



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN

FACULTAD DE CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS

QUINTO SEMESTRE

COMUNICACIÓN SOCIAL

**“FORMACIÓN DE REDES DE COMUNICACIÓN MEDIANTE EL CONSUMO DE
ANIME.”**

ILIANE GISHEL COCOM ROGEL

ROCÍO GUADALUPE DE LA CRUZ-CANUL PÉREZ

INTER[MEDIOS]: INTERCULTURALIDAD, TECNOLOGÍA Y SUBJETIVIDAD

ANA DUARTE

BYRT WAMMACK

Mérida, Yucatán. Diciembre del 2008

FORMACIÓN DE REDES DE COMUNICACIÓN MEDIANTE EL CONSUMO DE ANIME.

Hoy en día vivimos en un mundo mediatizado. Y digo mediatizado, no haciendo sólo referencia a los medios “tradicionalmente” conocidos, es decir, los medios masivos de comunicación, sino haciendo alusión a todo aquello que enlaza, que establece una relación entre 2 o más puntos, personas, instituciones, eventos, etc.

Por eso en ocasiones solemos pensar que el mundo dentro de lo mediatizado está globalizado, ya que dentro de lo que se entiende como globalización, solemos remitir a las múltiples relaciones entre Estados, corporaciones, culturas, personas, tecnologías, etc. Es decir, a redes intercomunicadas, o bien, a la relación misma entre tecnología, modernidad, sociedad y desarrollo. Esta idea la expone Lara en su artículo “La música popular en el Norte de México en tiempos de globalización” al mencionar que:

“El término globalización fue acuñado con el fin de describir el alcance de los desarrollos que se dan en la actualidad, para el caso, no nos interesa desarrollar un debate acerca de lo que los globalistas, tradicionalistas, transformacionistas (Cochrane-Pain, 2000) o lo que los escépticos o radicales (Giddens, 2001) opinan sobre la globalización.”¹

Una de estas relaciones que se dan entre las personas, culturas y tecnologías la podemos observar tanto personalmente como virtualmente, en el consumo de anime.

Primeramente tenemos que el anime, considerándolo como una industria cultural, no está patentado legalmente en nuestro país, es decir, no existe una licencia que regule el comercio de éste. Siendo esto así, las formas en que se consigue en nuestro contexto específico de Mérida, varían desde el préstamo, renta, compra o

¹ LARA, María Eiletía (2004), “La Música Popular en el Norte de México en Tiempos de Globalización”, *Razón y Palabra*, Abril-Mayo.

el compartir con los amigos, hasta la descarga del producto por internet. Es decir, mediante la piratería.

Esto nos lleva a pensar en la formación de redes de comunicación mediante el consumo o adquisición del anime, en donde participen diferentes actores y en donde no necesariamente sean redes de comunicación personal, sino en un terreno virtual, donde se da la deslocalización:

“(…)podemos pensar que la cultura y comunidad local (…), también puede ser reconstruida y transportada en la memoria, en actos de imaginación y por medio de la música; las imágenes, como el video y la fotografía; los emails; el fax; las remesas económicas; cartas; el teléfono; etcétera. Los medios median entre aquellos que migran y los que se quedan para constituir redes y reconstruir comunidades transnacionales. Es así como “lo local” se reproduce a la distancia,(…) Los medios no solo aceleran los procesos de deslocalización, sino que también son empleados por gente desterritorializada, o gente en exilio, para restablecer y crear sus comunidades.”²

Comunicación, virtualidad y anime

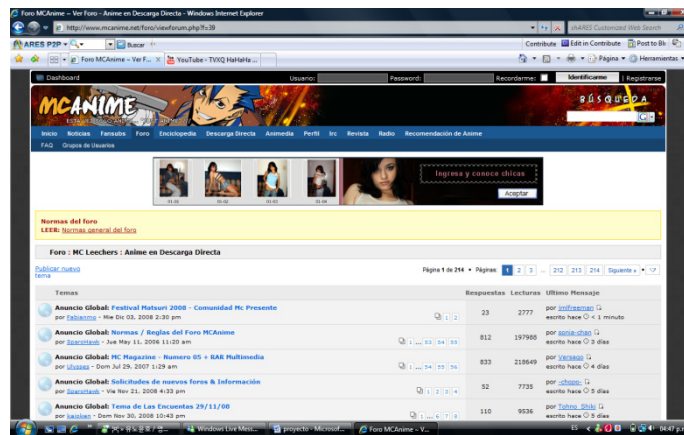
Ya que hablamos de una interacción entre sujetos que se encuentra mediada primeramente por la computadora, es decir, por una tecnología, vale señalar la importancia de ésta en el actuar de dichos sujetos, ya que “según McLuhan, cuando contemplamos, utilizamos o percibimos cualquier prolongación tecnológica de nosotros, surge la aceptación en nuestro sistema personal que nos sitúa inmediatamente en el papel de Narciso, quien confundió el reflejo de sí mismo en el agua con el de otra persona. (...) Para McLuhan, cualquier invento o tecnología es una prolongación o amputación del cuerpo físico, que exige nuevas relaciones o nuevos equilibrios entre los demás órganos y extensiones del cuerpo.”³

² Claudia Desirée Beltrán, “Repensando ‘lo local’, Reproduciendo cultura e identidad en la era de globalización”, inter[medios]: rescribiendo las fronteras culturales (proyecto de investigación), Mérida, México, Unidad de Ciencias Sociales-CIR-UADY, Yoochel Kaaj, A.C. y Pitzer College, 6 mayo, 2005.

³ Carlos FERNÁNDEZ COLLADO y Roberto HERNÁNDEZ SAMPIERI, “La comprensión de los medios como extensiones del hombre”, Capítulo 11 en *Marshall McLuhan, De la torre de marfil a la torre de control*, Instituto Politécnico Nacional, México, 2004

Entonces, cuando pensamos en ese tipo de relaciones, mediadas por la tecnología, y continuando con la idea que McLuhan da, también hablamos de un nuevo escenario que se construye mediante estas redes de comunicación enlazadas por la tecnología, “en términos de la era electrónica, la frase ““el medio es el mensaje”” significa que se ha creado un ambiente totalmente nuevo.”⁴ En donde todos los actores participantes, constructores de ese nuevo escenario tienen poder de erigirlo, como lo señala el mismo autor referido: “Todos los medios son armas y máscaras de poder que nos ponemos.”

Un caso concreto, es la “comunidad virtual” de los foros en internet, en este caso, en el foro de MCAanime.net, específicamente al apartado de “[DD] Death Note [37/37] NEW!! ESPECIAL ESP. !! *MIRRORS*” encontrado en la sección “Descarga Directa”. Puesto que en este caso, encontramos esa relación entre: el consumo de anime e interacción virtual entre actores.



Estos actores entonces, tienen 2 aspectos en común, ser creadores de una red de comunicación y ser sujetos de acción necesariamente con una herramienta tecnológica, por lo que se entendería como ciborg:

⁴ *Íbid.*

“Un ciborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción.”⁵

La realidad construida es en parte real socialmente hablando, y en parte ficción debido a la virtualidad. El ambiente creado con palabras e imágenes genera todo un panorama de actitudes y personalidades en el ciber mundo, y esto es posible a la comunicación fluente, pues como se puede notar en el tema del foro, d 10 páginas hasta el momento, las relaciones sociales se dan de diferentes formas entre los participantes:

□por **Robert Federer** el Mie Jul 25, 2007 12:23 am
por eso mismo se abrió otro tema, T_T
yo no queria, pero azuka me obligó... xD

bueno gracias por postear,
yo leia sus post y por eso siempre trataba de subirlos altiro 😊

ahora me retirare de uploader de anime hasta que salga el anime de Vagabond... (jaja, solo esta el manga no tiene anime, ojala lo hicieran T_T)

Saludos
=)

DuaLido comenta sobre Death Note ^^:

□por **Javi esv** el Mie Jul 25, 2007 12:56 am
xD!... xevere ps, soy el quinto xD!... almenos estoy en la primera página... ta que desde el primer capítulo que vi de este anime me quedé enganchadasasasas!!!... es un anime recontra xevere... con todo lo que uno puede "no esperar"... y espero que el final sea tan inesperado como cada capítulo que veo de este anime... gracias Robert_Federer por la tremenda subida, terminé de descargarme todos los capítulos...


... Nos estamos leyendo muchachos!... c' ya! 🤪



En la mayoría de los casos, los comentarios no son sólo agradecimientos al creador del tema por subir archivos para descargar, sino que dejan comentarios como en el caso anterior, donde expresan su opinión del anime. Sin embargo, en otros temas, o secciones del mismo foro, encontramos pláticas menos relacionadas al anime:

⁵ Donna Haraway (1984), “Manifiesto Ciborg: El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado”, traducido por Manuel Talens, actualizada por David de Ugarte.

“Re: <Elfen Lied> * .: Lucy/Nyu FC .:”

□por LUC4R10 el Dom Dic 07, 2008 1:30 am

regreso despues de ausentarme un poco 

que wenos aportes, bienvenidos a los nuevos luego actualizo todo ,
y como e visto en otros fc que les parece si hacemos alguna actividad
con respecto a las fechas que se acercan, o sea navidad  que les
parece

Re: <Elfen Lied> * .: Lucy/Nyu FC .:”

□por La 6° KaZeKaGe el Lun Dic 08, 2008 12:45 pm


hola gente aki paso denuevo trade como siempre 

bueno **jha** esta hermosa la firma, me encanto, una preguntita la podria

usar??? porfis di q si 

Daeck gracias por los renders^^ en especial el ultimo me encanta^^

jefecito tenemos q hacer algo, una actividad, nose cualkier cosa, kita y
suma de puntos, una actividad en photoshop, biskeda de imagenes algo

tenemos q hacer 

bueno mas tarde paso gente

nos vemos^^

Re: <Elfen Lied> * .: Lucy/Nyu FC .:”

□por acdc el Lun Dic 08, 2008 1:23 pm

si,, estaria muy buena la idea d hacer una actv d navidad.. como ser yo
en mi Fc hize una d buscar imgs dl personaje en navidad”

Esto nos confirma la idea expuesta desde un principio, la creación de redes de comunicación mediante el consumo de anime, ya que no sólo se da un intercambio material o informacional y se acaba la interacción, sino que mediante el contenido mismo de los animes, surgen tópicos que las personas comentan y se establecen temas de discusión o socialización en base a ellos.

Otra forma de comunicación que se da en el caso de este foro, son los mensajes personales (Mp) que se utilizan para contactar con una persona participante en particular, sin que intervengan otros en la conversación escrita. A través de esta forma, las personas pueden intercambiar correos electrónicos o nicknames de

chats para establecer una relación más “cercana” o mejor dicho, más personal, que la comunicación que se dé en los foros.

Así los factores que intervienen en la formación de redes basadas en el consumo de anime mediante internet, en este caso mediante el foro de descarga, son principalmente las personas, los ordenadores, entendiendo a éstos como una especie de ciborg; la página de Internet, es decir, el foro, los “post”, los mensajes personales, incluso la imagen de avatar que tenga el usuario, o bien la firma del mismo que se encuentra en la parte de abajo, luego de cada comentario; que facilitan y median la comunicación entre participantes.

Comunicación, Intercambio y Anime

Ahora, pensando fuera del ciberespacio, las redes sociales de comunicación que se construyen entre los jóvenes consumidores de anime, se dan principalmente a través de las relaciones sociales de amistad o bien, en la compra literal de piratería, ya sea en tiendas destinadas a esto, o bien en las convenciones organizadas por los mismos jóvenes, Senka y Tsunami son las más conocidas y valoradas.

Para este caso, nos acercamos a 5 jóvenes consumidores de anime, a los que entrevistamos con 4 preguntas:

- 1.- ¿Cómo consigues los animes que ves?
- 2.- ¿Pertenece a alguna comunidad virtual o personal donde se consuma y/o comparta anime? ¿Cuál?
- 2a.- ¿Cómo se da el “intercambio” de anime en esa comunidad?
- 3.- ¿Prestas, intercambias o vendes anime? ¿a quién?
- 4.- ¿Después de intercambiar anime (sea por venta, préstamo, etc.) continúas en contacto con la persona? ¿Por qué (con qué motivo)?

En la primera pregunta 3 de los 5 jóvenes contestaron que consiguen el anime principalmente en las convenciones o bien, en el mercado de la 58, que es una pequeña plaza del centro de la ciudad donde hay varios puestos de venta de discos pirata. Los otros dos jóvenes señalaron que obtienen los animes por descarga en internet.

En la segunda pregunta, sólo una de las entrevistadas afirmó participar en una comunidad virtual, y que además en ocasiones es participa en una personal. Aunque los otros 4 entrevistados negaron su participación en una comunidad, dos de ellos mencionaron que sí platican con otras personas que les gusta y consumen anime, pero cabe señalar, que mencionaron que estas personas con las que platican son en su mayoría son compañeros de la escuela. En la pregunta siguiente relacionada a la anterior, 2 de los jóvenes mencionaron que el intercambio se da en reuniones con sus amigos.

En cuanto al préstamo de anime, todos alegaron que intercambian o prestan animes con sus amigos, cuando terminan de ver cierto anime, y su amigo no lo tiene, se lo dan para que éste también les preste otro. Y ya que en 2 de los casos son sus amigos, continúan en contacto con ellos, mientras que una de las personas entrevistadas dijo que sí continúa en contacto para seguir con el intercambio, otra dijo que continúa para comentar sobre el anime y sólo una última menciona que sólo es el intercambio y ya.

Como pudimos observar, en las entrevistas realizadas a los jóvenes, todos dijeron que si les gusta el anime, por lo que ellos buscan la forma de obtenerlos, y como en el anime, no hay (por lo menos en México) derecho de autor para esto, ellos tienen que buscar la forma de conseguirlo. Algunos de ellos bajan los animes por Internet; otros prefieren comprarlos directamente con algún distribuidor. Esto puede implicar esperar las convenciones que se realizan en la ciudad; comprarlo en lugares donde se establece algún “puesto”.

Sin embargo, la mayoría de los jóvenes, nos comenta que ellos intercambian sus series con personas que tienen los mismos gustos (hablando del anime); esto implica que se conozcan, que sepan quienes son, y que también sepan que serie es la de interés por parte de quienes realizan este intercambio de discos.

El anime, crea entonces, una red de intercambios, ya que cuando ellos terminan de ver el contenido de algún disco, no dudan en recomendar, y luego en prestarlo (o intercambiarlo) con la persona quien recibe el disco.

A partir de estas relaciones, entonces, podemos hablar de que el anime, es un medio por el cual, jóvenes con los mismos intereses, se pueden conocer, con el fin de compartir sus mismos gustos.

En algunas repuestas dentro de la entrevista, nos comentaron que tienen contacto virtual con personas que tiene esta atracción al anime; por lo que hablamos de que las relaciones, no solo se dan de manera personal, sino que a través de un medio tecnológico (que en este caso funciona para conocer más gente con esta atracción).

Esto implica que el anime, abarca más allá de una red social, un medio por el cual, personas con los mismos intereses, se pueden conocer para poder obtener beneficios de pertenecer a un mismo "grupo de gustos", en los cuales, comparten sus videos, sus comentarios, sus experiencias... es lo que los une, y en muchas ocasiones, se vuelven amigos, o en dado caso lo son, pero de alguna manera se reafirma la relación de amistad o compañerismo cuando convergen los gustos.

En el caso del intercambio personal, los factores identificados en la interacción de la red de comunicación son en primicia las personas: distribuidores, compradores,

vendedores, amigos, etc. Las convenciones, el dinero, el anime mismo, y en algunos casos el internet.

Conclusiones

Este análisis de redes de comunicación mediante el consumo de anime, permite conocer las nuevas y diversas formas y alternativas que la gente encuentra y usa no sólo para comunicarse y obtener determinado interés, sino las otras formas para establecer relaciones y mantener una interacción entre todos los factores que intervienen.

Personalmente obtuvimos un ejemplo concreto de lo que son medios no tradicionales, al igual que la posibilidad de un análisis y crítica de los mismos.

En el caso específico del anime, vemos que es un medio que establece relaciones de todo tipo. Si bien, el anime en sí, sería un mensaje en cuanto a su contenido, también hemos analizado que es en mucho un medio, pues a través de su consumo, se crean y modifican relaciones entre participantes, además de que se forman nuevos ambientes interactivos de comunicación.

Aunque es más notoria la creación de estas redes en el caso de los foros y páginas de descarga de anime, como ya vimos, en persona también se da la comunicación mediada.

El consumo de anime se interpreta entonces, desde este análisis como un medio para la interacción social, sea virtual o cara a cara.

Bibliografía.

-LARA, María Eiletía (2004), "La Música Popular en el Norte de México en Tiempos de Globalización", *Razón y Palabra*, Abril-Mayo.

-Carlos FERNÁNDEZ COLLADO y Roberto HERNÁNDEZ SAMPIERI, "La comprensión de los medios como extensiones del hombre", Capítulo 11 en *Marshall McLuhan, De la torre de marfil a la torre de control*, Instituto Politécnico Nacional, México, 2004, p. 89-97

-Claudia Desirée Beltrán, "Repensando 'lo local', Reproduciendo cultura e identidad en la era de globalización", *inter[medios]: rescribiendo las fronteras culturales (proyecto de investigación)*, Mérida, México, Unidad de Ciencias Sociales-CIR-UADY, Yoochel Kaaj, A.C. y Pitzer College, 6 mayo, 2005.

-Kavita Sara Philip, "¿Qué es la autoría tecnológica? La piratería y la propiedad intelectual", traducido por Ana Rita Romero, *Nómadas* no 28, Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos, Universidad Central, Bogotá: Colombia, Abril 2008 (<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/colombia/iesco/nomadas/28/> ISSN: 0121-7550), originalmente publicada en *Postcolonial Studies*, vol 8, núm 2, mayo 2005, pp 199-218.

-Donna Haraway (1984), "Manifiesto Ciborg: El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado", traducido por Manuel Talens, actualizada por David de Ugarte.

Anexos

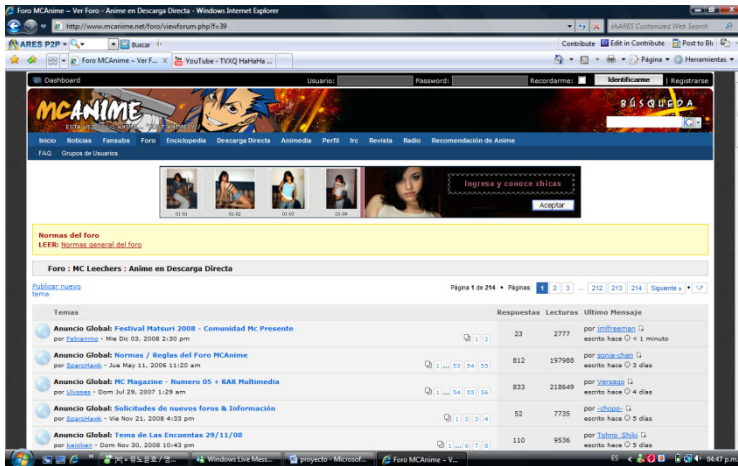


Imagen del foro de Descarga directa

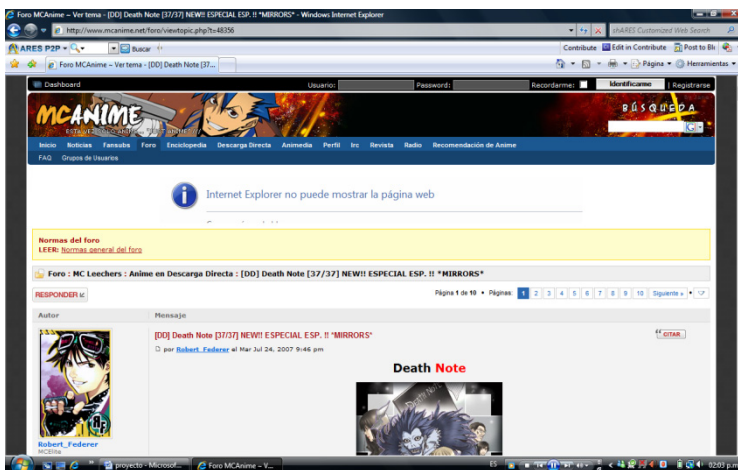


Imagen de la sección “[DD] Death Note [37/37] NEW!! ESPECIAL ESP. !! *MIRRORS*” del foro anterior.

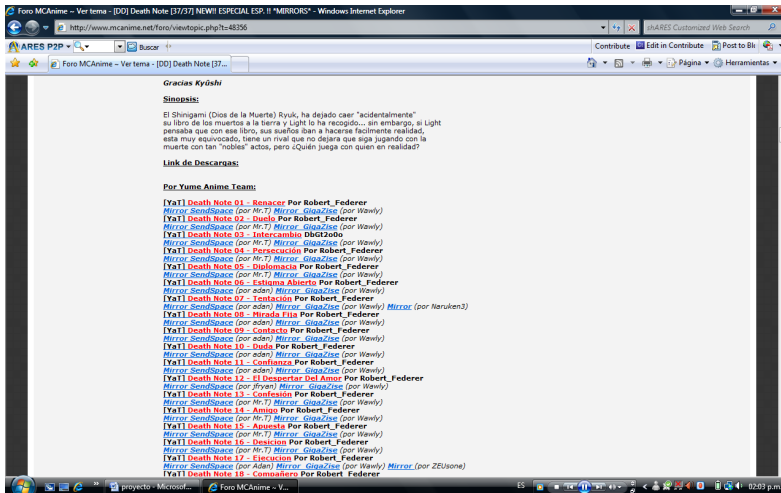


Imagen de la lista de los archivos para descargar

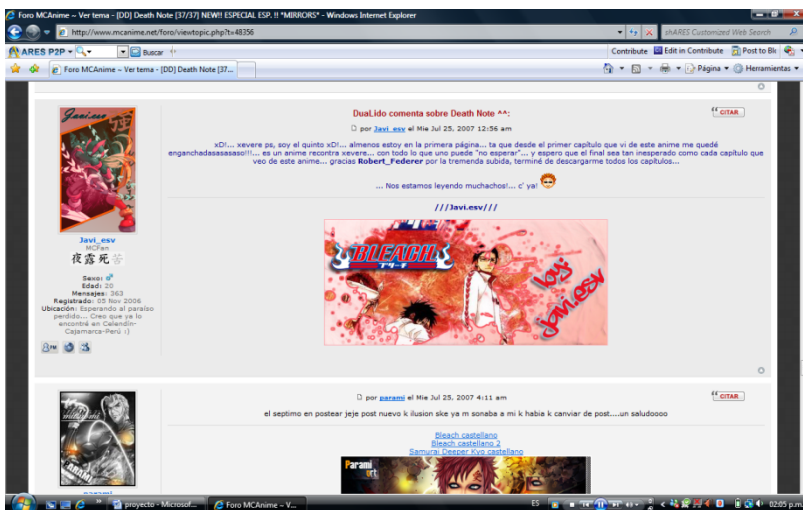


Imagen de un comentario publicado en el foro

-Entrevistas

Josué, 13 años

1-¿Cómo consigues los animes que ves?

En el senka, o en la plaza de la 58

2-¿Pertenece a alguna comunidad virtual o personal donde se consuma y/o comparta anime? ¿Cuál?

No

2a-¿Cómo se da el “intercambio” de anime en esa comunidad?

3-¿Prestas, intercambias o vendes anime? ¿a quién?

A cuates

4-¿Después de intercambiar anime (sea por venta, préstamo, etc.) continúas en contacto con la persona? ¿por qué (con qué motivo)?

Si, por que son mis amigos y nos seguimos viendo

Luis, 14 años

1-¿Cómo consigues los animes que ves?

En el senka, tsunami, o en la plaza de la 58

2-¿Pertenece a alguna comunidad virtual o personal donde se consuma y/o comparta anime? ¿Cuál?

No

2a-¿Cómo se da el “intercambio” de anime en esa comunidad?

3-¿Prestas, intercambias o vendes anime? ¿a quién?

A amigos

4-¿Después de intercambiar anime (sea por venta, préstamo, etc.) continúas en contacto con la persona? ¿Por qué (con qué motivo)?

Si, porque son mis amigos de la escuela

Rebecca, 16 años

1-¿Cómo consigues los animes que ves?

En las convenciones

2-¿Pertenece a alguna comunidad virtual o personal donde se consuma y/o comparta anime? ¿Cuál?

Virtual, si; personal, solo a veces

2a-¿Cómo se da el “intercambio” de anime en esa comunidad?

A veces nos reunimos con algunos amigos

3-¿Prestas, intercambias o vendes anime? ¿a quién?

Si, a las otras personas que han terminado de ver algún capítulo y yo lo tenga, se lo doy

4-¿Después de intercambiar anime (sea por venta, préstamo, etc.) continúas en contacto con la persona? ¿por qué (con qué motivo)?

Si, para continuar con los intercambios

Alberto Martinez , 22 años

1-¿Cómo consigues los animes que ves?

Descargando de Internet

2-¿Pertenece a alguna comunidad virtual o personal donde se consuma y/o comparta anime? ¿Cuál?

No pertenezco a la comunidad virtual, y si platico con otros a los que les gusta, generalmente son de la escuela

2a-¿Cómo se da el “intercambio” de anime en esa comunidad?

A veces nos reunimos con algunos amigos

3-¿Prestas, intercambias o vendes anime? ¿a quién?

El anime que tengo se lo presto a mis amigos para que ellos me presten algunos que ellos tienen

4-¿Después de intercambiar anime (sea por venta, préstamo, etc.) continúas en contacto con la persona? ¿Por qué (con qué motivo)?

Si, para comentar el anime

Juan Manuel Rodriguez; edad 21

1-¿Cómo consigues los animes que ves?

Lo bajo en Internet, y lo bajo de youtube

2-¿Pertenece a alguna comunidad virtual o personal donde se consuma y/o comparta anime? ¿Cuál?

No, solo lo platico con los compañeros de la facu o por el messenger

2a-¿Cómo se da el “intercambio” de anime en esa comunidad?

3-¿Prestas, intercambias o vendes anime? ¿a quién?

No lo vendo, solo se lo presto a mis amigos de la facultad que también me prestan algunas series

4-¿Después de intercambiar anime (sea por venta, préstamo, etc.) continúas en contacto con la persona? ¿Por qué (con qué motivo)?

En muchas ocasiones, solo los intercambiamos y ya