



**COMILLAS**  
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Grado en Relaciones  
Internacionales

Trabajo Fin de Grado

**Las series como herramienta de  
comunicación intercultural**

[El caso de El Juego del Calamar y  
La Casa de Papel]

Estudiante: **Casilda Baldasano Sayáns**

Director: María Eugenia Ramos Fernández

Madrid, [Junio 2023]

## ÍNDICE

<b>Resumen</b> .....	2
<b>Abstract</b> .....	3
<b>Introducción</b> .....	4
<b>Marco Teórico</b> .....	4
<b>Introducción</b> .....	4
<b>Representación Cultural en la Televisión y el Cine</b> .....	7
<b>Teorías de la Comunicación Intercultural</b> .....	8
<b>Teoría de la Comunicación Intercultural de Edward T. Hall</b> .....	8
<b>El Modelo de las Cinco Dimensiones de Hofstede</b> .....	10
<b>La Teoría de los Valores Básicos de Shalom Schwartz</b> .....	18
<b>Análisis Cultural</b> .....	21
Análisis Cultural desde la Teoría de Hofstede .....	21
Análisis Cultural desde los Valores Básicos de Schwartz .....	27
<b>Series: La Casa de Papel y El Juego del Calamar</b> .....	29
<b>La Casa de Papel</b> .....	30
<b>Sinopsis</b> .....	30
<b>Rasgos culturales reflejados en la serie desde la teoría de Hofstede</b> .....	30
<b>Rasgos culturales reflejados en la serie desde la Teoría de Schwartz</b> .....	33
<b>El Juego del Calamar</b> .....	35
<b>Sinopsis</b> .....	35
<b>Rasgos culturales reflejados en la serie desde la teoría de Hofstede</b> .....	36
<b>Rasgos culturales reflejados en la serie desde la teoría de Schwartz</b> .....	38
<b>Conclusiones</b> .....	41
<b>Bibliografía</b> .....	44

## Resumen

El presente trabajo consiste en realizar un análisis de las características culturales presentes en la serie surcoreana *El Juego del Calamar* y *La Casa de Papel*. El estudio se enfocará en la trama del primer episodio de ambas. Tras este análisis se pretende hacer una comparación de ambas series en función de los rasgos culturales observados en cada una de las dos.

La investigación de las características se delimita dentro de las cinco dimensiones culturales de Hofstede y, por otro lado, de la teoría de los valores básicos de Shalom Schwartz. La primera clasificación incluirá a su vez una sexta dimensión creada por Hofstede Insights, organización que trabaja sobre los estudios realizados por el científico holandés Geert Hofstede.

La serie del *Juego del Calamar* ha sido un éxito a nivel mundial, con ciento once millones de visualizaciones en menos de 20 días (Beneyto, 2021) convirtiéndose así en la serie con mejor estreno de Netflix, siendo también ganadora de un Emmy (BBC News Mundo, 2022). En España, según un estudio realizado por Nicequest un 38% de la población internauta vio por lo menos un episodio de la serie, este porcentaje representa a 12.274.000 de personas (Nicequest, 2022).

En cuanto a la serie de *La Casa de Papel*, no ha tenido la repercusión internacional que ha tenido *El Juego del Calamar*, pero sigue siendo un éxito mundial. Esta serie dispone de cinco temporadas y en 2020 alcanzó los 65 millones de visualizaciones. En Corea del Sur incluso se llegó a hacer una versión de la serie en 2022.

Palabras Clave: La Casa de Papel, El Juego del Calamar, comunicación intercultural, comparativa cultural.

## Abstract

This paper consists of an analysis of the cultural characteristics present in the South Korean series *The Squid Game* and *Money Heist*. The study will focus on the plot of the first episode of both series. Following this analysis, the aim is to make a comparison of the two series in terms of the cultural traits observed in each of them.

The investigation of the characteristics is delimited within Hofstede's five cultural dimensions and within Schwartz's value theory. The first one will also include a sixth dimension created by Hofstede Insights, an organisation that works on the studies carried out by the Dutch scientist Geert Hofstede.

The series *The Squid Game* has been a worldwide success, with one hundred and eleven million views in less than 20 days (Beneyto, 2021), making it the series with the best premiere on Netflix, as well as winning an Emmy (BBC News Mundo, 2022). In Spain, according to a study by Nicequest, 38% of the Internet population watched at least one episode of the series, representing 12,274,000 people (Nicequest, 2022).

As for the series *Money Heist*, it has not had the international impact that *The Squid Game* has had, but it is still a worldwide success. This series has five seasons and in 2020 reached 65 million views. A South Korean version of the series was even made in 2022.

Key words: Money Heist, The Squid Game, intercultural communication, cultural comparative.

## **Introducción**

Este trabajo tiene como objetivo analizar las características culturales reflejadas en *El Juego del Calamar* en España y *La Casa de Papel* en Corea del Sur y compararlas.

El contenido del siguiente trabajo se estructura en un marco teórico; una sinopsis de ambas series, con sus respectivos análisis culturales; una metodología detallada; y por último las conclusiones. El marco teórico utilizado en este trabajo se compone de diferentes teorías de los estudios de la cultura. Se han escogido como materia del marco teórico los siguientes modelos y teorías: el modelo cultural de Edward Hall, las cinco dimensiones de Hofstede y la teoría de los valores básicos de Schwartz.

## **Marco Teórico**

### **Introducción**

La comunicación intercultural como concepto ha ido evolucionando a lo largo de la historia, desde un enfoque unidireccional de imposición de los pueblos más fuertes hacia los más débiles hasta un enfoque más multidireccional con la llegada de la globalización y la creación de diferentes organizaciones internacionales como la ONU (Rodrigo Alsina, 1995). Con la llegada de la globalización y la interconexión que existe actualmente y que se hace cada vez más extensa, las personas tienen que afrontar problemas de adaptación al resto de culturas y romper con la ignorancia hacia otras culturas y naciones que pueblan el mundo.

La comunicación intercultural como objeto de estudio comenzó en 1959 con el antropólogo Edward T. Hall, quién formuló la primera teoría de la comunicación intercultural expuesta en su obra *The Silent Language*. Más adelante, en la década de 1970 la comunicación intercultural fue elevada a disciplina académica gracias a las teorías de Gudykunst y de Hoopes. (Rodrigo Alsina, 1995)

La conceptualización de la comunicación intercultural parte de la unión de los conceptos de comunicación y de cultura. El primero ha ido evolucionando a lo largo de la historia. En sus orígenes la comunicación era considerada unidireccional, puesto que la acción iba del emisor al receptor. Actualmente, la comunicación se considera un intercambio bidireccional y negociado entre los interlocutores que toman parte en la misma. Asimismo, la comunicación es un proceso dinámico que implica evolución y que es

interpretativa, al estar compuesta de diferentes símbolos que se codifican y se descodifican. (Rodrigo Alsina, 1995)

El otro concepto que define la comunicación intercultural es la cultura. Sin embargo, este concepto es más difícil de definir y acotar ya que hay diferentes acepciones según distintos autores. Parte de la dificultad de su definición se debe al ámbito en el que se puede desarrollar este concepto. Por ejemplo, el concepto antropológico de cultura se define como el sustantivo “que indica una forma particular de vida, de gente, de un periodo, o de un grupo humano”, mientras que el concepto sociológico de cultura “se entiende como ‘el concepto abstracto que describe procesos de desarrollo intelectual, espiritual y estéticos’ del acontecer humano, incluyendo la ciencia y la tecnología” (Millán, 2000, pág. 3)

Este trabajo se centrará en la cultura definida desde el punto de vista antropológico, ya que enmarca de una forma más eficaz el objetivo del análisis que se llevará a cabo. Las teorías que enmarcan este estudio se basan en la cultura como concepto antropológico porque en este se analizan los valores, las costumbres, las normas de vida o las organizaciones de diferentes sociedades para poder llegar a diferentes conclusiones tales como la distinción en cinco dimensiones de Hofstede o la clasificación según los valores prioritarios de cada cultura de Schwartz.

Centrados en el concepto antropológico de cultura caben ser destacadas algunas definiciones:

- Edward Tylor (1877) expone que “Cultura o civilización, tomada en su amplio sentido etnográfico, es todo un complejo que incluye el conocimiento, las ciencias del arte, la moral, la ley, el derecho, las costumbres y otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en cuanto que es miembro de la sociedad.” (pág. 20).
- Franz Boas (1964), por otro lado, define la cultura como:

“La totalidad de las reacciones y actividades mentales y físicas que caracterizan la conducta de los individuos componentes de un grupo social, colectiva o individualmente en relación a su ambiente natural, a otros grupos, a miembros del mismo grupo y de cada individuo hacia sí mismo. También incluye los productos de esas actividades y su función en la vida de los grupos. La simple enumeración de estos varios aspectos de la vida no constituye, empero, la cultura.

Es más que todo eso, pues sus elementos no son independientes, poseen una estructura”. (pág. 166)

- Kroeber y Kluckhohn (1952), en un intento de unificar las diferentes definiciones del término cultura que se habían escrito hasta la fecha, formularon una definición:

La cultura consiste en formas de comportamiento, explícitas o implícitas, adquiridas y transmitidas mediante símbolos y constituye el patrimonio singularizador de los grupos humanos, incluida su plasmación en objetos; el núcleo esencial de la cultura son las ideas tradicionales (es decir, históricamente generadas y seleccionadas) y, especialmente, los valores vinculados a ellas; los sistemas de culturas, pueden ser considerados, por una parte, como productos de la acción, y por otra, como elementos condicionantes de la acción futura. (1952(pág. 283)

- Zygmunt Baumas (2002) expone que “la noción genérica de cultura se acuña para superar la persistente oposición filosófica entre lo espiritual y lo real, entre el pensamiento y la materia, entre la mente y el cuerpo.” (pág. 174) Añade que “el único componente necesario e irremplazable del concepto es el proceso de estructuración, (...) las estructuras construidas por el hombre” (pág. 174)
- Para Shalom Schwartz (2009), la cultura es una variable latente e hipotética que puede ser medida solamente a través de sus manifestaciones. Los valores normativos subyacentes son fundamentales para la cultura e influyen en estas manifestaciones y les aportan cierta coherencia. (pág. 4)

**Tabla 1: Definiciones de cultura**

Autor	Definiciones
Edward B. Tylor (1877)	Complejo de conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras aptitudes y hábitos que el hombre adquiere como miembro de la sociedad.
Kroeber y Kluckhohn (1952)	Pautas de comportamiento, explícitas e implícitas, adquiridas y transmitidas mediante símbolos y el patrimonio singularizador de los grupos humanos, incluida su plasmación en objetos.
Franz Boas (1964)	La totalidad de las reacciones y actividades mentales y físicas que caracterizan la conducta de los individuos componentes de un grupo

	social, colectiva o individualmente en relación a su ambiente natural, a otros grupos, a miembros del mismo grupo y de cada individuo hacia sí mismo.
Zygmunt Bauman (2002)	Intento de superación de la dicotomía de lo real y lo espiritual, el pensamiento y la material, y la mente y el cuerpo, con el proceso de estructuración como elemento indispensable.
Shalom Schwartz (2009)	Variable latente e hipotética que solamente se puede medir a través de sus manifestaciones y cuyo centro son los valores normativos.

Habiendo sido acotados los dos términos, el de comunicación y el de cultura, quedaría definir el conjunto de ambos, “comunicación intercultural”. Rodrigo Alsina (2012), lo define como “la comunicación entre aquellas personas que poseen unos referentes culturales tan distintos que se autoperciben como pertenecientes a culturas diferentes.” (pág. 12)

### **Representación Cultural en la Televisión y el Cine**

Es importante hacer hincapié en la influencia que tienen los medios de comunicación y los productos mediáticos en la transmisión de las características culturales. Autores como John Fiske (1982) argumentan la importancia que tienen en la construcción de la cultura y en la relación que se llega a forjar entre los productores y los consumidores de los medios de comunicación. Las series, las películas o los videojuegos llegan a ser mediadores en la construcción de la cultura y la transmisión de valores, actitudes y/o creencias.

Los medios de comunicación, por su propia naturaleza, son instrumentos que conectan a las personas con realidades físicas que se encuentran materialmente fuera de su alcance. Por ello, se puede obtener una representación de las culturas de diferentes partes del mundo a través de productos como el cine o las series televisivas. Manuel Area (2000) expone que “los medios de comunicación están jugando un doble papel, a veces contradictorio, en el proceso de socialización de la cultura de los ciudadanos: por una parte, tienden a estereotipar y homogeneizar la cultura de las personas, pero, por otro lado, también cumplen el papel de ser vehículos difusores de una nueva mentalidad” (pág. 117)



Por otro lado, Luis Pablo Francescutti (2019) hace hincapié en los conceptos de autorrepresentación y hetero-representación en el entorno de los medios de comunicación. El primero hace referencia a la visión que tiene una sociedad sobre sí misma, mientras que el segundo indica la imagen que tienen otras sociedades sobre la propia. Es decir, la imagen que tiene la sociedad surcoreana sobre sí misma frente a la visión que tienen otras sociedades sobre la de Corea del Sur. El autor expone que “en el complejo juego de autorrepresentación y hetero-representación, la imagen propia depende en buena medida del reflejo que devuelve el “espejo” del Otro (no hay identidad sin alteridad). De ahí el potencial de las visiones cinematográficas sobre un país y sus gentes para influir en la percepción que la audiencia doméstica e incluso los públicos internacionales tienen de dicho país. (pág. 92) Asimismo, afirma que los estereotipos influyen en las hetero-representaciones cinematográficas.

En cuanto a la absorción de la cultura mediante el cine o las series Stuart Hall (1973) argumenta que los espectadores tienen la capacidad de modificar las lecturas que hacen de las representaciones televisivas para satisfacer las necesidades de sus situaciones específicas. Hall expone que los extremos del espectro de una lectura son la dominante y la opositora. La primera se da en individuos cuya ideología se acerca a la que predomina socialmente, mientras que la segunda se da en individuos que tienen una perspectiva que choca con la comúnmente aceptada. Este último tipo de personas, al no conformarse con la ideología representada, hacen una lectura opuesta de ella.

## **Teorías de la Comunicación Intercultural**

Seguidamente, se presentan las diferentes teorías culturales que enmarcan este trabajo. Estas son: la teoría de Edward Hall, el modelo de cinco dimensiones de Hofstede y la teoría de los valores básicos de Schwartz.

### **Teoría de la Comunicación Intercultural de Edward T. Hall**

Edward T. Hall, antropólogo social del siglo XX, fue uno de los principales impulsores del estudio de la comunicación intercultural. De las obras que escribió resaltan tres: *The Hidden Dimension* (1966), *The silent Language* (1968) y *Beyond Culture* (1977). Es en la última donde desarrolla su modelo de la comunicación intercultural, a modo de

recopilación y resumen de sus obras anteriores. En esta obra proporciona claves para la mejora de la capacidad intercultural de cada individuo y para la resolución de posibles conflictos que surgen a raíz de la globalización, como pueden ser los malentendidos causados por la ignorancia de los valores, tradiciones o formas de comunicación de otras culturas.

Hall (1972) diseñó un modelo cultural que se divide en tres esferas: contexto, territorialidad y concepción del tiempo. Las tres dimensiones se basan en la proxémica, que es el estudio realizado por Hall donde se analizan las relaciones espaciales del ser humano. Una distinción clara que hace es la del mundo occidental y el oriental:

El sistema europeo subraya las líneas, y les pone nombres; el japonés trata los puntos de intersección técnicamente y se olvida de las líneas. En el Japón, ponen nombres a las intersecciones y no a las calles. Las casas, en lugar de estar relacionadas en el espacio, lo están en el tiempo, y se numeran según el orden en que fueron construidas. La norma japonesa pone de relieve las jerarquías que se forman en torno a los centros; la traza Norteamérica tiene su fenómeno final en la uniformidad de los suburbios, porque un número a lo largo de una serie es igual que cualquier otro. En una vecindad japonesa, la primera casa construida es un constante recordatorio a los residentes de la casa No. 20 de que la No. 1 estuvo allí primero. (pág 131)

La esfera del **contexto** hace referencia a la dimensión comunicativa de una sociedad. Hall expone que el problema de la comunicación no radica en el código lingüístico, si no en el contexto en el que se desarrolla. Según esta clasificación hay sociedades de contexto alto y de contexto bajo. Aquellas culturas que se agrupan en el contexto alto son propensas a seguir lo que se denominan “reglas no escritas” (Hall, 1977). Su expresión comunicativa puede ser implícita, indirecta y metafórica. Dentro de estas culturas, los individuos tienden a ser reservados, pero aun así flexibles y con un vínculo muy fuerte que les ata a su familia y a su comunidad. Aquellas culturas que pertenecen al grupo de territorialidad baja tienen una alta probabilidad de pertenecer también al grupo de contexto alto. Por otro lado, aquellas que forman parte del contexto bajo funcionan mediante un marco legal explícito y claro. Los individuos de estas culturas se caracterizan por la sinceridad y la claridad de sus respuestas y tienden a optimizar su tiempo gracias a su capacidad organizativa. Por ejemplo, las culturas latinas tienen expresiones faciales y gestos muy dramáticos que hacen que haya información que se entienda a través de estos rasgos,

mientras que las culturas más nórdicas carecen de tantas gesticulaciones y se centran más en la información explícita.

Seguidamente, la segunda esfera hace referencia al espacio y en ella las culturas se clasifican en territorialidad alta o baja. La **territorialidad** alta se caracteriza por la importancia y la protección de la propiedad privada y la privacidad del espacio. Además, aquellas culturas con un alto grado de territorialidad son generalmente percibidas como frías y distantes. Por otro lado, aquellas culturas en las que se denota un nivel bajo de territorialidad están menos apegadas a la propiedad privada y son más propensas a compartir. (Hall, 1977) Por ejemplo, en Japón existe el baño comunitario para estrechar lazos entre personas, algo que no existe en Estados Unidos.

La última dimensión es la **temporal**, nace del término cronémica, que hace referencia a la temporalidad en relación con la interacción social. Se ramifica en la concepción monocrónica y la policrónica. Las culturas que pertenecen al primer grupo se caracterizan el uso del tiempo de manera lineal, de manera que primero se centran en una acción concreta y, cuando esta está terminada continúan con la siguiente. Por ello, los individuos que pertenecen a este tipo de cultura priorizan el trabajo y las tareas en el momento presente. Por el contrario, aquellas culturas que se encuentran categorizadas dentro de la concepción policrónica del tiempo se distraen fácilmente y tienden a darle mayor importancia a las relaciones interpersonales a las tareas relacionadas con el trabajo. Aquellas personas que forman parte de las culturas de este grupo tienden a ser capaces de realizar varias tareas simultáneamente y a ser más laxos con respecto al tiempo. Este grupo cultural también está vinculado con el grupo de contexto alto (Hall, 1977). Un gran ejemplo es la sobremesa. En España o en Italia cuando se come en un restaurante no dan la cuenta hasta que el cliente no la pide y se les permite estar hablando después de haber terminado de comer, mientras que en otros países más monocrónicos en cuanto se ha terminado la comida el camarero aparece para que los comensales paguen y se vayan.

### **El Modelo de las Cinco Dimensiones de Hofstede**

El modelo de cinco dimensiones de Geert Hofstede se basa en la encuesta que este psicólogo y antropólogo social realizó a las personas de la empresa en la que trabajaba en los años 70. La empresa en cuestión es IBM, una conocida multinacional tecnológica que opera actualmente en más de 70 países. Por ello, en los inicios de su modelo las cinco dimensiones estaban más enfocadas a un ámbito laboral multicultural. Estos primeros

resultados de su estudio están recogidos en su obra *Culture's Consequences*. Con el transcurso del tiempo, Hofstede fue modificando su modelo y añadiéndole nuevos parámetros para tener resultados más concretos y cercanos a la realidad. En su obra de 1999, desarrolla las cinco dimensiones en las que se pueden clasificar las diferentes culturas nacionales.

La principal diferencia entre este modelo del propuesto por Hall es que el propuesto por Hofstede es más analítico e incluso, se ha discutido si es también más objetivo, ya que el muestreo se realiza a personas de diferentes culturas de una empresa multinacional. Por otro lado, el modelo propuesto por Hall se basa en sus propias experiencias y la población de la muestra está más acotada respecto al espacio geográfico, es decir que no es tan global como el modelo de Hofstede.

Las dimensiones que expone en su obra (Hofstede, 1999) son: la distancia al poder, la aversión a la incertidumbre, la división entre sociedades colectivistas e individualistas, la división entre masculinidad y feminidad y la orientación en el tiempo (si una sociedad está orientada hacia el largo o el corto plazo).

**La primera dimensión mide la distancia al poder.** Aborda el hecho de que no todos los individuos que forman parte de una sociedad son iguales y por ello expresa la actitud de la cultura hacia estas desigualdades. La distancia al poder se puede definir como la medida en que los miembros menos poderosos de las instituciones y organizaciones de una cultura esperan y aceptan la distribución desigual del poder. Este grado de aceptación puede ser alto o bajo. Aquellas sociedades con una distancia al poder baja, tienen menos tolerancia hacia las desigualdades. En estas sociedades resulta necesario que la autoridad se legitime como tal ante la sociedad. Las sociedades que se agrupan en esta dimensión tienen alta aversión a las jerarquías y por ello son más propensas a tener un gobierno pluralista y que estos sean menos corruptos. Por el contrario, aquellas sociedades de alta tolerancia a la autoridad y que se caracterizan por tener distancia al poder alta, se caracterizan por la relación de respeto que existe por parte de la población joven hacia sus mayores. En estos casos, la desigualdad es un elemento arraigado en la sociedad y por ello no hace falta que las personas en posición de autoridad se justifiquen.

**Tabla 2: Diferencias entre una alta y baja distancia al poder**

Baja distancia al poder	Alta distancia al poder
Las personas con mayor nivel educativo tienen valores menos autoritarios que las personas con menos nivel educativo	El nivel de autoritarismo en los valores de las personas con un alto nivel educativo y un bajo nivel educativo es casi igual
Los padres tratan a sus hijos como iguales	Los padres enseñan a sus hijos a obedecer
Los profesores esperan iniciativas de sus alumnos en clase	Los profesores deben tomar todas las iniciativas en clase
Es común la descentralización estatal	Es común la centralización estatal
Escala salarial corta entre la cúpula y la base de la organización	Amplia diferencia salarial entre la cúpula y la base de la organización
Los subordinados esperan ser consultados	Los subordinados esperan que se les diga qué hacer
El jefe ideal se caracteriza por ser un demócrata con ingenio	El jefe ideal tiene rasgos de autócrata benévolo o de padre bueno
Las desigualdades entre las personas deben reducirse al mínimo	Las desigualdades entre personas deben existir y son deseadas
Existencia de una interdependencia entre quienes tienen poder y quienes no	Oscilación entre la dependencia y la contradependencia por parte de aquellos con poco poder
El uso del poder debe estar legitimado y someterse a criterios sobre lo bueno y lo malo	El poder prima sobre el derecho: quien ostenta el poder tiene la razón y actúa bien
Las personas con poder tratan de parecer menos poderosas de lo que son	Las personas con poder tratan de impresionar todo lo posible
Las habilidades, la riqueza, el poder y la posición no van necesariamente juntos	Las habilidades, el poder, la riqueza y la posición van necesariamente juntos.
El poder está basado en el cargo formal, la experiencia y la capacidad de dar recompensas	El poder se basa en la familia o los amigos, el carisma y la capacidad de hacer uso de la fuerza.

*Fuente: elaboración propia a partir de Culturas y Organizaciones de Hofstede 1999*

India, o Corea del Sur son países cuyas culturas se caracterizan por una alta distancia al poder. Tienen poca resistencia a las desigualdades que existen en sus sociedades causadas por la jerarquía. Se puede observar en el trato entre padres e hijos, ya que en ambos países

hay un gran respeto por la autoridad de la familia. Por otro lado, Estados Unidos, Australia o Canadá destacan como culturas con baja distancia al poder y que tienen alta sensibilidad a las desigualdades jerárquicas.

**La segunda dimensión es la evitación de la incertidumbre y al riesgo.** Mide la tolerancia que tiene una sociedad hacia situaciones que son desconocidas, inciertas o inesperadas. Desde esta perspectiva, las sociedades se caracterizan por tener una alta o baja aversión a la incertidumbre. Las sociedades que conforman el primer grupo, aquellas que tienen alta aversión a la incertidumbre suelen tener un marco legal y normativo muy estricto. Son sociedades en las que el objetivo común es la seguridad y la estructura social. Por otro lado, aquellas sociedades que se caracterizan por un bajo nivel de aversión a la incertidumbre acogen las situaciones de incertidumbre como posibilitadoras de innovación. Los individuos que las conforman son más tolerantes y contemplativos y no se guían tanto por las emociones como aquellos cuyas sociedades son de alta aversión a la incertidumbre.

**Tabla 3: Diferencias entre alta y baja evitación a la incertidumbre**

Baja evitación de la incertidumbre	Alta evitación de la incertidumbre
Pocas leyes y normas generales	Muchas leyes y normas precisas
Tolerancia y moderación	Conservadurismo, extremismo, ley y orden
Pocos médicos, pero muchas enfermeras	Muchos médicos, pero pocas enfermeras
La oposición a nivel científico no impide la amistad	No es posible la amistad entre científicos con ideas opuestas
Positivismo hacia los jóvenes	Negativismo hacia los jóvenes
Funcionarios con opinión positiva sobre el sistema político	Funcionarios con opinión negativa sobre el sistema político
Cambio de normas si no se pueden respetar	Visión de personas pecadoras si no se pueden respetar las normas
Regionalismo, internacionalismo, esfuerzos de integración de las minorías	Nacionalismo, xenofobia, represión de las minorías
Se tiende al relativismo y al empirismo en las ciencias y en la filosofía	Se tiende a las grandes teorías en las ciencias y en la filosofía
Las protestas ciudadanas son aceptables	Las protestas deben reprimirse

Actitud positiva ante los jóvenes	Actitud negativa ante los jóvenes
No debe haber más normas de las estrictamente necesarias	Hay una necesidad emocional de normas, aunque sean ineficaces
Poco estrés, sensación subjetiva de bienestar	Mucho estrés y sensación subjetiva de ansiedad
Existen reglas benévolas para los niños sobre lo que es tabú	Existen normas estrictas para los niños sobre lo que es sucio
La agresión y las emociones no deben mostrarse	La agresión y las emociones pueden airearse en el momento y lugar apropiados

*Fuente: elaboración propia a partir de Culturas y Organizaciones de Hofstede 1999*

En cuanto a la evitación o aversión a la incertidumbre, las culturas orientales como la japonesa o la surcoreana y otras como la griega o la española se caracterizan por la planificación y por evitar el riesgo. Por otro lado, culturas como la estadounidense, la australiana o la inglesa tienden a tolerar más la incertidumbre.

**La tercera dimensión de Hofstede es la del colectivismo vs. individualismo.** Esta dimensión hace referencia al grado de interdependencia que sus miembros mantienen entre sí. Tiene que ver con si la imagen de uno mismo se define desde el ‘yo’ como individuo o el ‘nosotros’ como colectivo. Aquellas culturas individualistas se caracterizan por tener un valorar la honestidad y la sinceridad. A parte, creen que en la confrontación existe un camino hacia la verdad. Estas también tienen mucho apego a la privacidad. Por otro lado, las que se enmarcan en esta segunda clasificación consideran la confrontación como algo grosero e indeseable se componen de individuos con grandes y fuertes vínculos con sus círculos cercanos (normalmente familia más “externa”), por ello tienden a ser más leales y a tener un instinto protector.

Hofstede añade como característica de esta dimensión una de las esferas expuestas por Hall. El contexto fuerte es una de las características de las sociedades colectivistas, donde la información se presenta de manera implícita en el entorno y en la propia persona. Por otro lado, el contexto débil es característico de las culturas individualistas. En ellas, la gran mayoría de datos se encuentran en códigos explícitos.

**Tabla 4:** Diferencias entre sociedades colectivistas e individualistas

Sociedad colectivista	Sociedad individualista
Las personas nacen en familias extendidas u otros grupos internos que las protegen a cambio de lealtad	Todo el mundo se hace adulto para ocuparse solamente de sí mismo y de su familia inmediata
El grupo invade la vida privada	Todo el mundo tiene derecho a una vida privada
Papel dominante del Estado en el sistema económico	Papel restringido del Estado en el sistema económico
Prensa controlada por el Estado	Libertad de prensa
Ideologías igualitarias sobre las que defienden la libertad privada	Ideologías que priman la libertad individual priman sobre las ideologías igualitarias
Opiniones predeterminadas por la pertenencia al grupo	Se supone que todo el mundo tiene opinión propia
Intereses colectivos sobre intereses individuales	Los intereses individuales están por encima de los colectivos
Los derechos y deberes difieren según el grupo	Todos tenemos los mismos derechos y deberes
Economía basada en intereses colectivos	Economía basada en intereses individuales
La relación empresario-empleado se percibe en términos morales, como un vínculo familiar	La relación empresario-empleado es un contrato que presumiblemente se basa en ventajas recíprocas.
Hay que mantener la armonía y evitar las confrontaciones directas	Decir lo que se piensa es característico de las personas honradas
En la comunicación, la información se encuentra en el entorno físico o en el interior de la persona y en la parte explícita queda muy poco.	En la comunicación, la información se encuentra en el código explícito.

*Fuente: elaboración propia a partir de Culturas y Organizaciones de Hofstede 1999*

Como culturas individualistas se pueden poner de ejemplo Estados Unidos o Reino Unido. Estas valoran mucho la independencia y la autonomía individual. Por otro lado, las culturas más orientales como la japonesa o la surcoreana se caracterizan por ser más colectivistas y priorizar la interdependencia y la pertenencia a un grupo. Un ejemplo claro se puede observar en la extensión de los contratos que se realizan en Estados Unidos en



comparación con los de Japón o Corea del Sur: los primeros son mucho más extensos ya que gran parte de la información se encuentra en los códigos explícitos.

**La cuarta dimensión es la masculinidad vs. feminidad.** Esta dicotomía hace referencia a los valores que mueven a una sociedad. Una alta puntuación en esta dimensión indica masculinidad y, por ende, que la sociedad se guía por el poder, el éxito y por el dinero. Asimismo, tienden a un alto grado de diferenciación entre los roles sociales que juega cada sexo y anteponen lo laboral ante lo familiar o lo personal. Por otro lado, aquellas sociedades más ‘femeninas’ se caracterizan por la modestia y la solidaridad. Estas sociedades tienen un bajo grado de diferenciación del rol social de los sexos y se caracterizan por valorar el equilibrio entre lo familiar y lo profesional. Además, suelen sentir simpatía por el débil y no ser beligerantes.

**Tabla 5:** Diferencias entre sociedades femeninas y masculinas

Sociedad femenina	Sociedad masculina
Atención y cuidado a los demás	Éxito y progreso material
Importancia de las personas y las relaciones cálidas	Importancia del dinero y las cosas
Tanto el padre como la madre se ocupan de los hechos y de los sentimientos	El padre se ocupa de los hechos y la madre de los sentimientos
Chicos y chicas estudian las mismas asignaturas	Chicos y chicas estudian distintas asignaturas
Se trabaja para vivir	Se vive para trabajar
Énfasis en la igualdad, la solidaridad y la calidad de la vida laboral	Énfasis en la equidad, la competencia y el rendimiento
Resolución de conflictos mediante negociación	Resolución de conflictos mediante enfrentamiento
El fracaso escolar tiene poca importancia	El fracaso escolar es un desastre
Los hombres y las mujeres pueden ser tiernos	Las mujeres deben ser tiernas y preocuparse por las relaciones
Existe simpatía hacia los débiles	Existe simpatía hacia los fuertes
El fracaso escolar es un incidente de poca importancia	El fracaso escolar es considerado un desastre
Se debe ayudar a los necesitados	Se debe apoyar a los fuertes
Lo pequeño y lento es considerado bello	Lo grande y rápido es considerado bello

*Fuente: elaboración propia a partir de Culturas y Organizaciones de Hofstede 1999*

Las culturas japonesa, italiana o mexicana destacan por su alta masculinidad. Valoran la competitividad, la asertividad y la realización individual. Por otro lado, culturas como la sueca, la española o la surcoreana se caracterizan por una alta feminidad y la importancia de la modestia, la calidad de vida y las relaciones personales.

**La quinta dimensión es la orientación en el tiempo.** Hace referencia al manejo de la dicotomía entre las relaciones con el pasado y los retos que presentan el presente y el futuro. Aquellas sociedades que tienen una orientación a largo plazo son perseverantes, ahorradoras y se adaptan con facilidad. En el extremo opuesto, las que son consideradas como orientadas al corto plazo, se caracterizan por ser tradicionales, vivir en el presente, valorar la seriedad y la estabilidad personal y la reciprocidad de saludos, favores y regalos.

**Tabla 6:** Diferencias entre sociedades con orientación a corto y a largo plazo

Orientación a corto plazo	Orientación a largo plazo
Respeto a la tradición	Adaptación de las tradiciones a un contexto moderno
Respeto a las obligaciones sociales y de posición, sin importar el coste	Respeto a las obligaciones sociales, dentro de un límite
Preocupación por la dignidad	Disposición a subordinarse uno mismo para un fin determinado
La tasa de ahorro es baja	La tasa de ahorro es alta
Se esperan resultados rápidos	Perseverancia para conseguir resultados lentos
Preocupación por la posesión de la Verdad	Preocupación por el respeto de las exigencias de la Virtud.

*Fuente: elaboración propia a partir de Culturas y Organizaciones de Hofstede 1999*

Las culturas orientales (la china, la japonesa, la surcoreana, etc.) tienen una alta orientación al largo plazo. Este tipo de sociedades muestran mucho respeto por las tradiciones, pero no se quedan estancadas en ellas, sino que aceptan cambios como la globalización o la tecnología y se adaptan a ellos. Valoran la perseverancia y la gratificación de sus acciones a largo plazo. Por otro lado, culturas como la estadounidense, la canadiense o la española tienden a tener una visión más cortoplacista y buscan la gratificación a corto plazo.

Finalmente, aparte de las cinco dimensiones que construyen la teoría, la organización Hofstede Insights (Hofstede Insights) ofrece el análisis de una sexta dimensión. **Esta sexta dimensión es la indulgencia vs. la moderación.** Esta mide el grado de socialización al que son expuestos los niños pequeños y se define como el grado de control de los deseos e impulsos según la educación que se ha recibido. La indulgencia hace referencia a la gratificación de los instintos y necesidades básicas de la naturaleza humana, relacionado con disfrutar de la vida y pasárselo bien. En contraste, la moderación representa la supresión de esta satisfacción de las necesidades y esto se regula mediante normas sociales estrictas.

Culturas como la estadounidense, la canadiense o la inglesa presentan un alto grado de indulgencia, mientras que otras como la española, la surcoreana o la china presentan un mayor grado de moderación.

### **La Teoría de los Valores Básicos de Shalom Schwartz**

Shalom Schwartz es un psicólogo y un investigador de la interculturalidad que ha profundizado en el significado de las creencias y convicciones de cada cultura. En base a esta profundización ha desarrollado su teoría de los valores básicos y con la cual consideró haber completado el modelo de las cinco dimensiones de Hofstede. La razón del uso de principios para un estudio cultural es que estos pueden servir para categorizar e identificar diferentes culturas. La problemática que resalta como causa de su estudio cultural es saber cuáles son los valores indispensables que deberían ser analizados, en cualquier caso, identificando mediante su teoría los diez básicos de toda cultura.

Schwartz (2009) define los valores como los objetivos y las creencias vitales que sirven como criterio para guiar la toma de decisiones. Estos, según la teoría de Schwartz tienen un orden jerárquico diferente en cada cultura según la importancia que cada una le dé a cada valor. En su teoría se distinguen siete orientaciones culturales de valor, que forman tres esferas: Autonomía vs. inmersión en el grupo (*Embeddedness*), Dominio vs. Armonía, Igualitarismo vs. Jerarquía. Cada una de estas esferas nace del intento de responder a tres cuestiones sociales postuladas por Schwartz. La primera trata de definir la naturaleza de las relaciones y los límites entre el individuo y el grupo. La segunda, pretende responder al uso que se da de los recursos naturales y humanos. La tercera, a

cómo garantizar que cada persona actúe con responsabilidad, de manera que la cohesión social se preserve

En la primera esfera, **Autonomía vs. inmersión en el grupo (*Embeddedness*)**, se mide el grado de autonomía de una cultura. Aquellas culturas que están “estancadas” tienden a intentar mantener las tradiciones y el orden social, mostrando así resistencia al cambio. Entre sus valores se encuentran la tradición, la seguridad y la obediencia. Por otro lado, aquellas culturas que están posicionadas en el extremo opuesto pueden mostrar dos tipos de autonomía: la afectiva se centra en el placer y el entretenimiento e invita a las personas a perseguir experiencias afectivas positivas, mientras que, por otro lado, la intelectual se centra en la libertad de pensamiento, en la curiosidad, la creatividad y la amplitud mental. La cultura japonesa o la india son ejemplos del carácter de “estancación” dentro de esta esfera. Valorán la conexión social y la identidad de grupo. Por otro lado, las culturas canadiense o estadounidense se caracterizan por la autonomía dentro de esta esfera. Valorán la libertad individual y la independencia.

La segunda esfera compara de manera dicotómica el aspecto laboral de las diferentes culturas. En las **culturas igualitarias**, los individuos que las componen se ven como iguales y está provisto de manera implícita el bienestar ajeno de manera colectiva. Por otro lado, en las **culturas jerárquicas**, el poder está repartido de manera desigual. Aunque esta esfera se asemeje a la dimensión de Hofstede de distancia al poder, no se debe confundir con la última, ya que comparan distintos aspectos culturales. Las culturas occidentales se caracterizan por posicionarse en la parte de Igualdad dentro de la esfera. Por otro lado, las culturas orientales se posicionan en la parte de Jerarquía.

Finalmente, en la tercera esfera se enfrentan dos maneras de relacionarse con el entorno y de preservar la cohesión grupal. Las **culturas armoniosas** son aquellas que intentan moldearse al entorno. Este tipo de culturas dan gran importancia a los problemas medioambientales y a la no beligerancia entre estados, para estar en concordancia con el hábitat. De forma opuesta, aquellas **culturas dominantes**, se caracterizan por la ambición y por el utilitarismo del entorno para conseguir sus objetivos. La cultura estadounidense o la alemana destacan como ejemplos en la parte dominante de la esfera. Valorán los logros personales, la innovación o la competitividad. Por otro lado, culturas como la japonesa o la costarricense se posicionan en la parte armónica de la esfera, al valorar la cooperación y la comunidad.

A continuación, se expone una tabla con los valores asociados a cada uno de los polos expuestos para cada una de las esferas de la teoría de Schwartz:

**Tabla 7:** Valores representativos de cada esfera

Esfera	Valores
Autonomía	Placer Vida excitante Vida variada
Inmersión en el grupo	Seguridad Obediencia Respeto por la tradición
Jerarquía	Humildad Autoridad Poder social Riqueza
Igualitarismo	Justicia Igualdad Honestidad Responsabilidad
Armonía	Paz Protección del medio ambiente Unión con la naturaleza
Dominio	Éxito Competencia Autosuficiencia Ambición

*Fuente: elaboración propia a partir de Shalom Schwartz 2009*

Finalmente, el propio Schwartz (2009) realiza una comparación de su modelo con el de Hofstede, al ser análisis muy parecidos y tener esferas que parecen solaparse. El autor argumenta que su primera esfera, la que opone la autonomía a la inmersión en el grupo, se puede comparar con la dimensión de colectivismo vs. individualismo de Hofstede, ya que ambas hacen referencia a las relaciones entre el individuo y el colectivo. Sin embargo, la esfera de Schwartz contrasta la apertura al cambio frente al mantenimiento del status quo. Su esfera no hace referencia al egoísmo del ser humano, sino a la unicidad. La

dimensión de Hofstede incluye elementos de los polos de igualitarismo y de armonía en el extremo del individualismo. (pág. 14)

La esfera del igualitarismo vs. jerarquía se compara con la dimensión de distancia al poder, ya que ambas se enfocan en la legitimación de la desigualdad social. Existen elementos clave del igualitarismo que no se ven reflejados en la baja distancia al poder. Uno de ellos es el énfasis social que considera a los individuos como moralmente iguales y que espera que interioricen compromisos con el bienestar del resto. (Schwartz, 2009, pág. 14)

Por último, la esfera del dominio vs. la armonía se puede ver relacionada con la dimensión de masculinidad vs. feminidad de Hofstede, porque ambas hacen hincapié en la asertividad y la ambición. Shalom argumenta que mientras la masculinidad tiene tintes egoístas, al ser rasgos de la feminidad el cuidado y la atención a los demás, el dominio exige una actitud activa, pero no implica egoísmo. (Schwartz, 2009, pág. 14)

Por lo tanto, aunque ambas teorías muestren similitudes conceptuales y orientativas, cada esfera y cada dimensión tienen significados significativamente distintos.

## **Análisis Cultural**

A continuación, se realizará un análisis cultural de cada uno de los países que se ha decidido estudiar en este trabajo. Este se llevará a cabo mediante dos de las teorías expuestas anteriormente: las cinco dimensiones de Hofstede y los valores básicos de Schwartz.

### **Análisis Cultural desde la Teoría de Hofstede**

La teoría de las cinco dimensiones de Hofstede resulta fácilmente implementable a la práctica. Esto se debe a que ofrece una herramienta en la que se puntúa a cada una de las diferentes culturas en una escala del 1 al 100. Esta puntuación está basada en una encuesta en la que se exponen preguntas de diferentes índoles relacionadas con cada una de las dimensiones. A través de esta teoría y de las esferas que presenta, se podrán comparar los valores, las actitudes y los comportamientos de la cultura española y la surcoreana a través de las series elegidas.

## LAS CINCO DIMENSIONES EN COREA DEL SUR

La puntuación que recibe Corea del Sur respecto a las cinco dimensiones de Hofstede son las siguientes (Hofstede insights):

**Tabla 8:** Puntuaciones de Corea del Sur en las 5 dimensiones de Hofstede

Dimensión	Puntuación
<b>Distancia al poder</b>	<b>60</b> La cultura surcoreana es ligeramente jerárquica. Esto quiere decir que en Corea del Sur se acepta el lugar que recibe cada persona sin necesidad de justificación. Se observan desigualdades heredadas y un sistema centralizado. Además, la gente espera que sus superiores les digan qué tienen que hacer.
<b>Individualismo vs. colectivismo</b>	<b>18</b> Esto quiere decir que Corea del Sur es un país altamente colectivista. Por ello se caracteriza por el compromiso a largo plazo para con el grupo. Asimismo, la lealtad tiene un papel primordial y prevalece sobre la mayoría de las normas y reglamentos sociales. Se fomentan las relaciones sólidas. Las ofensas son motivos de vergüenza y desprestigio, y las relaciones empleador-empleado se perciben en términos morales.
<b>Masculinidad vs. feminidad</b>	<b>39</b> Esto quiere decir que Corea del Sur tiene una cultura femenina. Este concepto de feminidad en cuanto a la cultura es visto como aquellas sociedades cuyo objetivo

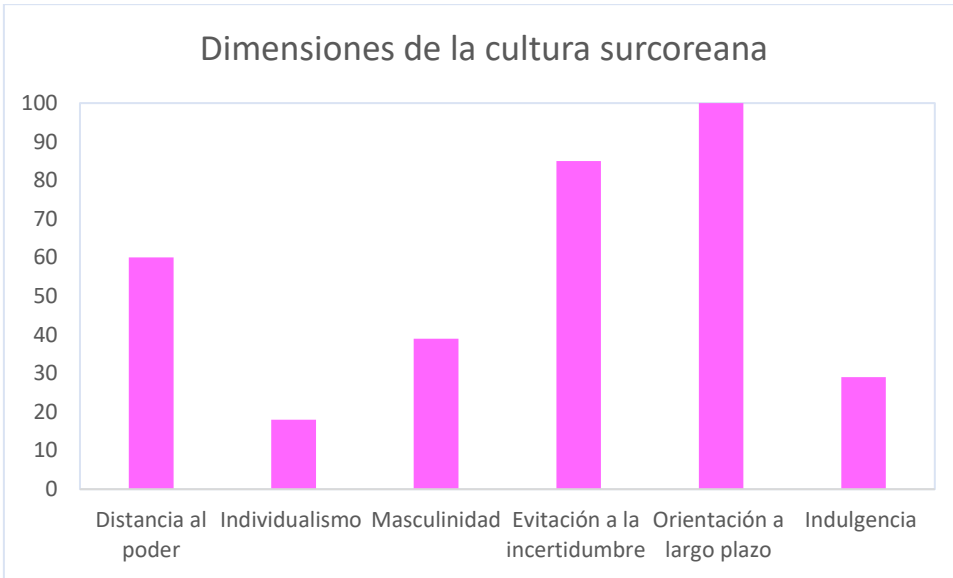
	<p>es trabajar para vivir. Los directivos buscan consenso, se valora la igualdad, la solidaridad y la calidad en la vida laboral. Los conflictos se resuelven mediante el compromiso y la negociación.</p>
<p><b>Evitación de la incertidumbre</b></p>	<p><b>85</b></p> <p>Esta puntuación significa que los surcoreanos se enmarcan en una cultura que valora la seguridad, la estabilidad y la estructura. Corea del Sur es uno de los países que más evita la incertidumbre. Se caracteriza por mantener códigos rígidos de creencias y de comportamiento y por ser intolerante con ideas o maneras de actuar ortodoxas. Tienen una necesidad emocional de normas, la innovación puede ser resistida y tienen un impulso interior de estar ocupados y trabajar duro.</p>
<p><b>Orientación en el tiempo</b></p>	<p><b>100</b></p> <p>Es una de las sociedades más pragmáticas y orientadas al largo plazo. La cultura de este país valora la planificación, la paciencia y la persistencia a largo plazo. La gente se guía por virtudes y buenos ejemplos prácticos</p>
<p><b>Indulgencia vs. moderación</b></p>	<p><b>29</b></p> <p>Esto quiere decir que es una cultura que tiende más a la moderación y que se enmarca en normas estrictas. Este tipo de sociedades tiene tendencia al cinismo y al pesimismo. No dan mucha importancia al tiempo libre y controlan la satisfacción de sus deseos. La gente siente que sus</p>



	acciones están restringidas por las normas sociales y consideran que darse un “capricho” es algo malo.
--	--

Fuente: elaboración propia a partir de Hofstede Insights

**Gráfico 1: Dimensiones de Hofstede de la cultura surcoreana**



Fuente: elaboración propia a partir de Hofstede Insights

**LAS CINCO DIMENSIONES EN ESPAÑA**

En España, la herramienta de la organización Hofstede Insight ha puntuado las distintas dimensiones de la siguiente manera (Hofstede insights):

**Tabla 9: Puntuaciones de España en las 5 dimensiones de Hofstede**

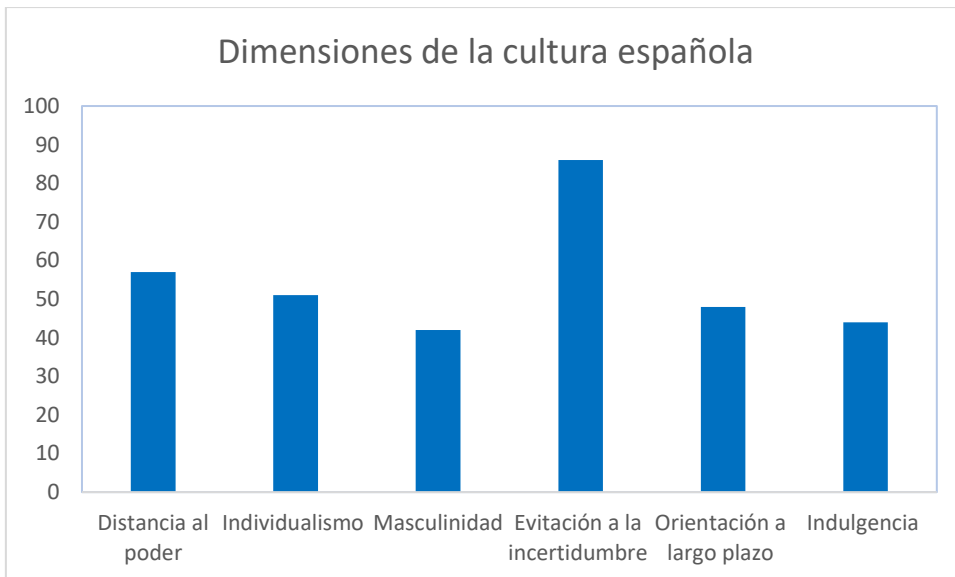
Dimensión	Puntuación
<b>Distancia al poder</b>	<b>57</b>
	Lo que quiere decir que se valora la jerarquía y el respeto por las figuras de autoridad, pero buscando al mismo tiempo minimizar la distancia social entre diferentes clases. Esta puntuación es muy parecida a la de Corea del Sur, por lo que la gente de ambas culturas presenta características similares en este aspecto.
	<b>51</b>

<p><b>Individualismo vs. colectivismo</b></p>	<p>Lo que significa que España tiene una cultura que se inclina ligeramente hacia el individualismo, pero que también valora la cooperación y la pertenencia a un grupo. España en comparación con Corea del Sur, es considerado individualista</p>
<p><b>Masculinidad vs. Feminidad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>42</b></p> <p>Esto quiere decir que, aun valorándose tanto las cualidades asociadas con la masculinidad como las asociadas con la feminidad, se tiene una ligera inclinación hacia las primeras. La polarización no está bien vista ni se aprecia la competitividad excesiva. Existe una preocupación por las personas débiles o necesitadas que genera una corriente natural de simpatía.</p>
<p><b>Evitación de la incertidumbre</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>86</b></p> <p>La cultura española valora la predictibilidad, la estabilidad y la seguridad respecto al futuro. De entre todas las dimensiones es la que más define a España, ya que el resto ronda en torno a la puntuación 50. A la gente le gusta tener normas para todo, los cambios provocan estrés, pero, al mismo tiempo, se ven obligados a evitar normas y leyes que hacen la vida más compleja.</p>
<p><b>Orientación a largo vs. a corto plazo</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>48</b></p> <p>Lo que significa que España tiene una cultura que valora tanto la gratificación y perseverancia a largo plazo como la gratificación presente e inmediata, aunque se inclina un poco más hacia la segunda. A los españoles les gusta vivir el momento, sin una gran preocupación por el futuro. Se buscan resultados rápidos y sin demora. Sin embargo, también prevalece la necesidad de estructuras claras y reglas bien definidas frente a</p>

	enfoques más pragmáticos y relajados en el largo plazo.
<b>Indulgencia vs. moderación</b>	<p style="text-align: center;"><b>44</b></p> <p>Esto quiere decir que tiene una tendencia hacia la moderación y por ello, las normas estrictas y que es una cultura que tiende al cinismo y al pesimismo, como en Corea del Sur.</p>

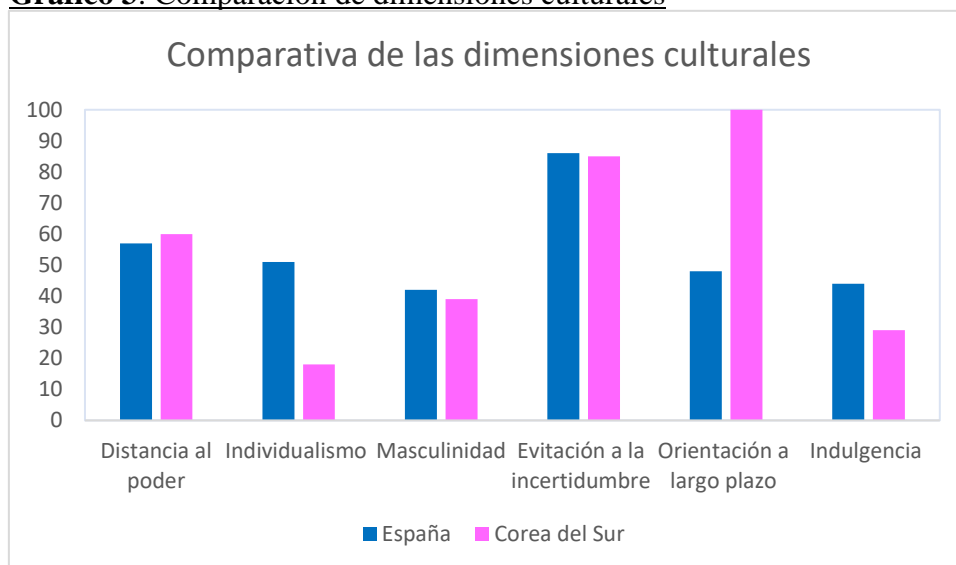
Fuente: elaboración propia a partir de Hofstede Insights

**Gráfico 2: Dimensiones de Hofstede de la cultura española**



Fuente: elaboración propia a partir de Hofstede Insights

**Gráfico 3: Comparación de dimensiones culturales**



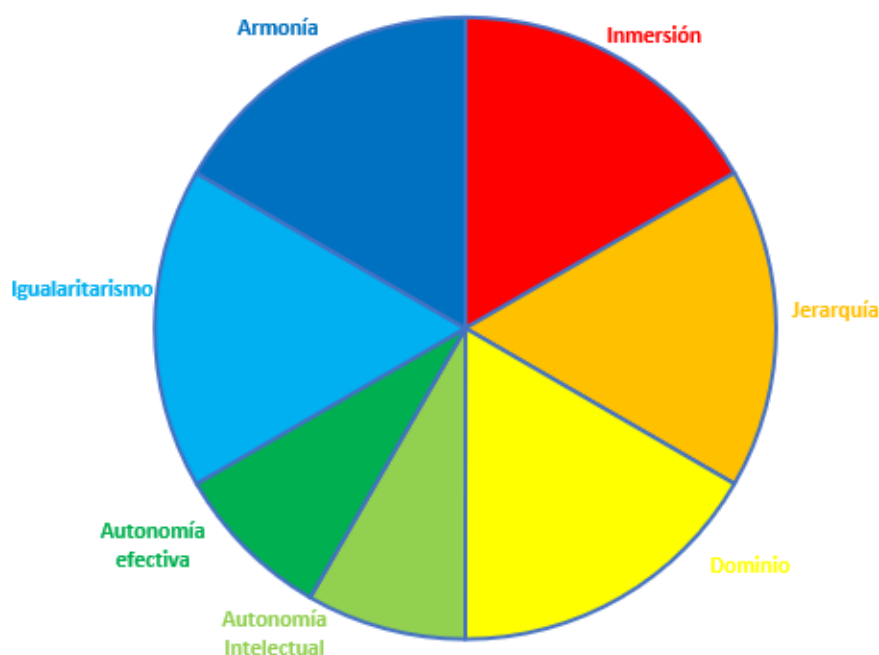
Fuente: elaboración propia a partir de Hofstede Insights

Este gráfico muestra en azul las puntuaciones que tiene Corea del Sur en cada una de las seis dimensiones que analiza Hofstede Insight (Hofstede insights). Por otro lado, se ven en morado las puntuaciones que ha obtenido la cultura española. Se puede observar que en alguna de estas dimensiones ambas culturas son muy parecidas. Por ejemplo, en la evitación de la incertidumbre, en la distancia al poder o en la masculinidad vs. feminidad, ambas culturas tienen puntuaciones muy parecidas. Asimismo, hay otras dimensiones en las que distan mucho la una de la otra, como, por ejemplo, el individualismo y la orientación a largo vs. corto plazo.

### **Análisis Cultural desde los Valores Básicos de Schwartz**

Shalom Schwartz ha elaborado un mapa cultural mundial donde se posicionan los distintos países según su orientación en las esferas identificadas en la teoría. Como se puede observar en el gráfico mostrado a continuación, cada uno de los polos de las tres esferas está colocado de manera opuesta a su contrario. De esta manera, la inmersión se opone a la autonomía, la armonía al dominio y la jerarquía al igualitarismo.

**Gráfico 4:** Representación de las esferas de Shalom Schwartz



Fuente: elaboración propia a partir de Shalom Schwartz, 2009

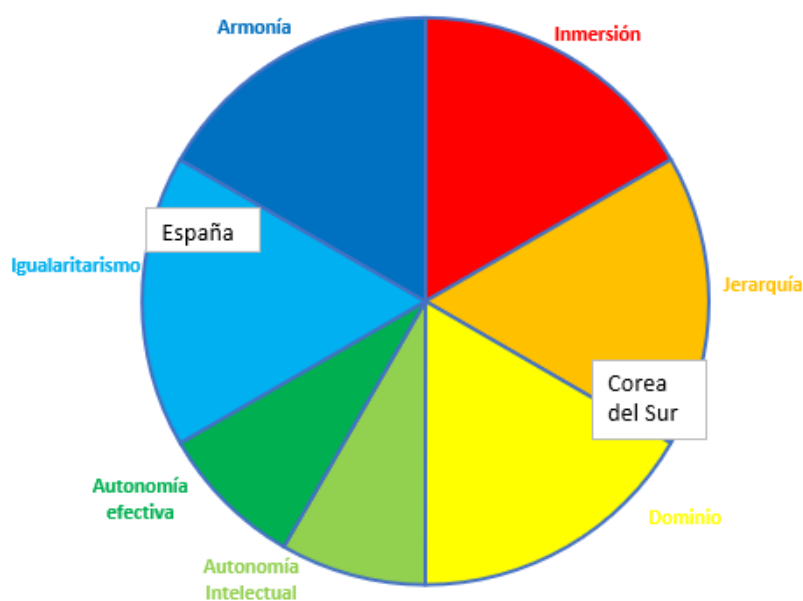
De esta forma, las culturas que son altas en una orientación polar son altas también en las orientaciones polares adyacentes, pero son bajas en las opuestas. Es decir, si una sociedad se caracteriza por ser armoniosa, entonces tendrá pocos valores relacionados con su opuesto, el dominio. Asimismo, tendrá rasgos propios del igualitarismo. Cabe destacar que la Armonía y la Inmersión, junto con la Autonomía intelectual y el dominio se encuentran más separados de lo que se muestra en la imagen. Los tres polos cuyos triángulos son de colores cálidos están más unidos entre sí, al igual que los tres (cuatro si se cuentan las autonomías como polos diferentes) restantes entre ellos.

Según lo expuesto por Schwartz en su obra *Culture Matters: National Value Cultures, Sources, and Consequences*, cada país tiene un “perfil cultura” que refleja la importancia de cada una de las siete orientaciones. Tras esto, hizo un cálculo de la “matriz de distancias culturales”. Esta es la suma de las diferencias absolutas entre los pares de grupos en cada una de las 7 orientaciones. Tras realizar una encuesta a 88 profesores de 64 grupos culturales diferentes, a 132 estudiantes universitarios de 77 etnias distintas y a 16 representantes regionales o nacionales de 13 países, consiguió darle una puntuación de cada esfera a cada cultura estudiada.

Schwartz (2009), mediante la correlación de las puntuaciones de cada país y con vectores, posiciona a cada cultura en diferentes puntos de un gráfico, de manera que se representa el polo hacia el que cada sociedad tiende. Corea del Sur se encuentra situado muy cerca del polo de la jerarquía. Esto significa que se guía por valores como el poder social, la autoridad o la riqueza y que, a su vez, presenta rasgos como la ambición, la audacia, la autosuficiencia o la competencia, propios de polo del Dominio.

Por otro lado, España se encuentra posicionada en cerca del polo del igualitarismo. Por ello, se guía por valores como la justicia social, la responsabilidad, la ayuda o la honestidad. Asimismo, está cerca del polo de la armonía, por lo que presenta rasgos como la unión con la naturaleza, la protección del medio ambiente o el sometimiento a las circunstancias.

Gráfico 5: Representación de España y Corea del Sur en las esferas de Schwartz



Fuente: elaboración propia a partir de Shalom Schwartz, 2009

## **Series: La Casa de Papel y El Juego del Calamar**

A lo largo de este apartado, se realizará un resumen de la trama de cada una de las dos series que se han elegido para la comparación cultural: *La Casa de Papel* y *El Juego del Calamar*. Asimismo, se expondrán las diferentes dimensiones que se han tratado anteriormente reflejadas en cada uno de los dos cortometrajes.

## **La Casa de Papel**

*La Casa de Papel* es una serie española emitida por primera vez en 2017. Tras presentar un breve resumen de la trama, las cinco dimensiones de Hofstede y las tres esferas de Schwartz serán ejemplificadas en tomas de la serie para poder materializar la relación entre la cultura española desde el enfoque de esta teoría y la cultura española dentro de la trama.

### **Sinopsis**

*La Casa de Papel* tiene un desenlace principal, según la plataforma donde se emite, Netflix, que trata sobre “ocho ladrones que toman rehenes en la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre de España, mientras el líder de la banda manipula a la policía para cumplir con su plan”. (Netflix, 2021)

La serie creada por Alex Pina, durante la primera temporada es una narración del plan de grupo de atracadores para robar la fábrica donde se crea el dinero en España. Estos atracadores son elegidos por el personaje conocido como El Profesor y cada uno tiene un nombre en clave (Tokio, Berlín, Río, Nairobi, Denver, Moscú, Helsinki y Oslo) y todos estos son ciudades con el objetivo de que no conozcan las verdaderas identidades del resto del equipo. El atraco tiene como fin último la fabricación de su propio dinero y para ello los atracadores tendrán que permanecer en ese edificio durante unos cuantos días.

En el primer episodio, el que va a ser utilizado para ejemplificar cada una de las dimensiones se presenta a la narradora de la historia, Tokio, y como El Profesor la ficha antes de que cayese en una trampa de la policía. Se presentan a los ocho componentes del grupo de atracadores y cómo aprenderán todo sobre lo que tienen que hacer en 5 meses. Además, en este episodio comienza el atraco y se dan las primeras fases del plan del Profesor. Por ejemplo, cuando les hacen creer a la policía que su intención era atracar la cámara acorazada y salir con el dinero para que piensen que están encerrados en el edificio.

### **Rasgos culturales reflejados en la serie desde la teoría de Hofstede**

A continuación, se tratará de identificar en la serie española diferentes rasgos culturales pertenecientes a cada una de las dimensiones enunciadas a lo largo del trabajo.

En relación con la distancia al poder, Paulina González Rosero (2019) argumenta cómo el discurso de la serie cuestiona el status quo del sistema democrático. Expone que en la trama se pueden observar “indicadores del análisis del anarquismo individualista, las fallas de las democracias representativas y la justificación del ataque al Estado como forma legítima de respuesta de los individuos”. Los personajes de la serie defienden este ataque como una “respuesta legitimada ante el casi inexistente poder real de los individuos-ciudadanos para incidir o cambiar a las instituciones estatales”. (pág. 11)

### **Distancia al poder**

Un ejemplo de la dimensión cultural de distancia al poder en la serie *La Casa de Papel* es la trama en la que se desarrolla. La base de esta es el atraco a la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre.

Asimismo, dentro del grupo de atracadores también se observa una alta distancia al poder. El personaje del Profesor tiene gran autoridad sobre el resto de los atracadores. Un ejemplo de este argumento es el hecho de que solo él conoce la verdadera identidad de todos los atracadores, mientras que el resto solo conocen sus nombres en clave. Como consecuencia, estos integrantes del grupo adquieren el papel de subordinados. Además, en el capítulo 1 de la primera temporada, se puede ver como ‘Tokio’ le ve como un “ángel de la guarda” (minuto 3, segundo 25). Esta visión del jefe de un grupo es una característica de las culturas con gran distancia jerárquica.

### **Evitación de la incertidumbre**

Un ejemplo de la evitación a la incertidumbre es el cambio de mando de la operación de rescate llevado por los cuerpos de seguridad cuando se dan cuenta de que Alison Parker, la hija del embajador británico está encerrada en la Fábrica como uno de los rehenes. Al principio la negociación la llevaba la inspectora Murillo, del cuerpo de policía. Una vez se dan cuenta de quién está dentro del edificio el control pasa al jefe de Inteligencia para llevar a cabo una operación de rescate, ya que tiene un equipo de expertos en este tipo de operaciones. Esto caracteriza la confianza depositada en los expertos, uno de los rasgos de una sociedad con alta evitación a la incertidumbre.

Dado que la trama se desarrolla en un atraco, es difícil encontrar características de una cultura con un alto grado de evitación a la incertidumbre sin argumentar la posibilidad de que se deba a la situación y no a la cultura.



### **Colectivismo vs. Individualismo**

Se puede observar cómo los personajes integrantes del grupo de atracadores trabajan en equipo para llevar a cabo su plan. Cada uno de los personajes tiene un papel específico dentro del atraco.

Por otro lado, en algunos personajes se observan motivaciones más individualistas. El personaje de 'Tokio', por ejemplo, toma decisiones egoístas que ponen en peligro el plan y que atacan el bienestar de los demás miembros del equipo. En el primer capítulo de la serie, hacia el minuto 45 tiene lugar el intento de huida de los atracadores de la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre. El plan que tenían que seguir era disparar al suelo cerca de los policías que llegasen y volver a meterse en la Fábrica para poder llevar a cabo la idea de atraco del Profesor. A 'Río' le disparan y le hieren en la cabeza. 'Tokio', viendo esto empieza a disparar directamente a los policías, anteponiendo sus intereses individuales a los colectivos.

### **Masculinidad vs. Femenidad**

Al comienzo de la serie, en el primer episodio, el Profesor hace saber al grupo de atracadores cuáles son las normas que deben seguir: no pueden saber los nombres reales del resto de los integrantes, no puede haber preguntas personales y no puede haber relaciones personales. Aproximadamente en el minuto 38 de este mismo capítulo se ve como 'Río' le pide matrimonio a 'Tokio' y le da una 'chapa de pedida' que es una chapa militar con el verdadero nombre de 'Río' grabado en ella. Ambos deciden romper las reglas impuestas por el profesor para priorizar su relación. En esta escena se muestra la importancia que se le da a las personas y a las relaciones cálidas. El Profesor muestra más características de una sociedad masculina, al priorizar el éxito y el dinero. Por otro lado, Tokio y Río, al romper con las normas que el Profesor había puesto, muestran la feminidad de la cultura española.

### **Visión a corto vs. Largo plazo**

La trama per se es un claro ejemplo de visión a corto plazo, ya que los atracadores anteponen la gratificación que significaría conseguir el motín a las consecuencias que este acto ilegal tendría en sus vidas a largo plazo. Sin embargo, hay personajes que ejemplifican una visión a largo plazo como el Profesor. Este organizó el atraco con muchos meses de antelación y planificó una estrategia a largo plazo para evitar su captura

tras el atraco y para poder asegurar la libertad de los miembros de su equipo. En el episodio 1 de la primera temporada se puede ver cómo, una vez reunidos todos los atracadores que formarán parte del grupo, el Profesor les explica que pasarán 5 meses estudiando el atraco (minuto 6, segundo 31). ‘Moscú’, otro de los personajes principales, responde a esa idea con un “¿Cómo que cinco meses? ¿Estamos locos o qué?” (minuto 6 segundo 35), mostrando la coexistencia entre la orientación a largo y a corto plazo en la cultura española.

Asimismo, se puede observar un predominio de la visión a corto plazo, pues cuando Moscú hace la pregunta señalada anteriormente, el Profesor le responde y le hace ver que cinco meses no son nada comparado con cuatro o cinco años estudiando para luego ganar un sueldo bastante escaso (minuto 6, segundo 54).

### **Indulgencia vs. Moderación**

En cuanto a la dimensión de indulgencia vs. moderación, la serie muestra una tendencia hacia la indulgencia o a la moderación dependiendo del personaje. Por un lado, se pueden observar ejemplos de indulgencia en personajes como Berlín, que tienden más a la moderación. Este personaje tiene un carácter más introspectivo y racional en la toma de decisiones. Otro ejemplo es el Profesor, ya que al enterarse de que Tokio había disparado a dos policías y que igual estos estaban muertos no se descontroló por su enfado, sino que mantuvo la calma. La razón del enfado era que una de las normas a seguir era que no hubiese sangre derramada durante todo el atraco.

Otro reflejo de esta dimensión se puede observar en Tokio, por ejemplo, que se caracteriza por tener dificultades para controlar sus emociones y actúa por impulsos. Un ejemplo es el expuesto anteriormente, el de los disparos contra los policías. Tokio no supo controlar sus emociones cuando dispararon a Río y empezó a disparar contra los policías aun sabiendo que ese no era el plan.

### **Rasgos culturales reflejados en la serie desde la Teoría de Schwartz**

En el episodio piloto de *La Casa de Papel* existen diversas escenas y acontecimientos que reflejan las características de la sociedad española como una cultura situada en el polo del igualitarismo. Un ejemplo es la honestidad que se presenta en la figura del Profesor desde el principio. A cada uno de ellos les hace saber desde el primer momento porqué les ha

reclutado y el tiempo que tendrán que permanecer en la casa del campo hasta que consigan aprenderse todo el plan.

Transcurridos unos minutos del episodio, se puede observar al Profesor diciendo al grupo de atracadores que, para que el plan salga bien, tienen que ser vistos por la sociedad como ‘Robin Hoods’. Esta escena hace alusión al valor de la justicia social que caracteriza a las culturas situadas en el polo del igualitarismo. En este extremo también se en alta estima la ayuda y la lealtad. Este primer valor se puede ver en distintas ocasiones. Tokio ayudando a Río cuando le han dado un tiro los policías puede ser un reflejo de este rasgo, aunque se puede achacar también al sentimiento amoroso que sentía por él. El segundo valor se puede ver ejemplificado en la actuación de los atracadores hacia el Profesor. Todos se mantienen leales hacia él y, aun cuando cuestionan algunas de sus decisiones o de sus planes acaban llevándolos a cabo.

El valor de la igualdad también caracteriza al extremo del igualitarismo. En el episodio piloto de la serie se puede ver como el Profesor trata a todos los atracadores por igual y sin favoritismos. En una escena, cuando se encuentran en la casa del bosque dispuestos a aprender el plan de ataque, él les deja elegir cuáles serán sus nombres en clave. Esto demuestra que, aun siendo él el jefe y la figura autoritaria del grupo, ve al resto de atracadores como iguales y con derecho a opinar sobre asuntos relacionados con el atraco. Asimismo, no actúa de manera impositiva, sino que da explicaciones de las decisiones que toma.

Otro rasgo característico de las culturas igualitarias es el valor de la responsabilidad. Este se puede percibir en el personaje de Mónica Gaztambide. Ella es una secretaria de la Fábrica de Moneda y Timbre que averigua que se ha quedado embarazada. Además, cuando se lo cuenta al futuro padre del bebe, este se enfada porque se haya quedado embarazada, ya que tiene mujer y tres hijos. Mónica entonces se ve en la tesitura de elegir entre quedarse con el bebe o abortar. Es por ello por lo que la situación que vive este personaje refleja la importancia que se le da a la responsabilidad.

Por último, otro valor que destacada Schwartz como propio del igualitarismo es la ayuda. Este se puede ver en diferentes escenas y situaciones vividas por los personajes. Un ejemplo es el momento en el que el Profesor salva a Tokio de ser detenida por la policía que estaba esperándola en casa de su madre. Por otro lado, sirve como muestra también

el momento en el que Moscú se encuentra hablando con Denver sobre lo poco que saben hacer porque no han estudiado nada en la vida y este último le reprocha que ninguna carrera o ninguna profesión le habrían valido para sacar a Moscú de la cárcel. Ambos sucesos demuestran el valor de la ayuda.

## **El Juego del Calamar**

A continuación, se presenta una breve introducción de la trama de la serie surcoreana, *El Juego del Calamar* emitida en 2021. Tras esta sinopsis, se ejemplificarán las cinco dimensiones del modelo cultural de Hofstede y las tres esferas de los valores básicos de Schwartz para la sociedad surcoreana mediante escenas de la serie de este país.

### **Sinopsis**

La plataforma en la que se estrenó esta serie de origen surcoreano, Netflix, presenta la siguiente sinopsis de la serie: “Cientos de jugadores con problemas económicos aceptan una extraña invitación para competir en juegos infantiles. Dentro les esperan un premio tentador y desafíos letales” (Netflix, 2021). En la serie dirigida por Hwang-Dong Kyuk, los jugadores son elegidos de manera consciente por los problemas económicos que ahogan a cada uno de ellos y participan en estos juegos infantiles arriesgando su propia vida si pierden.

En el primer episodio, el que será utilizado para ejemplificar cada una de las dimensiones, se presenta al protagonista de la serie Seong Gi-Hun. Este personaje es un hombre divorciado con una hija, adicto a las apuestas y con una gran deuda monetaria con acreedores. Después de pasar el día apostando, pierde el dinero que había ganado en las apuestas porque se lo roba una persona con la que se choca al huir de sus acreedores. Al ser el cumpleaños de su hija y haber perdido todo el dinero que iba a gastarse para invitarla a cenar, entra en un salón de recreativos para intentar coger un peluche en el juego de ‘el gancho’. Pierde mucho dinero intentando conseguir un peluche, pero al final un niño le ayuda y el protagonista gana una caja con un regalo sorpresa dentro. Seong Gi-Hun lleva a su hija a cenar a un puesto de comida callejero y al entregarle el regalo ve que es un mechero en forma de pistola.

De regreso a su casa se encuentra a un hombre en el metro, quien le da una tarjeta para que se ponga en contacto con él si quiere participar en una serie de juegos que duran unos cuantos días, a cambio de una alta suma de dinero. El protagonista acaba llamando al

número y una furgoneta le recoge en un punto establecido por el hombre del metro. Cuando entra en la furgoneta esta se llena de un gas que le hace quedarse dormido. Al despertarse se encuentra en una sala llena de camas con el resto de participantes. Cada uno lleva un chándal con un número en la parte superior izquierda de la sudadera, indicando el número de jugador que es. Seong Gi-Hun es el 456, el último en incorporarse al juego. Es entonces cuando una serie de personas vestidas con monos rojos y con máscaras les comienzan a explicar las reglas. Los participantes deberán firmar un contrato para indicar su voluntariedad de jugar. Una vez hecho esto se abren unas puertas hacia un patio donde hay una muñeca al otro extremo. Este es el primer juego: 'luz verde, luz roja'. Este es la variante coreana del escondite inglés, en el que se tienen que ir acercando hacia donde está la muñeca cuando esta no este mirando. Quienes se muevan cuando la muñeca se da la vuelta estarán eliminados. Los jugadores tendrán que pasar una línea roja que está a la altura de la muñeca en cinco minutos o si no también serán eliminados. Es aquí cuando empieza la matanza, ya que a cada persona que se mueva se les dispara y los que quedan en el campo cuando se acaba el tiempo también son disparados.

### **Rasgos culturales reflejados en la serie desde la teoría de Hofstede**

Una de las características de esta serie, como explican John Babujee y Soby Varghese en su estudio es la existencia de la monitorización por parte de la organización del juego a los participantes. Además, existe cierta jerarquía por parte de quienes manejan las pruebas ya los jugadores, de tal manera que en cada una de las máscaras se puede observar una figura geométrica distinta que hace referencia a su status dentro de la pirámide (2021, pág. 122)

#### **Distancia al poder**

Uno reflejo de la distancia al poder del primer capítulo de la serie es la existencia del monitoreo de los jugadores por parte de un 'organismo superior'. En este episodio se puede observar cómo el sitio donde tienen lugar los juegos está constantemente vigilado por numerosas cámaras y cómo, cada vez que un jugador se muere, su fotografía desaparece del suelo de la habitación desde donde se controla todo. Esto es un reflejo de que el poder prima sobre el derecho y de que existe una gran dependencia y distancia entre aquellos que mandan y los que no. Asimismo, aunque algunos intenten revelarse ante el juego, todos los participantes actúan según diga la fuerza organizativa. Esto hace

referencia a la característica de las sociedades con una alta distancia al poder en la que los subordinados esperan ser dichos qué hacer.

### **Masculinidad vs. Femenidad**

En el primer episodio de la serie, en el minuto 8-9, el protagonista Seong Gi-Hun es perseguido por aquellas personas a las que debe dinero. Mientras está huyendo se choca con una persona y la tira al suelo. Entonces se acerca a la mujer para ver si está bien y le recoge el café que había tirado, en lugar de irse corriendo. Esto es un ejemplo de la feminidad que caracteriza a la sociedad coreana, al atender y cuidar del que se ha caído.

Otro ejemplo de la feminidad que caracteriza a la sociedad surcoreana, visto desde la serie, es la relación que tiene Seong Gi-Hun con su hija. En una sociedad femenina, tanto el padre como la madre muestran ternura hacia sus hijos y esto se puede observar en la escena en la que el protagonista cena con su hija, ya que la lleva después a casa de su exmujer y se ofrece a subirla hasta su piso.

### **Visión a largo vs. Corto plazo**

En la trama se pueden observar diferentes reflejos de la dimensión de la visión a largo vs. a corto plazo mediante las acciones de cada uno de los personajes. Hay personajes que planifican y trabajan de manera estratégica para poder lograr sus objetivos. Por ejemplo, Seong Gi-Hun tiene un objetivo a largo plazo de poder pagar sus deudas y así, recuperar a su familia.

Por otro lado, la primera escena de la serie narra la historia del infantil y tradicional juego del Calamar. En esta escena se puede observar una de las características mostradas en la tabla de las sociedades orientadas a largo plazo: la adaptación de las tradiciones a un contexto moderno. La serie tiene como hilo argumentativo la realización de diferentes juegos infantiles ambientados a una lucha por sobrevivir.

### **Evitación de la incertidumbre**

En el primer episodio, hay un ejemplo claro de una de las características descritas anteriormente de la evitación de la incertidumbre, la existencia de normas sociales estrictas. Este se da una vez comienza el juego y los personajes de chaleco rojo han explicado brevemente el sentido del mismo y se le permite a cada jugador dejar el juego. Para aquellos que voluntariamente deciden seguir, se les hace firmar a todos un contrato. (minuto 40) Es en este contrato se exponen las tres cláusulas que regirán todas las

partidas. Al ser también una cultura de contexto alto, la mayoría de normas se encuentran implícitas en el entorno y la tradición y por ello solo hay tres en el contrato.

### **Colectivismo vs. Individualismo**

La cultura coreana tiene una fuerte orientación cultural colectivista. En la serie esta característica se refleja en la lealtad que muestran hacia sus familiares y amigos y también en la solidaridad y el apoyo mutuo.

Aun así, se puede observar también influencia de la cultura individualista occidental en algunos de los personajes de la serie. Seong Gi-Hun es un personaje muy individualista y guiado por sus propios intereses aun habiendo sido educado en el seno de la cultura coreana.

Un ejemplo que refleja la dimensión colectivista de Corea del Sur se muestra en el primer episodio de la temporada, en el momento en el que Seong Gi-Hun está a punto de caerse al suelo y ser eliminado, otro jugador le agarra, arriesgándose el mismo a ser eliminado. Sin embargo, hay otros jugadores, como el propio protagonista, que se esconden detrás de otros participantes para evitar ser vistos en caso de moverse.

### **Indulgencia vs. Moderación**

La dimensión de indulgencia vs. moderación se presenta en la serie como la tendencia a uno de los dos polos dependiendo del personaje del que se trate. Un ejemplo de ambos extremos es la escena del primer juego de la serie: Luz verde, Luz roja. En este, hay varios participantes que actúan de manera indulgente y tomándose todo como si fuese ciertamente un juego. Se muestra como en ellos prima la diversión y el pasárselo bien. Por otro lado, están aquellos que se comportan de manera moderada, calculando meticulosamente los pasos que tiene que dar para llegar hasta la muñeca sin que esta note movimiento.

### **Rasgos culturales reflejados en la serie desde la teoría de Schwartz**

En el episodio piloto de la serie *El Juego del Calamar* aparecen diferentes escenas que reflejan la posición de la cultura surcoreana en el polo de jerarquía. Uno de los valores que guía a una sociedad jerárquica es el poder social. Este valor se puede ver reflejado en la dependencia que tienen los jugadores hacia los organizadores, ya que estos son los que les pueden dar el dinero que necesitan para pagar cada uno sus deudas. Asimismo, tras firmar el contrato para poder mantenerse en el juego, los participantes pasan a ser

controlados por la organización. Relacionado con este ejemplo se encuentra también la autoridad, otro rasgo característico de las sociedades jerárquicas. Este también se puede ver ejemplificado en las figuras de los guardianes de mono rojos y máscara negra que actúan como controladores del desarrollo de las diferentes etapas del desafío. La monitorización también presenta características de la autoridad ejercida por quienes mandan en el juego.

La riqueza constituye, asimismo, un valor predominante en las sociedades de este polo. Este puede ser observado en el protagonista, quien anhela poder conseguir mucho dinero para poder invitar a su hija a un buen restaurante a cenar o para hacerle un buen regalo.

Por otro lado, el capítulo también cuenta con reflejos de los valores característicos del polo del ‘dominio’, el cual se encuentra adyacente al polo jerárquico. Uno de estos rasgos es el reconocimiento social, el cual se ejemplifica con el amigo que Seong Gi-Hun se encuentra una vez comienza el primer juego. Este personaje, Cho Sang-Woo, mintió a su familia y les hizo creer que estaba en el extranjero por cuestiones de trabajo, cuando en realidad había sido despedido por fraude. Aquí se puede observar la necesidad de obtener reconocimiento social por parte del entorno en la sociedad surcoreana. Este mismo acontecimiento puede ser utilizado como reflejo del valor del éxito que define el polo del dominio.

**Tabla 10:** Comparación entre los rasgos culturales desde la Teoría de Hofstede

	La Casa de Papel	El Juego del Calamar
Distancia al Poder	Alta: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subordinación de los atracadores al Profesor</li> <li>• El Profesor visto como un “padre benévolo”</li> </ul>	Muy alta: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Existencia de un órgano superior que controla a los jugadores</li> <li>• Sumisión de los jugadores al juego</li> <li>• Dependencia de los endeudados a los organizadores del juego</li> </ul>
Evitación de la Incertidumbre	Alta <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan con muchas normas</li> <li>• Confianza en expertos para sacar a Alison Parker de la Fabrica</li> </ul>	Muy alta <ul style="list-style-type: none"> <li>• Firma de contrato para poder jugar</li> <li>• Firma de contrato para dar consentimiento de que a Seong Gi-Hun le quiten órganos del cuerpo</li> </ul>



Colectivismo vs. Individualismo	Individualista y colectivista <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tokio dispara a los policías por interés propio</li> <li>• Cada uno tiene un rol específico en el equipo</li> </ul>	Colectivista e Individualista <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seong Gi-Hun solo piensa en su propio interés</li> <li>• Otro jugador salva a Seong Gi-Hun de ser eliminado</li> <li>• El protagonista se esconde detrás de otros para no eliminarse el.</li> </ul>
Masculinidad vs. Femenidad	Femenidad: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tokio y Rio anteponen su relación personal a las normas impuestas por el profesor</li> <li>• Rio le pide matrimonio a Tokio</li> </ul>	Femenidad <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ternura del protagonista hacia su hija</li> <li>• Seong Gi-Hun se para para ver si a la persona que ha tirado al suelo se encuentra bien</li> </ul>
Visión a corto vs. largo plazo	Visión a largo y a corto <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudio de cinco meses para poder llevar a cabo el plan de atraco</li> <li>• Visión de que cinco meses no son nada comparado con cinco años de estudio para luego ganar un sueldo malo</li> </ul>	Visión a largo plazo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reestructuración de los juegos infantiles tradicionales.</li> <li>• Objetivo que tiene Seong Gi-Hun para poder ver a su hija</li> </ul>
Indulgencia vs. Moderación	Moderación: <ul style="list-style-type: none"> <li>• No hay expresión de enfado por parte del Profesor cuando Tokio y Rio rompen las normas</li> <li>• Indulgencia vista en Tokio que se guía por sus emociones como en el tiroteo con los policías</li> </ul>	Moderación: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forma en la que los participantes hacen frente al primer juego</li> </ul>

Fuente: elaboración propia

**Tabla 11:** Resumen de los valores reflejados en La Casa de Papel y El Juego del Calamar

La Casa de Papel		El Juego del Calamar	
Valor	Ejemplo	Valor	Ejemplo
Ayuda	Denver haciendo trabajos ilegales para poder sacar a su padre (Moscú) de la cárcel.	Autoridad	Guardianes de mono rojo como ejercitantes del control y el dominio del juego.
Honestidad	Escena en la que el Profesor les explica a los atracadores que tendrán que estar cinco meses en la casa estudiando el plan y les comienza a contar los detalles del mismo.	Riqueza	Anhelos por parte de Seong Gi-Hun de conseguir dinero para poder invitar a su hija a una buena cena y para comprarle un bonito regalo.

Responsabilidad	Ejemplificado en la figura de Mónica Gaztambide al saber que está embarazada y que el padre del futuro bebe no quiere tenerlo.	Poder Social	Reflejado en la dependencia de los jugadores hacia la organización. Pirámide jerárquica dentro de la organización mostrada por las figuras de las mascararas de los personajes de mono rojo.
Lealtad	Los atracadores muestran lealtad hacia el Profesor al seguir sus instrucciones aun teniendo dudas sobre si hacerlo o no.	Éxito	Se refleja en la competitividad y las ganas que tiene cada jugador de llevarse el premio.
Igualdad	Elección de los nombres en clave por parte de todo el grupo. El Profesor no actúa de manera impositiva, sino que explica cada una de sus decisiones, tratando al resto de atracadores como iguales.	Reconocimiento social	Personaje de Cho Sang-Woo miente al decir que estaba en el extranjero de viaje de negocios cuando en realidad le habían despedido por fraude.
Justicia Social	Reflejado en la idea del Profesor de presentarse ante la sociedad como los ideales que enmarca la figura de 'Robin Hood'.	Elección de las propias metas	Escena en la que se ve a todos los participantes firmar un contrato aceptando voluntariamente formar parte del juego.

Fuente: elaboración propia

## Conclusiones

Al haber analizado el capítulo piloto de ambas series se puede observar que ambas series pueden mostrar ejemplos de los dos extremos del espectro de cada una de las dimensiones. Es decir, se pueden coger ejemplos del primer episodio de cada serie para reflejar las características de una sociedad con mucha y poca distancia jerárquica.

En algunas dimensiones es normal que exista esta coexistencia de características de los dos extremos del espectro, porque la puntuación recibida en esa dimensión tiende mucho al centro. Por ejemplo, en la cultura española, todas las dimensiones se encuentran rondando la puntuación media (50) en más, menos 10 punto, a excepción de la evitación a la incertidumbre. Por ello, se puede considerar normal que en *La Casa de Papel* aparezcan secuencias que puedan representar las características de ambos extremos de la dicotomía en las dimensiones de la distancia al poder, del colectivismo vs. el

individualismo, de la feminidad vs. la masculinidad, la orientación a largo o corto plazo y la indulgencia vs. la moderación.

Por otro lado, en la cultura surcoreana, solamente se encuentra en torno al centro del espectro la puntuación de la dimensión de distancia al poder, con 60 puntos. Consecuentemente, debería ser raro encontrarse ejemplos que puedan reflejar la parte de la dimensión en la que no se encuentra Corea del Sur. Es decir, que no debería haber casos que representasen características de las sociedades masculinas, si la cultura surcoreana está englobada dentro de la feminidad en esa dimensión.

Algunas escenas transcurridas a lo largo del primer episodio de la primera temporada podrían ponerse como ejemplos de características de una sociedad que tiende a la masculinidad, cuando la surcoreana es una cultura que en las puntuaciones de Hofstede Insight obtiene un 39, posicionándose en el lado de la feminidad. Uno de estos casos se da en la escena en la que Seong Gi-Hun descubre que el hombre que es considerado un héroe en su barrio está también endeudado, cuando este les había hecho creer que estaba de viaje de negocios fuera del país. El fracaso es considerado un desastre en las sociedades masculinas, como se muestra en este ejemplo.

Por otro lado, los valores de las esferas de Schwartz en las que se sitúa cada país tampoco reflejan de manera clara la posición de cada una de las culturas. Por ejemplo, la cultura española está en el polo del igualitarismo, donde uno de los rasgos predominantes es la ayuda. Existen ejemplos en El Juego del Calamar que también puede mostrar este valor, como la escena en la que el personaje indio ayuda al protagonista a no caerse para que la muñeca no le pille en movimiento, arriesgando su propia vida.

Además, como en esta teoría cada una de las culturas está posicionada en un lugar distinto del espectro es muy difícil compararlas, pues los valores por los que se rigen son totalmente distintos. Como se puede observar en el gráfico 5, las culturas española y surcoreana se encuentran casi en polos opuestos, por lo que no tienen valores similares que puedan ser equiparados.

Es necesario tener en cuenta que existen aspectos externos a la cultura nacional que pueden afectar cómo esta se representa en la serie. Por ejemplo, el público objetivo al que va dirigida la serie tendrá mucha influencia en la producción de la misma, pues se pretende que llame la atención a un conjunto de personas y por ello se busca incluir en la serie características atractivas para este grupo.

Por otro lado, tampoco se ha tenido en cuenta, en el caso de la cultura surcoreana, la influencia recibida de las culturas occidentales. Este impacto actuaría a modo de centralizador de las puntuaciones de la cultura de Corea del Sur más hacia el centro, ya que, las culturas occidentales y las orientales suelen estar en los diferentes polos del espectro de cada dimensión.

Bauman (2002) expone la idea de las culturas en movimiento. Con ello argumenta que “las culturas se convierten en interdependientes, se penetran las unas a las otras (...); simultáneamente, se da una *melange* cultural y una globalidad de la cultura”. (pág. 88)

Finalmente, ambas series presentan suficientes escenas y ejemplos de las características que engloban a sus culturas en un lado u otro de cada una de las dimensiones de Hofstede. Ambas series sirven como difusoras de las particularidades de cada sociedad. Por ello, la visualización de cada una de estas series supone conocimiento sobre los valores y principios por los que se rigen cada una de las dos culturas analizadas. Sin embargo, no se da una representación plena del extremo del espectro hacia el que debería tender cada una de las culturas en cada dimensión, sobre todo en la surcoreana en la que las puntuaciones no se acercan tanto al centro, donde se puede producir una mayor ambigüedad.

## Bibliografía

- Arbeláez-Campillo, D. F., Villasmil, J., Rojas-Bahamón, M., & Parra Contreras, R. (2021). Reflexiones filosóficas sobre el juego del calamar-squid game-serie de netflix. *Revista De Filosofía. Universidad Del Zulia*, 38(99), 304-315.
- Area Moreira, M., & Ortiz Cruz, M. (2000). Medios de comunicación, interculturalismo y educación.15, 114-122. Retrieved from [file:///C:/Users/casil/Downloads/Dialnet-MediosDeComunicacionInterculturalismoYEducacion-230038%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/casil/Downloads/Dialnet-MediosDeComunicacionInterculturalismoYEducacion-230038%20(1).pdf)
- Austin Millán, T. R. (2000). Para comprender el concepto de cultura . *UNAP Educación Y Desarrollo*, 1(1)
- Babujee, B. J., & Varghese, S. S. (2021). Unknown citizens in the squid game: A study on state domination in hwang-dong-hyuk's korean drama "squid game". *Rjelal*, 9(4) doi:10.33329/rjelal.9.4.121
- Bauman, Z. (2002). *La cultura como praxis* Ediciones Paidós Ibérica.
- BBC News Mundo. (2022, Jul 12,). Emmy 2022: "El juego del calamar" hace historia en unas nominaciones en las que domina "Succession". Retrieved from <https://www.bbc.com/mundo/noticias-62143023>
- Beneyto, L. (2021). La historia y las cifras de ‘El juego del calamar’: El triunfo de una serie que casi no existió. *Forbes*, Retrieved from <https://forbes.es/lifestyle/120879/la-historia-y-las-cifras-de-el-juego-del-calamar-el-triunfo-de-una-serie-que-casi-no-existio/>
- Boas, Franz (1964): *Cuestiones fundamentales de antropología cultural*, Buenos Aires, Solar/Hachette.
- Bonavitta, P. (2019). 'La casa de papel', 'rita' y 'merlí': Entre nuevas narrativas y viejos patriarcados. *Investigaciones Feministas*, 10(2), 207-221. doi:10.5209/infe.66490

- Castelló-Martínez, A. (2020). Análisis del brand placement en la casa de papel. *Ámbitos (Sevilla)*, (48), 223-245. doi:10.12795/Ambitos.2020.i48.12
- De Benito Mesa, I. (2021). Soy la inspectora murillo». acerca de la violencia machista en la casa de papel. *Feminismo/s (Universidad De Alicante)*, (37), 263. doi:10.14198/fem.2021.37.11
- Fields, D. L. (2013). Chinese values survey (chinese culture connection 1987). *Taking the measure of work* (). United States: SAGE Publications.
- Fiske, J. (1982). *Introduction to communication studies* (2nd ed ed.). London: Routledge. Retrieved from NDL-OPAC
- Fiske, J. (1987). *Television culture*. London [u.a.]: Routledge.
- Francescutti, L. P. (2019). Cine y representaciones nacionales: La imagen de españa en la ficción internacional. *Universitas Humanística*, 87(87), 89-119. doi:10.11144/Javeriana.uh87.cрни
- Gimferrer Sola, P. (2021). 'El juego del calamar' bate los récords de netflix: 111 millones de visionados. *La Vanguardia*, Retrieved from <https://www.lavanguardia.com/series/20211013/7785626/el-juego-del-calamar-audiencia-netflix-111-millones.html>
- González Rosero, P. A. (2019a). Análisis del discurso en la serie la casa de papel como cuestionamiento al status quo del sistema democrático. *ComHumanitas*, 10(1), 10-25. doi:10.31207/rch.v10i1.160
- González, A. (2021). El juego del calamar: Todo sobre la serie y el fenómeno de moda de netflix . *Vandal Random*, Retrieved from <https://vandal.lespanol.com/reportaje/random-el-juego-del-calamar-todo-sobre-la-serie-y-el-fenomeno-de-moda-de-netflix>

- Hall, E. T. (1972). *La Dimensión Oculta* (Primera edición en español ed.). México: Siglo xxi editores
- Hall, E. T. (1977). *Beyond culture*. Garden City, New York: Anchor Press/Doubleday.
- Hall, S. (1973). *Encoding and decoding in the television discourse*. Birmingham
- Hofstede insights*. Retrieved 29 de mayo de, 2023, from <https://hi.hofstede-insights.com/national-culture>
- Hofstede, G. (1999). *Culturas y organizaciones: El software de la mente. la cooperación intercultural y su importancia para la supervivencia*. Alianza.
- Krober, C. y Kluckhohn, L. (1952). *Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions*. Papers of the Peabody Museum of American Archeology and Ethnology, 47(1): 283-95
- Millán, A. (2000, Mar). Para comprender el concepto de cultura. *UNAP Educación Y Desarrollo*
- Mosquera Anaya, H. W. (2023). Caracterización de los procesos de consumo de los K-Dramas y videos musicales de K-Pop, y su incidencia en la construcción de la identidad y formas de socialización en la comunidad Hallyu de Lima. Una aproximación desde los fenómenos de audiencia en K-Dramas Descendants of the Sun y Goblin: The Lonely and Great God, y los fenómenos de tendencia musical de los grupos BIG BANG y Bangtan Boys; Beyond The Scene a.k.a BTS. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). , 328.
- Netflix. (2021). Recuperado 17 mayo, 2023, de <https://www.netflix.com/es-en/>
- Nicequest. (2022). El fenómeno de “El juego del calamar”: ¿cuánta gente la vio en españa? *NiceBlog*, Retrieved from <https://blog.nicequest.com/es/historias/el-fenomeno-de-el-juego-del-calamar-cuanta-gente-la-vio-en-espana>

OKDiario. (2020). ¿Cuántas personas han visto la casa de papel en netflix en 2020? *OK Diario*, Retrieved from <https://okdiario.com/curiosidades/cuantas-personas-han-visto-casa-papel-netflix-2020-5501743>

Ortega, A. (2021). 'El juego del calamar': ¿por qué se ha convertido en la serie del momento? *La Razón*, Retrieved from <https://www.larazon.es/television/20210929/yuzkx7o2mrc43mmcnkyllzdruq.html>

Paratore, C. (2021). Humor verbal y traducción audiovisual: el caso de la serie española *La casa de papel*. *Cuadernos AISPI: Estudios de lenguas y literaturas hispánicas*, (2), 77-95. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=8240254>

Rodrigo Alsina, M. (2012). *La comunicación intercultural* (2. ed. ed.). Barcelona: Anthropos. Retrieved from <http://digital.casalini.it/9788476585726>

Rodrigo Alsina, M. (1995). *Los estudios de Comunicacion Intercultural* . Universidad de Sant Louis .

Schwartz, S. (2006). A theory of cultural value orientations: Explication and applications. *Comparative Sociology*, 5(2-3), 137-182.

doi:10.1163/156913306778667357

Schwartz, S. (2009). Culture matters: National value cultures, sources and consequences. *Understanding Culture: Theory, Research and Application*, , 127/150

Tylor, E. B. (1877). *Cultura primitiva. Los orígenes de la cultura*. Madrid: Ayuso.