difícil como extranjera trabajar en Japón?*

-En realidad, al extranjero lo ven como el bicho raro. ¿Cuándo te tratan bien como extranjero? Cuando vas por una empresa y tu empresa te pone en una empresa de Japón, y cuando vas becado. Son EL becado, EL transferido; como que adquirís importancia. Si vos vas de mochilero a probar suerte, cuesta mucho más, a menos que te vayás a una comunidad latina. Hay mucho peruano en Japón.

*-Sobre religión, ¿en qué cree el japonés?*

-En Japón, la mayoría son sintoístas. Pero no es que dicen “yo soy sintoísta” como yo te digo “yo soy católica”, ellos les enseñaron a vivir así: con muchos dogmas del respeto por la naturaleza, la ubicación de la vajilla, pero nadie es sintoísta. Y luego, hay un poco de budistas y un poco de cristianos (católicos y evangélicos), muy pocos, serán el 10% y la mayoría porque son extranjeros.

*-¿Cuál es la diferencia que encontrás entre un japonés de Tokyo y uno del interior?*

-El japonés de Tokyo es más occidental, y el del interior es más tradicional. A parte, el japonés de Tokyo es una persona que vive acelerada, vos ves en las calles cuando cruzan, y son miles de personas cuando cruzan las calles y todos ordenados, y nadie se roza con otro; y si yo rozo a alguien, le tengo que pedir disculpas. Hay un dicho que dice “perdón antes que gracias”, perdón porque estas molestando a otro.

*-¿Qué valores considerás que han cambiado en la actualidad?*

-Yo creo que la parte más céntrica, Tokyo, es como una sociedad más apurada. El capitalismo es como que los ha llevado a eso y en algunos puntos se ha perdido todo esto de pedir disculpas, por ahí van en lo suyo y siguen, pero siguen siendo muy respetuosas.

*-Ante una catástrofe, ¿cómo actuarían?*

-Y mirá, ellos han tenido catástrofes no necesariamente naturales, como las bombas de Hiroshima y Nagasaki, y mirá lo que son ahora. Si vos hacés una comparación en la sociedad de Japón y de Argentina en esa misma época, que a Japón lo devastaron las bombas y Argentina era un país prometedor, y los mirás ahora... Argentina está cada vez en mayor decadencia, porque la sociedad lamentablemente... la educación es cada vez peor, hay de todo, y lamentablemente para mal; y Japón cada vez más grande. Y ellos tienen muy en claro que no pueden cultivar, porque no tienen espacio físico, entonces ¿qué hicieron cuando empezaron a levantarse a nivel mundial? Enviaron a científicos eminencia a distintos lugares del mundo, Canadá, EEUU, Inglaterra, distintos países que tenían algo, un fuerte. Enviaron a gente especializada, se especializaron en esos países, los trajeron y dijeron "falta esto y vamos a ser los mejores". Y vieron la economía de un país y dijeron "bueno nosotros la vamos a mejorar", tomando en base lo de otro país, no copiándolo, porque tienen culturas totalmente distintas a un occidental.

*-¿Japón está preparado para solventar otra catástrofe?*

-Sí. Hace poco tuvieron la catástrofe de Fukujima con los reactores nucleares, evacuaron... Está prohibido entrar por riesgo de radiación, y siguen lo más bien. No están de default; no están en problemas. Ellos tienen una sobrepoblación, y sus edificios construidos para arriba, y tienen un sistema antisísmico importante. Sus construcciones son lo más reforzadas que se puede; obviamente [un terremoto] con epicentro en Tokyo, te destruye todo, pero digamos que buscan la mayor cantidad de medidas. Ellos construyeron una isla para poder transportar el aeropuerto, y las torres [de control] estaban activadas en los camiones.

*-No es que, en algún momento, se acabe la vida en Japón por alguna catástrofe.*

-En cuanto a catástrofe climática, sí. Es como Chile. Lo que pasa es que Japón está contrayendo un edificio submarino. Están haciendo un edificio que llega al fondo del mar, una especie de subsuelo: la parte más alta es la parte residencial, con un bioparque y todo eso; la parte central, la parte de economía, Bancos, oficinas; más abajo tiene todos los equipos de investigación; y abajo -al final- estarán todos los equipamientos, porque será con energía hídrica, todo renovable. Es una construcción en espiral, y tiene un tipo de construcción antitsunami, antimaremotos. Creo tiene capacidad de 1 millón de

personas. Al estilo Canadá, que tiene subterráneos porque en invierno hay capas de hielo y no pueden parar la actividad de un país por eso.

## ANEXO II: Imágenes

En el Anexo II, se exhibirán algunas imágenes referidas a Japón de los noventa, anime, Internet; y el filme “Perfect Blue” y la serie “Serial Experiments Lain”.

### 2.1 Que trata sobre el mundo japonés en la década de los noventa



Figura 1. Mapa de Japón. Recuperado de <http://www.way-away.es/japon/mapas-japon-planos>



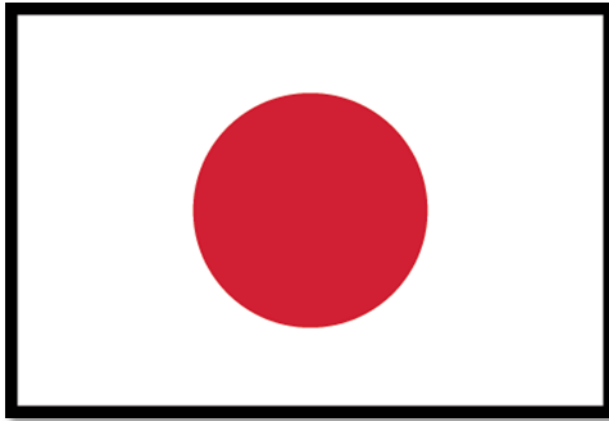


Figura 2. Bandera de Japón de color blanco con un círculo rojo en el centro. Recuperado de <http://www.sitographics.com/enciclog/banderas/asia/source/Japon.html>

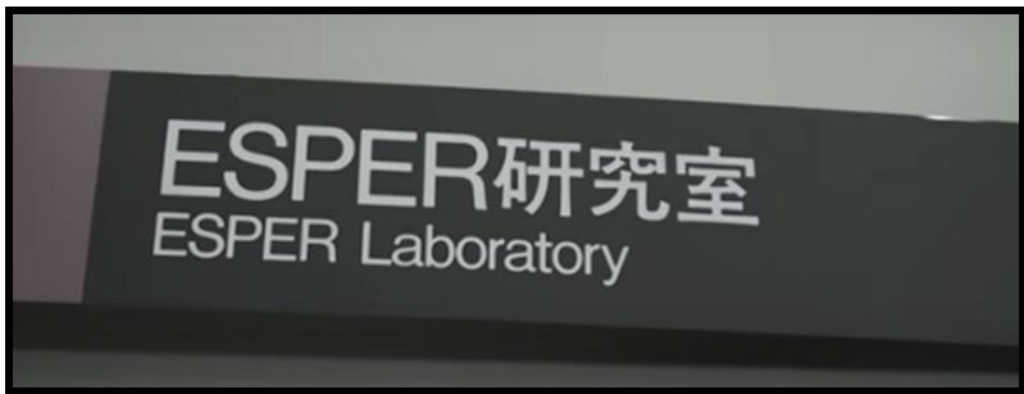


Figura 3. Entrada Laboratorio ESPER. Recuperado de <https://realidadtrascendental.wordpress.com/tag/laboratorio/>.

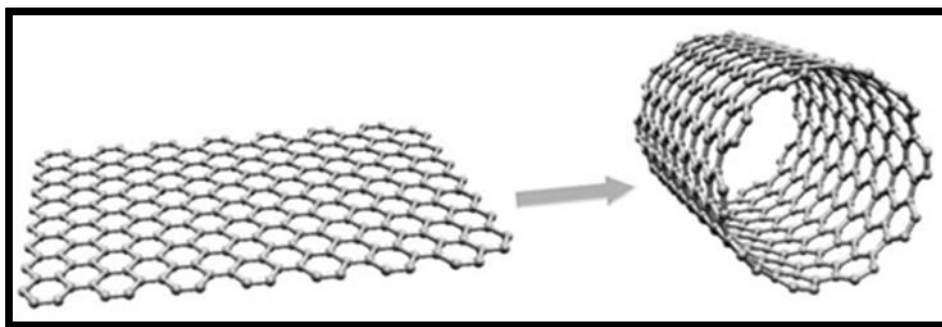


Figura 4. Estructura de un nanotubo de carbono. Recuperado de <https://lidiakonlaquimica.wordpress.com/tag/nanotubos-de-carbono/>



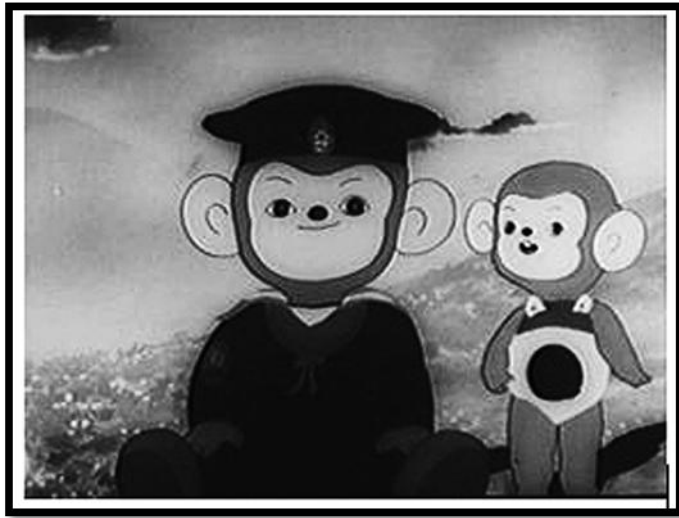
Figura 5. Lanzamiento del cohete H-II. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/H-II>

II

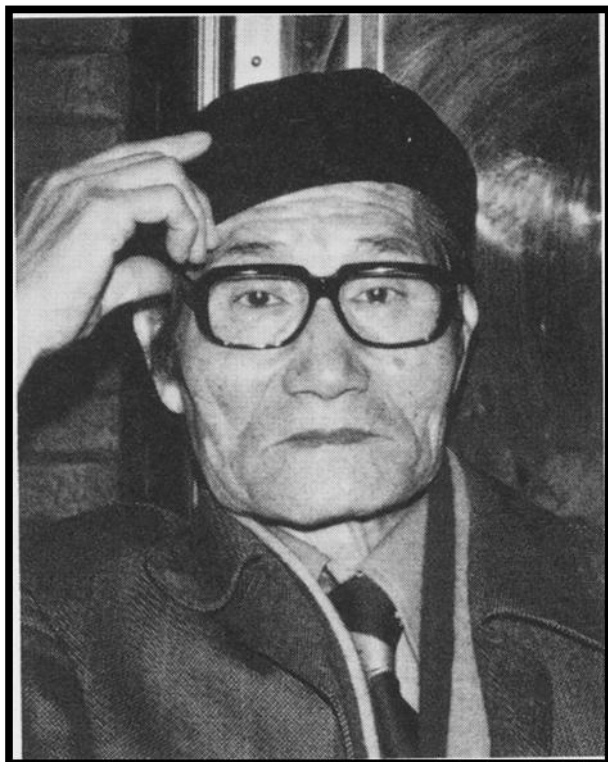


Figura 6. Robot Aibo 1999-2001. Recuperado de <http://www.sony-aibo.com/aibo-models/sony-aibo-ers110/>

## 2.2 Que trata sobre la procedencia, categorías y particularidades del trazo animado japonés, y su motor de ventas



*Figura 7. Escena del primer largometraje de animación japonesa “Momotaro umi no shinpei” (“Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares”) de Mitsuyo Seo (1945). Recuperado de <http://robot55.jp/blog/japans-world-war-ii-animation/>*



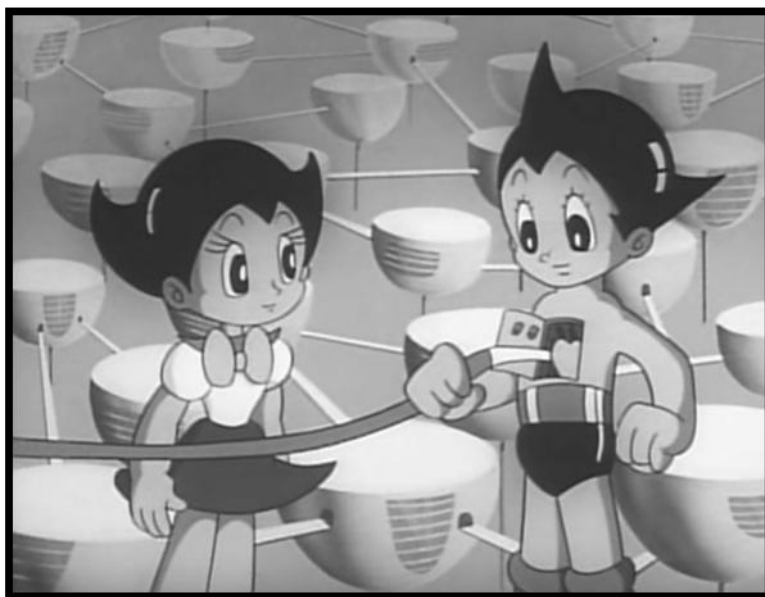
*Figura 8. Fotografía del director Mitsuyo Seo. [Recorte extraído de Shochiku Otani LIBRARY. Fotografía]. Recuperado de <http://www.festival-cannes.com/es/artista/mitsuyo-seo>*



*Figura 9.* Primera serie de animación “Doodling Kitty” de Yasuji Mori (1957). Recuperado de <http://www.animerate.net/anime1738,1,6,0>



*Figura 10.* Primera serie de animación en color “Kimba, el león blanco” de Osamu Tezuka (1963). Recuperado de [http://seriesdelos90.net/tus-peticiones/\(pedido\)-kimba-el-leon-blanco-latino/](http://seriesdelos90.net/tus-peticiones/(pedido)-kimba-el-leon-blanco-latino/)



*Figura 11.* Escena de la serie “Astroboy” de Osamu Tezuka (1963-1966). Recuperado de <https://blogs.libraries.indiana.edu/mediabeat/2014/04/14/anime-osamu-tezuka/>



*Figura 12.* Fotografía del director Osamu Tezuka, diseñando el storyboard de “AstroBoy”. [Archivo extraído Mushi Productions, Fujimidai, Tokyo, 1961. Fotografía]. Recuperado de <http://tezukaosamu.net/en/about/album02.html>



Figura 13. Escena del opening de “Ashita No Nadja” de Takuya Igarashi (2003). Demografía Shojo. Recuperado de <http://niko-niko.net/nadja/guide.shtml>

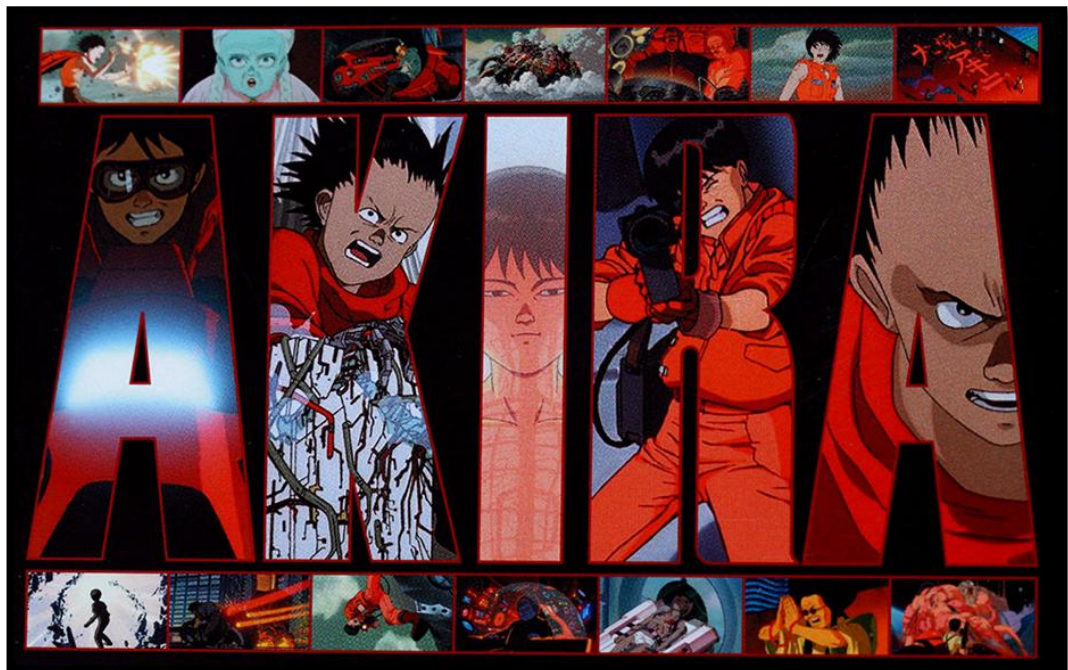


Figura 14. Presentación de la película de Cyberpunk “Akira” de Katsuhiro Ōtomo (1982). Cyberpunk. Recuperado de <https://qumeradigital.wordpress.com/2015/12/30/el-orden-tras-el-cataclismo-akira/>



Figura 15. Secuencia del opening de “Mobile Suit Gundam Seed” de Mitsuo Fukuda (2002). Serie de Mecha. Recuperado de <http://www.zerochan.net/53010>



Figura 16. Poster de la primera saga nekketsu “Pokemon, atrápalos ya” de Satoshi Tajiri y Masamitsu Hidaka (1997). Recuperado de <http://pokemonlaserie.blogspot.com.ar/p/pokemon-atrapalos-ya-espanol-latino.html>



*Figura 17.* Escena de la serie de romanke “Itazura na kKiss” de Kaoru Tada y Osamu Yamazaki (2008). Recuperado de <https://setsunanails.wordpress.com/tag/shojo/>



*Figura 18.* Marii Iijima fue la Idol que prestó la voz a “Lynn Minmay” de Macross (1983-1984). Recuperado de [http://www.toyfusion.com/pages.cfm?cp=robotech\\_exhibit](http://www.toyfusion.com/pages.cfm?cp=robotech_exhibit)





Figura 19. 7ma edición de Mendotaku. [Archivo extraído de MDZ Online, 2 de abril de 2012. Fotografía]. Recuperado de <http://www.mdzol.com/nota/373974-fotogaleria-mendotaku-una-experiencia-para-disfrutar/>



Figura 20. Jóvenes exhibiendo sus cosplays referidos a la serie “Naruto Shippuden”, en el festival “Mendotaku 4ta. Edición”. [Archivo extraído de Diario Los Andes online, 18 de septiembre de 2010. Fotografía]. Recuperado de <http://www.losandes.com.ar/article/mendotaku-vuelve-fiebre-amarilla-515518>

**2.3 Que trata sobre los inicios de Internet, su apertura comercial, beneficios y desazones por su empleo, y su quinto poder**

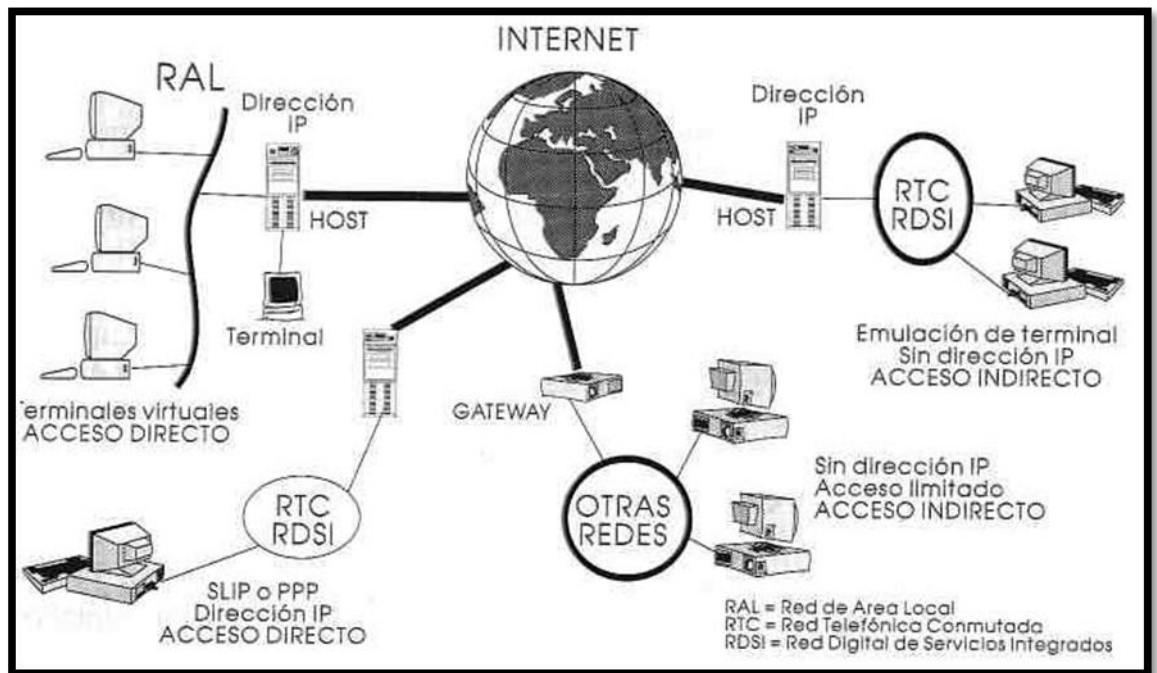


Figura 21. Esquema conexión a la Red. Recuperado de <http://www.informajoven.org/pub/manual/anex1/anex192.html>

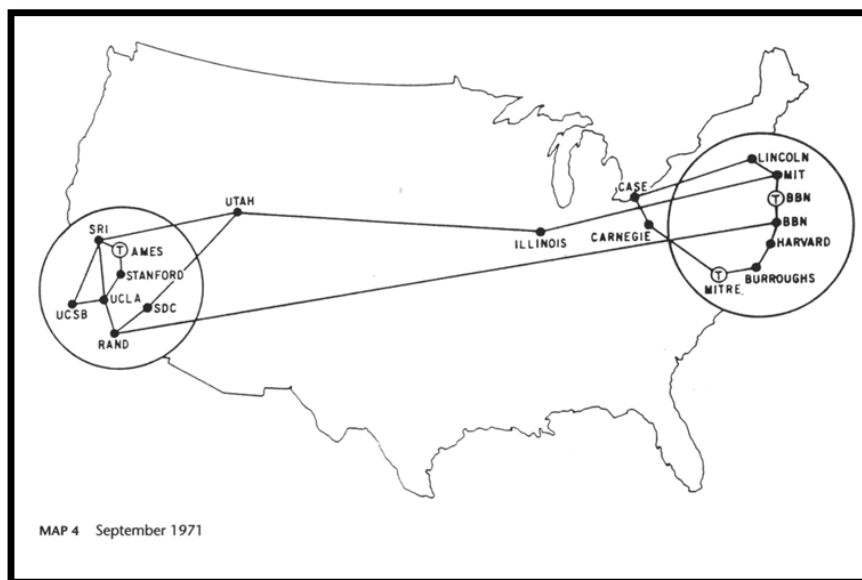


Figura 22. Conexión de A.R.P.A.NET entre la Universidad de Utah y el M.I.T. Recuperado de <https://nuevageneraciontecnologica.wordpress.com/informatica/arpamet/>

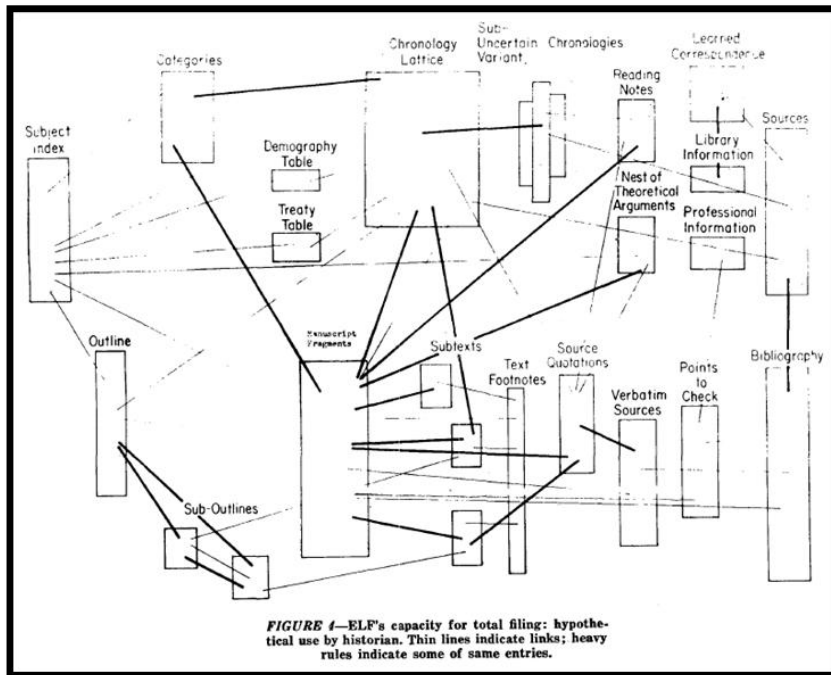


Figura 23. Boceto de hipertexto de Xanadu. [Archivo extraído la web Xanadu. Fotografía]. Recuperado de <http://xanadu.com/XanaduSpace/btf.htm>

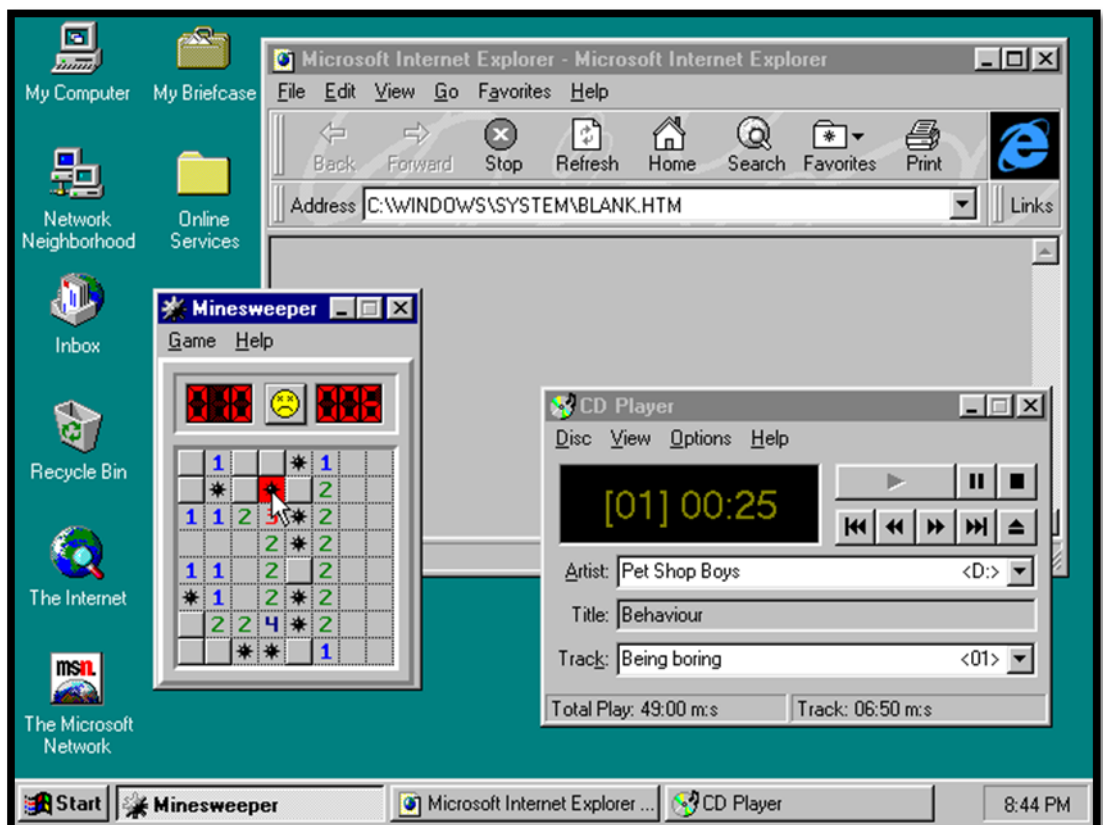


Figura 24. Captura de pantalla de las ventanas de Windows 1995: el navegador Internet Explorer, el juego “Buscaminas” y el reproductor “CD Player”. Recuperado de <http://www.taringa.net/posts/info/15337687/Para-nostalgicos-Windows-95.html>

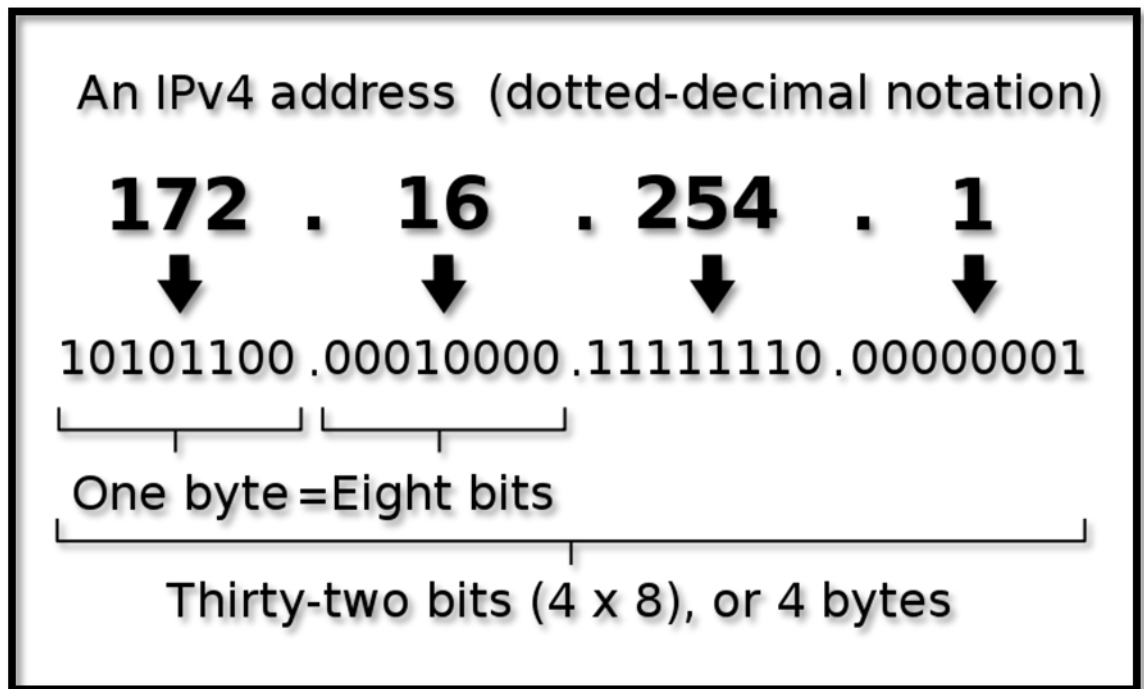


Figura 25. Representación de la cantidad de direcciones únicas (URL) que abarca el Protocolo 4 o IPv4 (Internet Protocol vesion 4), empleado particularmente, en Latino América. El mismo, creado en 1981, utiliza 32 bits, permitiendo  $2^{32}$  o 4.294.967.296 direcciones únicas. El acceso a la Red a través de dispositivos portátiles es limitado y lento. Recuperado de <https://ccieme.wordpress.com/2013/08/15/ipv6-ipv4-vs-ipv6-visual-comparison/>

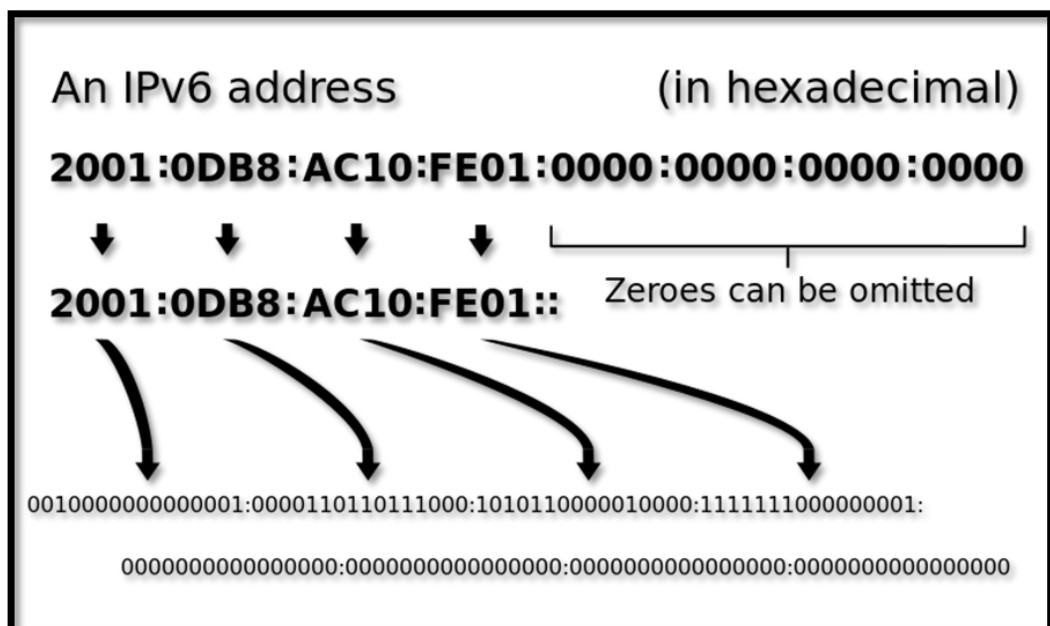


Figura 26. Representación de la cantidad de direcciones únicas (URL) que abarca el Protocolo 6 o IPv6 (Internet Protocol vesion 6), empleado en distintas partes del mundo, como ser Estados Unidos o Europa. El mismo es usado debido a que el protocolo 4

presenta un límite determinado para crear direcciones, un sistema de empaquetamiento de datos menos eficiente para crear redes, la interrelación de los datos es menor y lenta; no permite la multidescarga de información y el acceso veloz a la Red por medio de los dispositivos portátiles, como celulares o Tablets. El IPv6 es mucho más seguro, y permite que los routers procesen el encabezado de los datagramas de manera más rápida, reduciéndose los mismos de 14 campos de datagramas a 7. Se determina la dirección de IPv6 con corchetes, seguido de la dirección o URL. Por ejemplo: `http:[FEDC:BA98:7654:3210:FEDC:BA98:7654:3210]:80/index.html`<sup>259</sup>. Fue resultado de una serie de experimentos del sistema de Internet Protocol, desde 1970 hasta renombrarse el protocolo a IPv6 (Internet Protocol versión 6), en 1994. Utiliza 128 bits, permitiendo 340.282.366.920.938.463.463.374.607.431.768.211.456 (340 sextillones de direcciones únicas) o cerca de  $6,7 \cdot 10^{17}$  (670 mil billones) de URLs por 1 milímetro<sup>2</sup> de la superficie de la Tierra. Se estima que para 2020, el límite de direcciones del IPv4 se agotará, y todos los países recurrirán a su sucesor. Recuperado de <https://ccieme.wordpress.com/2013/08/15/ipv6-ipv4-vs-ipv6-visual-comparison/>

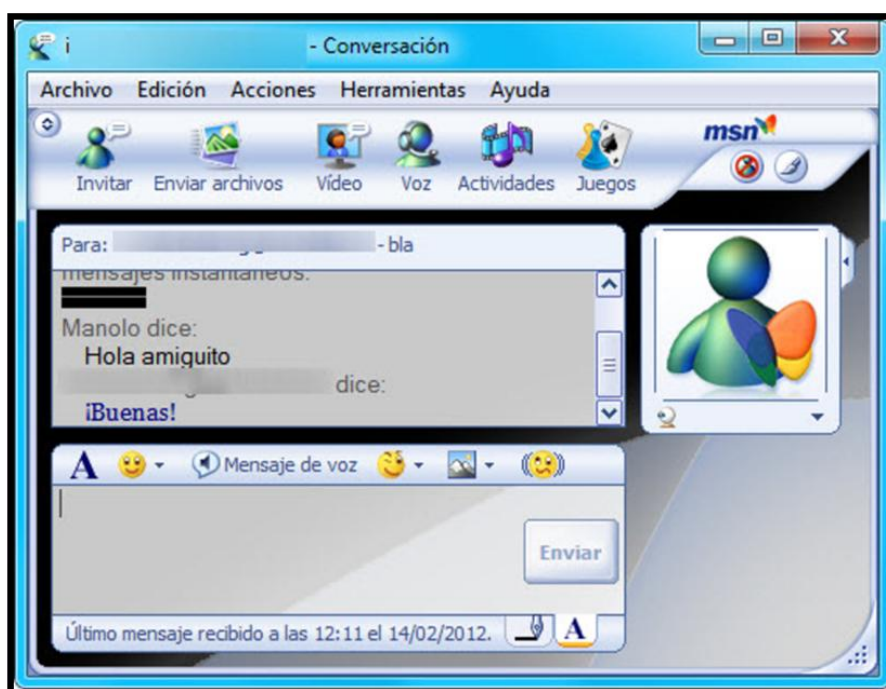


Figura 27. Captura de pantalla de una ventana de chat del programa de MSM Messenger para Windows XP. Recuperado de <http://msn-messenger.softonic.com/>

<sup>259</sup> IPV6 Nuevas Tec Redes (s. / f.) En Wikispaces [Online]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, en <https://ipv6nuevastecredes.wikispaces.com/11.+COMO+SE+REPRESENTAN+LAS+DIRECCIONES+URL+EN+IPV6>

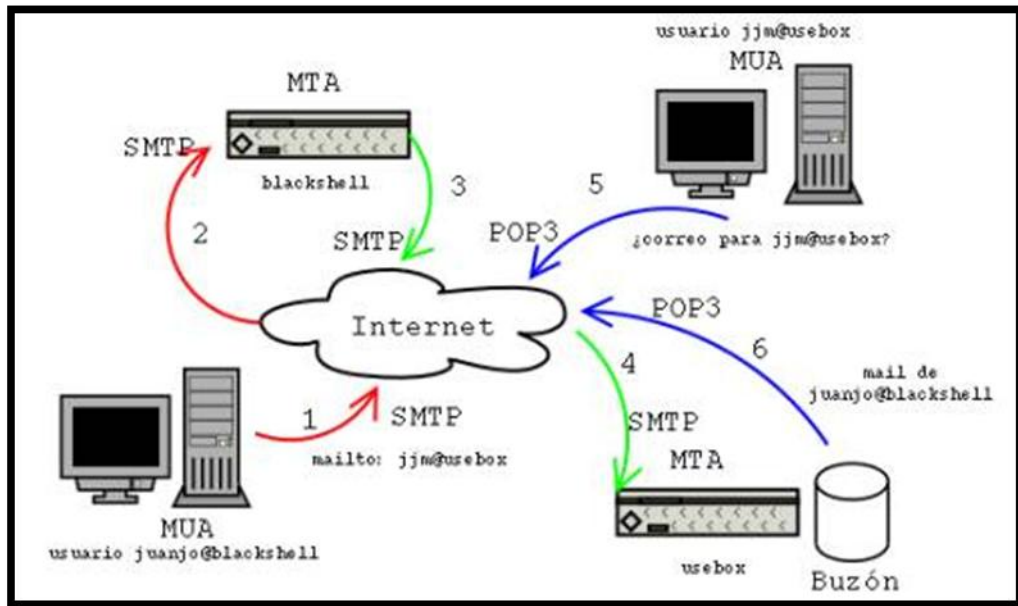


Figura 28. Proceso de un correo electrónico: El usuario 'Juanjo' desea enviar un e-mail al usuario 'Jjm'. Ambos presentan programas o servidores de correo diferentes (MUA, Mail User Agent, es el software empleado por el cliente, como ser Gmail, Yahoo, Mozilla Mail, Netscape, etc.) el primero es de 'Blackshell' y el segundo, de 'Usebox'. Entonces, Juanjo envía el correo desde su MUA a través del protocolo SMTP (Simple Mail Transfer Protocol, protocolo para transferencia simple de correo, es el protocolo empleado para la red de intercambios de mensajes entre ordenadores o dispositivos móviles.), y es recibido primeramente, por el servidor de recogida de mensajes MAT (Mail Transfer Agent) de 'Blackshell', y verifica que el usuario 1 tiene permiso para enviar los datos, y que no es un spam. Luego, es transferido al servidor MAT de 'Usebox', recibido allí, y dejado en el buzón de correo, donde Jjm recoge el mensaje. Cabe destacar, los MATs reciben los correos, no las cuentas de e-mails; éstas sólo recogen la información del buzón del MAT local. Recuperado de <http://blackshell.usebox.net/archive/una-explicacion-del-correo-electronico.html>



Figura 29. Captura de pantalla del juego online “Counter Strike Source”, uno de los más requeridos por los adolescentes y jóvenes en los cibercafés de Argentina. Aproximadamente, jugado entre 2006 a 2013. Recuperado de <http://www.taringa.net/posts/juegos/16808370/Counter-Strike-Source.html>

## 2.4 Perfect Blue



Figura 30. Tapa promocional DVD. Recuperado de <http://itsallinthecaffeine.com/review-perfect-blue-u-k-bdoriginally-published-in-mym-issue-19-november-2013/>



## 2.4.1 Personajes principales



Figura 31. Mima Kirigoe. Recuperado de <http://archives.starbulletin.com/2001/10/21/features/story4.html>



Figura 32. Rumi Hidaka. Recuperado de <http://www.behindthevoiceactors.com/movies/Perfect-Blue/Rumi/>



Figura 33. Me-Manía. Recuperado de <https://peliculasrancias.wordpress.com/tag/perfect-blue/>



Figura 34. Mima IDOL de la mente de Kirigoe. Recuperado de <http://cinematosiscronica.blogspot.com.ar/2014/07/azul-perturbador.html>



Figura 35. Mima IDOL Rumi, la administradora de 'La Habitación de Mima'.  
Recuperado de <http://blog.alltheanime.com/perfect-blue-and-social-acting/>



Figura 36. Mima IDOL asesina. Recuperado de  
<http://luciolicinio.blogspot.com.ar/2013/12/perfect-blue.html>

## 2.5 Serial Experiments Lain



Figura 37. Tapa promocional DVD. Recuperado de <https://anarka.org/lain/lain-gallery/>

### 2.5.1 Personajes

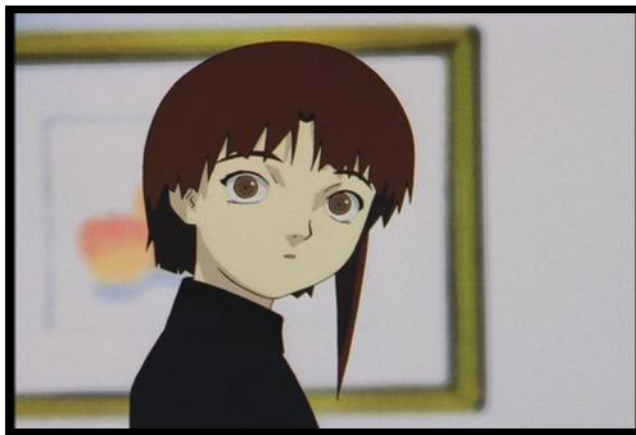


Figura 38. Lain Iwakura. Recuperado de [http://sel.wikia.com/wiki/Lain\\_Iwakura](http://sel.wikia.com/wiki/Lain_Iwakura)

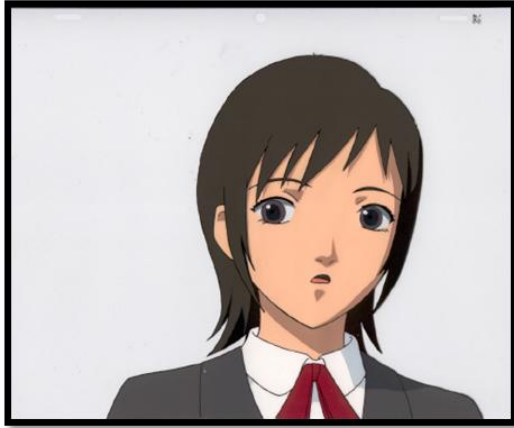


Figura 39. Alice Mizuki. Recuperado de [http://sel.wikia.com/wiki/Alice\\_Mizuki](http://sel.wikia.com/wiki/Alice_Mizuki)

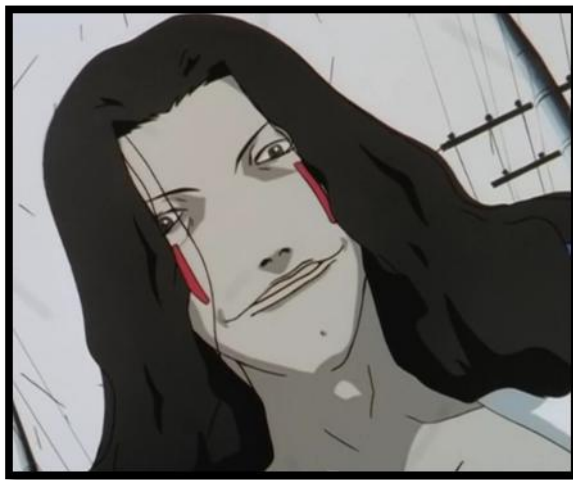


Figura 40. Masami Eiri. Recuperado de [https://lain.wiki/wiki/Eiri\\_Masami](https://lain.wiki/wiki/Eiri_Masami)



Figura 41. Yasuo Iwakura. Recuperado de [https://lain.wiki/wiki/Iwakura\\_Yasuo](https://lain.wiki/wiki/Iwakura_Yasuo)



Figura 42. Iwakura Miho. Recuperado de <https://lain.wiki/wiki/Miho>

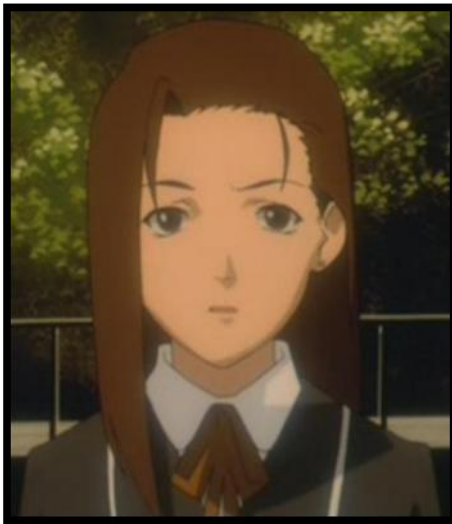


Figura 43. Iwakura Mika. Recuperado de <https://lain.wiki/wiki/Miho>



Figura 44. Taro. Recuperado de <https://lain.wiki/wiki/Taro>



Figura 45. Chisa Yomoda. Recuperado <https://lain.wiki/wiki/Chisa>



Figura 46. Reika Yamamoto y Yuri Kato. Recuperado de <http://www.identi.li/index.php?topic=388609>

### **ANEXO III: Que trata sobre recortes periodísticos argentinos**

En el siguiente apartado, se adjuntarán artículos periodísticos referidos a las consecuencias provocadas por la interacción cibernética. Se observa a la Red como una herramienta engañosa, capaz de suscitar problemas mayores en la realidad.

Se recolectaron archivos de los diarios web: “UNO”, “Los Andes” (ambos de Mendoza), “Tiempo de San Juan” (San Juan), “Cadena 3” (Córdoba) y “Clarín” (Buenos Aires). Se resalta que los artículos no están enumerados, puesto que se disponen a imprimirse tal cual se presentaron en las páginas online de los periódicos.