

**UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS**

**CONCURSO DE INVESTIGACIÓN 2014 - HUMANIDADES**

**TRABAJO PRESENTADO EN LA CATEGORÍA DE MONOGRAFIA ALUMNOS**

**SEUDÓNIMO: CHIHARU NYAN**

## **RESUMEN**

El tema que nos hemos propuesto desarrollar en esta investigación es el impacto que tiene la cultura japonesa en los jóvenes de Latinoamérica a través de los animes y mangas en el siglo XXI. Así, nuestra pregunta de investigación es ¿De qué manera la cultura japonesa impacta en los jóvenes de Latinoamérica a través de los animes y los mangas en el siglo XXI?.

La hipótesis que intentaremos demostrar es que la cultura japonesa tiene un impacto en el aspecto psicológico y social de los jóvenes de Latinoamérica a través del anime y el manga. Esto se ve reflejado en la formación de una nueva subcultura denominada Otaku en Latinoamérica. El Otaku en el aspecto psicológico modela su propio comportamiento y su forma de pensar según el anime-manga que le gusta. Por otro lado, el aspecto social comprende la forma en que el Otaku se relaciona con su entorno.

El trabajo está compuesto de dos capítulos. En el primero explicamos el desarrollo de la subcultura Otaku como influencia de la cultura japonesa a través del manga y anime en Latinoamérica en el siglo XXI. En el segundo analizamos el impacto de la cultura japonesa a través del anime y el manga en el aspecto psicológico y social de los Otakus latinoamericanos del siglo XXI.

De este modo, llegamos a la conclusión que la hipótesis presentada es parcialmente verdadera al afirmar que por el aspecto psicológico, la cultura japonesa si impacta en el Otaku al modelar su propio comportamiento. Mientras que por el aspecto social afirmamos que la cultura japonesa si impacta en la forma como se relaciona el Otaku con su entorno.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCION</b>	<b>5</b>
<b>2. DESARROLLO DE LA SUBCULTURA OTAKU EN LATINOAMERICA EN EL SIGLO XXI</b>	<b>7</b>
2.1 CONCEPTO DE MANGA Y ANIME	7
2.2 SURGIMIENTO DE LA SUBCULTURA OTAKU EN LATINOAMERICA	12
<b>3. EL OTAKU COMO PRINCIPAL CONSECUENCIA DEL IMPACTO DE LA CULTURA JAPONESA EN LOS JOVENES DE LATINOAMERICA A TRAVES DEL ANIME Y MANGA EN EL SIGLO XXI</b>	<b>18</b>
3.1 ASPECTO PSICOLOGICO DEL OTAKU	18
3.2 ASPECTO SOCIAL DEL OTAKU	26
<b>4. CONCLUSIONES</b>	<b>33</b>
<b>5. BIBLIOGRAFIA</b>	<b>35</b>

## INTRODUCCIÓN

Es frecuente escuchar que el anime-manga son series animadas e historietas japonesas, y forman parte de la cultura nipona. Los animes y mangas surgieron hacia el siglo XX, y desde ese momento no han dejado de expandirse a todo el mundo gracias al internet y los diversos medios de comunicación hasta lograr convertirse en un boom social que ha llegado a muchos jóvenes. En ese sentido, el tema de la investigación abordará el impacto que tiene la cultura japonesa en los jóvenes de Latinoamérica a través de los animes y mangas en el siglo XXI.

El surgimiento del anime-manga en América Latina se da en los años sesenta con la transmisión de animes kodomo. Desde ese momento tuvo la aceptación del público latinoamericano con la formación de una nueva subcultura denominada Otaku Latinoamericano. La elección de este tema manifiesta nuestro interés por conocer sobre la cultura japonesa, en especial acerca de los animes y mangas, y la aparición de la subcultura Otaku en Latinoamérica. Por ello, considerando esta problemática, la pregunta que se busca resolver en este trabajo de investigación será: ¿De qué manera la cultura japonesa impacta en los jóvenes de Latinoamérica a través de los animes y los mangas en el siglo XXI?

Así la investigación que hemos desarrollado tiene dos partes. En la primera explicamos el desarrollo de la subcultura Otaku como influencia de la cultura japonesa a través del manga y anime en Latinoamérica en el siglo XXI. Para ello definimos manga y anime. Luego, explicamos el surgimiento de la subcultura Otaku como influencia de la cultura japonesa en América Latina. En la segunda parte analizamos el impacto de la cultura japonesa a través del anime-manga en el aspecto psicológico y social en los Otakus latinoamericanos del siglo XXI. Por tal motivo, explicamos el aspecto psicológico y social del Otaku Latinoamericano.

Esto último nos llevará a demostrar la hipótesis de la que partimos: la cultura japonesa tiene un impacto en el aspecto psicológico y social de los jóvenes de Latinoamérica a través del anime y el manga. Esto se ve reflejado en la formación de una nueva subcultura denominada Otaku en Latinoamérica. El Otaku en el aspecto psicológico modela su propio comportamiento y su forma de pensar según el anime-manga que le gusta. Por otro lado, el aspecto social comprende la forma en que el Otaku se relaciona con su entorno.

Para desarrollar este trabajo se han consultado diversas fuentes, todas ellas académicas y especializadas. Sin embargo, cabe señalar que han sido particularmente útiles el capítulo I de la tesis de especialidad en Sociología “La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno” de Lucía Balderrama y Carmen Corina Pérez. También, el artículo “Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura Otaku en América Latina” de la revista Razón y Palabra, No-72 de Tania Cobos. De la misma forma, el capítulo II, III y IV de la tesis de licenciatura en Comunicaciones “Otakus y el consumo de los productos de entretenimiento oriental” elaborado por Jazmín Rodríguez.

Finalmente, consideramos que un alcance de este trabajo es haber realizado una explicación concisa sobre el impacto de la cultura japonesa en el aspecto psicológico y social de los jóvenes de Latinoamérica a través del anime-manga. No obstante, el trabajo que presentamos tiene la limitación de no haber podido profundizar lo suficiente en cómo se desempeñan los Otakus en los grupos a los que pertenecen en sus diferentes países de procedencia. Sin embargo, se pudo realizar estas comparaciones gracias a tesis de psicología, las cuales mostraban estudios bien planteados sobre las diferencias de los Otakus según su origen.

## **CAPÍTULO 1**

### **DESARROLLO DE LA SUBCULTURA OTAKU COMO PRINCIPAL INFLUENCIA DE LA CULTURA JAPONESA A TRAVÉS DEL MANGA Y ANIME EN LATINOAMÉRICA EN EL SIGLO XXI**

En este capítulo se explicará el desarrollo de la subcultura Otaku como influencia de la cultura japonesa a través del manga y anime en Latinoamérica en el siglo XXI. Consideramos que la formación de la subcultura Otaku es el principal impacto de la cultura japonesa a través del anime-manga en Latinoamérica. Para ello se utilizarán dos subcapítulos que ayudaran a exponer el presente capítulo con mayor claridad. En primer lugar, se definirá manga y anime. En segundo lugar, se explicará el surgimiento de la subcultura Otaku como influencia de la cultura japonesa en Latinoamérica.

#### **1.1 El concepto de manga y anime**

En el presente subcapítulo se definirá manga y anime. Se considera de suma importancia tratar este tema aquí, pues es necesario conocer la definición de estos términos para entender el porqué tienen un impacto en los jóvenes latinoamericanos en el siglo XXI.

El manga es la palabra japonesa que se usa para describir las historietas o comics hechos en Japón. Textualmente tiene por significado “garabatos” o “dibujos caprichosos”. Además, las personas que se dedican a realizar estos dibujos reciben el nombre de mangakas.<sup>1</sup> En adición, según Toku, autor citado por Balderrama y Pérez, el inicio del manga fue en el siglo XX. Los mangakas hacían dibujos sarcásticos que mostraban el momento en el que la sociedad japonesa, especialmente la clase alta, estaba pasando por un cambio de lo tradicional a lo moderno.<sup>2</sup> Pero, fue después de la Segunda Guerra

---

<sup>1</sup> Cfr. Cobos 2010

<sup>2</sup>Cfr. Balderrama y Pérez 2009: 18

Mundial (1947) que Osamu Tezuka publicó Astroboy en 1952. Este manga es considerado la consolidación del género como tal y le otorgó a Tezuka el título de “dios del manga.”<sup>3</sup>

Astroboy, es un manga que cuenta la historia de un niño robot con sentimientos humanos. Fue creado por el Doctor Tenma, un científico del Instituto de Ciencias de Japón, inspirado en la imagen de su hijo fallecido en un accidente automovilístico. Astro posee magníficas habilidades como: visión de rayos, gran capacidad auditiva, una gran inteligencia, cohetes en sus botas y brazos y armas instaladas en todo su cuerpo. El argumento consiste en que debido a las habilidades que Astro posee, surgen enemigos que quieren capturarlo para desarmarlo y hacer copias de él. <sup>4</sup>

Cabe agregar que el manga tiene influencia de occidente y es similar a los comics Norteamericanos. Sus temas cuentan un argumento profundo y complejo, inspirado en aspectos de la vida cotidiana, historias locales, historias fantásticas, mitos, libros, leyendas, entre otros. Además, posee un sistema de lectura singular de origen japonés, que consiste en leer de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. También, goza de onomatopeyas elaboradas minuciosamente y uso peculiar de sombras en el diseño de sus personajes. <sup>5</sup>

Según Tania Cobos, el manga se clasifica según al público que va dirigido; en primer lugar, pero no más importante, se encuentra el Shounen. Este estilo se encuentra dirigido al público masculino y cuenta con una dosis de violencia. En segundo lugar, está el Shoujo. Este estilo va dirigido a la audiencia femenina adolescente. Cuenta con historias de magia, amor, fantasía y aventuras. También, posee en algunos casos personajes masculinos feminizados en su apariencia. En tercer lugar, encontramos el Kodomo, cuyo público son los niños. Este estilo cuenta con historias sencillas sin carga sexual y en su mayoría tratan de niños pequeños y sus mascotas. En cuarto lugar, el Harem, que cuenta con protagonistas femeninas y un co-protagonista masculino. Este estilo está dirigido al público adolescente. En quinto lugar, la Mecha. Este estilo cuenta con enormes robots como principales

---

<sup>3</sup> Cfr. Cobos 2010

<sup>4</sup> Cfr. Cobos 2010

<sup>5</sup>Cfr.Cobos 2010

protagonistas y está dirigido al público en general. En sexto lugar, el Sentai cuyos protagonistas son un grupo de personas y el tema principal es el trabajo en equipo. En séptimo lugar, el Jadaimono que se encuentra ambientado en el Japón feudal y está dirigido al público en general. En octavo lugar, se encuentra el Hentai. Este estilo de manga está dirigido al público adulto de ambos sexos ya que cuenta con historias sexuales explícitamente narradas de alto contenido erótico. En adición, sus protagonistas en su mayoría de veces son adolescentes. Asimismo, puede incluir escenas con monstruos que poseen tentáculos. En noveno lugar, el Ecchi. Este estilo tiene por personajes a adolescentes. Es de corte humorístico con pequeños toques eróticos. En décimo lugar, el Yaoi que consiste en el romance entre hombres. Además, puede contar con historias sexualmente explícitas. En décimo primer lugar, se encuentra el Yuri que es la contraposición del Yaoi, ya que consiste en el romance entre mujeres y de igual forma puede incluir contenido sexualmente explícito.<sup>6</sup>

El manga dio origen a un nuevo género denominado anime. Anime, en otros términos, es conocido como las series animadas japonesas, este se deriva del término animation (en inglés). El anime se hizo público en todo el mundo a través de los medios de comunicación como la televisión, el internet, entre otros; además, no solo se enfoca en un público infantil sino también va dirigido a un público de jóvenes- adultos, es decir, el anime se dirige a distintos públicos desde niños hasta adultos, según De la Peña, autor citado por las autoras Balderrama y Pérez<sup>7</sup>.

La animación japonesa –en un primer momento, alrededor del año 1917- fue obstaculizada por el propio gobierno japonés, ya que el anime mostraba pensamientos contrarios a su política<sup>8</sup>.

Las autoras, Balderrama y Pérez, mencionan que en 1963 Osamu Tezuka, también conocido como el padre del anime, ingresa al ambiente de la animación japonesa con Astroboy – primera serie animada japonesa, basada en el manga, que fue difundida a nivel mundial. Es así, que se empezó a producir películas que incorporaban al anime, estas películas fueron exitosas, por ende, optaron por sacar mas

---

<sup>6</sup> Cfr. Cobos 2010

<sup>7</sup>Cfr. Balderrama y Pérez 2009: 17

<sup>8</sup>Cfr. Vidal 2010: 23



series de animación japonesa<sup>9</sup>. A partir de los años 70', según Vidal, el anime llegó a distintas partes del mundo con Candy Candy, Heydi y Marco, además, menciona que el anime tiene distintos géneros que guardan una diversidad de temáticas, es por ello que existen diferentes maneras de clasificar estos géneros<sup>10</sup>. Cabe resaltar, que los tipos de anime son similares a los tipos de manga.

A continuación, se mostrará una manera de ordenar los géneros del anime, esta clasificación está basada en la argumentación de Vicente Ramírez – escritor de la revista Minami. En primer lugar, se clasifican en géneros demográficos y géneros temáticos. Por un lado, en el caso de los géneros demográficos, tenemos el género Kodomo; Shonen y Shojo, ya antes mencionados en los tipos de manga; y Vidal agrega el género Seinen, este apunta a un público de jóvenes- adultos, especialmente, hombres (Ejemplo: Berserk). Por otro lado, en el caso de los géneros temáticos, tenemos el género Ecchi; Sentai; Hentai y Mecha, también mencionados en tipos de manga, y se agregan el género Romakome, el cual presenta comedias románticas (Ejemplo: Lovely Complex); el género Shojo-ai, que presenta el romance entre mujeres donde se muestran escenas homosexuales (Ejemplo: Strawberry Panic); el género Shonen-ai, presenta el romance entre hombres donde se muestran escenas homosexuales (Ejemplo: Gravitation); el género Spokon, presenta el deporte –este género tuvo gran renombre en Perú (Ejemplo: Captain Tsubasa); el género Gore, presenta escenas violentas (Ejemplo: Gantz); y por ultimo, el género Cyberpunk, tiene una temática de ciencia ficción. El ambiente de las historias del anime esta enfocado en Japón<sup>11</sup>.

Los animes y los mangas que se muestran y publican en la televisión norteamericana, son distintos a los anime y los mangas que se muestran en Japón. En el caso de los animes en Japón, tienen historias mas complejas donde sus temas son, en su mayoría, de violencia, sexo y existencialistas, y además, sus personajes son mas humanos que animados. Cerca de la década del 50, en los países norteamericanos se prohibieron la transmisión de animes con escenas no aptas para los niños, en Japón no ocurrió esto, ya que ellos ven de una manera diferente el erotismo. Entre otras características, las

---

<sup>9</sup>Cfr. Balderrama y Pérez 2009: 18

<sup>10</sup>Cfr. Vidal 2010: 23,24

<sup>11</sup>Cfr. Vidal 2010: 24-26

series animadas norteamericanos se dirigen, esencialmente, a un público infantil, en cambio, el anime japonés se dirige a diversos públicos específicos. Sin embargo, los jóvenes se inquietan por estos géneros –anime y manga-, a pesar de que existen diferencias entre los animes japoneses y norteamericanos, ya que finalmente estos géneros muestran problemas que se dan en la vida cotidiana<sup>12</sup>.

El autor Santiago, resalta la asociación del anime y manga como un punto muy importante. Fuera de Japón el anime y el manga se ven como uno solo, es decir, como un género unificado. El pensamiento de muchos fanáticos de estos géneros es que el anime y el manga no pueden ser separados, aunque cada género tenga un estilo propio. En la mayoría de los casos, se ha visto que el aficionado del manga también ha sido consumidor del anime y viceversa. Este pensamiento es producto de lo que se ha visto en el mercado ya que, el mercado muestra que mientras más se venda el manga causara más distribución del anime.<sup>13</sup>

Con el surgimiento del manga y el anime se ha creado una nueva subcultura denominada Otaku. Esta palabra significa literalmente “tu casa” o “tu hogar” y es empleado en su mayoría de veces por amas de casa. Asimismo, Otaku significa “Tu” y es usado por muchos jóvenes fanáticos del manga y el anime para referirse al otro.<sup>14</sup>

En síntesis, el manga es una palabra de origen japonés que significa “garabatos” o “dibujos caprichosos”, posee influencia de occidente y tiene un cierto parecido a los comics estadounidenses. Este género se consolidó en 1952 con la creación del manga Astroboy a manos de Osamu Tezuka, “el dios del manga”. El manga dio origen a un nuevo género denominado el anime. El anime, al igual que el manga, se ha originado en Japón y es conocido también como series animadas japonesas. Cerca de los años 70’ el anime comenzó a expandirse a otros países. Osamu Tezuka, se incorporó al anime con Astroboy en 1963, por ello también es considerado el ‘padre del anime’.

---

<sup>12</sup>Cfr. Rodríguez 2014: 4-6

<sup>13</sup>Cfr. Santiago 2012: 11

<sup>14</sup> Cfr. Cobos 2010

Luego de haberse definido el manga y anime, a continuación se pasará a explicar, en el siguiente subcapítulo, el surgimiento de la subcultura Otaku como influencia de la cultura japonesa en Latinoamérica.

## **1.2 Surgimiento de la subcultura Otaku como influencia de la cultura japonesa en Latinoamérica**

Como se mencionó antes, el manga es de origen japonés, posee influencia de occidente y tiene un cierto parecido a los comics estadounidenses. Además, el manga dio origen a un nuevo género denominado anime, que al igual que el manga, es proveniente de Japón. El anime se hizo público en todo el mundo gracias a los diversos medios de comunicación como la televisión, el internet, entre otros.<sup>15</sup> En este subcapítulo se explicará el surgimiento de la subcultura Otaku como influencia de la cultura japonesa en Latinoamérica. Se considera importante tocar este tema porque la aparición del Otaku, junto con la llegada del manga y el anime a países latinos, se puede tomar como una “integración cultural”, el cual vendría a ser Japón situado en diferentes países Latinoamericanos.<sup>16</sup>

La palabra Otaku significa Usted y surge en Japón en los años 80'. Este término se utiliza para referirse a personas aficionadas a las series animadas japonesas (anime) y comics (manga). Los términos otaku, manga y anime se relacionaron para describir a los otakus en sus gustos, intereses, así como la importancia del anime-manga en sus rutinas diarias.<sup>17</sup>

Debido al incremento en la cantidad de fanáticos japoneses del manga y anime, se formó una subcultura denominada Otaku. Cabe resaltar que una subcultura está conformada por un grupo de personas que poseen comportamientos, creencias y hábitos que los distinguen de la cultura del cual forman parte. La “subcultura Otaku” se fue difundiendo mediante reuniones y luego convenciones.

---

<sup>15</sup>Cfr. Balderrama y Pérez 2009: 17

<sup>16</sup> Cfr. Uribe y Parada 2010: 48

<sup>17</sup>Cfr. Vidal 2010: 18,19

Con el paso del tiempo esta subcultura se ha ido fortaleciendo y ha llegado al punto de internacionalizarse.<sup>18</sup>

Comiket, fue la primera convención realizada en Tokyo en la cual asistieron más de mil fans. Aquí se vendían historietas que eran creadas por los mismos aficionados, denominadas Dojinshi. Es con esta convención que nació la nueva subcultura Otaku. Esta nueva subcultura no solo es integrada por los fanáticos japoneses, ya que también se incorporaron fanáticos de otros países.<sup>19</sup>

Uno de los primeros países donde llega la nueva subcultura Otaku es Estados Unidos. Este país se encargó de difundir más la subcultura Otaku. Además, fue el país que realizó la segunda convención más relevante del anime y manga llamado Otakon.<sup>20</sup>

Según Tania Cobos, el proceso de deslocalización del manga y anime a América Latina trajo como respuesta la Latinización del anime-manga . Estos productos de la cultura japonesa son adaptados al escenario latinoamericano con sus respectivas estructuras sociales y culturales. Lo que generó un choque cultural en donde los medios de comunicación poseen un papel de suma importancia.<sup>21</sup>

El primer elemento de latinización del anime y manga es el doblaje. El doblaje consiste en traducir el diálogo original a otro idioma. Este debe estar sincronizado con el tiempo y la fonética del anime. Además, debe imitar la interpretación de la voz de los personajes. El segundo elemento de latinización es la alteración del video. De un lado, se encuentra la censura de escenas con contenido erótico, sangre o violencia. De otro lado, en algunos casos se cambian los videos musicales en japonés que se muestran al inicio (opening) y al final (ending) del anime por otros nuevos en español . Para finalizar, el tercer elemento de latinización, es la acojida del público respecto a los diferentes animes y mangas,

---

<sup>18</sup> Cfr. Vidal 2010:18-20

<sup>19</sup> Cfr. Vidal 2010: 19

<sup>20</sup>Cfr. Vidal 2010: 21

<sup>21</sup>Cfr. Cobos 2010

ya que algunos animes van dirigidos a un público en especial en Japón, pero cuando llegan a Latinoamérica obtienen mayor acogida de otro tipo de público.<sup>22</sup>

Los medios de comunicación y la globalización ayudaron mucho en la internacionalización del anime y el manga. Es importante resaltar que con la internacionalización del anime y el manga también se internacionaliza la subcultura Otaku. Los medios de comunicación de masas, es decir, la televisión y el internet, son los principales medios en difundir el anime en Latinoamérica. Cabe resaltar que los medios de comunicación son transmisores de mensajes y símbolos para los ciudadanos, y estos son capaces de aprender nuevos comportamientos con solo observar a otras personas, es por esto que se dice que la televisión cultiva una cultura estandarizada en nosotros, y tiene mayor influencia en los jóvenes y niños. Se tiene el mismo pensamiento respecto al anime transmitido en los diferentes canales de televisión Latinoamericanos, como prueba de ello se tiene la creación de la subcultura Otaku. Los avances tecnológicos y la globalización van de la mano con el desarrollo social, en el cual también se encuentra el ámbito cultural, que al ser tan amplio llega a ser uno de los aspectos en el que la mayoría de las personas demuestran interés. Es por esto que se dice que los Otakus poseen mayor interés por la cultura japonesa, cultura predominante en el anime.<sup>23</sup>

La incorporación del anime y manga a Estados Unidos, Latinoamérica o Europa ha sido de manera lenta. En una primera instancia, el mercado norteamericano no cedió a la importación del anime y manga, debido a un cierto rechazo por parte de la sociedad. Sin embargo, después de un tiempo, Estados Unidos emitió una nueva serie Battle of the planets, esta serie tuvo gran apego en la sociedad norteamericana, es por ello que Estados Unidos fue el primero que aceptó importar y distribuir el anime y manga japonés.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup>Cfr. Cobos 2010.

<sup>23</sup>Cfr. Conejo 2014

<sup>24</sup>Cfr. Santiago 2012: 12,13

En los años 70 el anime llega a América Latina a través de series de televisión como Heidi, Candy Candy, Princesa Caballero y Meteoro. Los primeros países donde se emitieron estas series fueron México, Perú, Chile y Argentina.<sup>25</sup>

En 1960, aparece el anime en México con la serie Astroboy. Desde ese momento llegaron una gran cantidad de series de anime y en 1990 se inicia el Boom del manga y el anime. Las series de anime más populares entre los fanáticos mexicanos son Kimba el león blanco, Mazinger Z, Sandy Bell, Neo Genesis Evangelion, Super Campeones, Las aventuras de Fly, Sailor Moon, Los Caballeros del Zodiaco, Naruto, Death Note, Full Metal Alchemist y Hellsing. Estas series fueron las precursoras del fenómeno anime-manga. La aceptación del público a estas series, trajo consigo la realización de eventos. De esta manera se fue expandiendo el interés por el anime y el manga.<sup>26</sup>

En Venezuela, la generación de los jóvenes Otakus surgió debido a que muchas personas desde pequeños vieron, en la televisión o en el internet, series de anime como Sailor Moon, Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco, entre otros.<sup>27</sup> En el 2000 se realizó la primera reunión de Otakus venezolanos organizada por el canal de televisión “Televen”, en esta reunión se propuso la idea de formar grupos de Otakus en las distintas ciudades de Venezuela, el primer grupo en formarse fue “Rengoku” en Barquisimeto, después se formó “Gakuen” (ya extinto) en Caracas, “AM2” en Maracaibo, entre otros.<sup>28</sup> En el 2001 se lanzó un programa, especialmente, para la generación Otaku venezolana, llamado Zona Otaku. En este programa se difundía el anime y además los Otakus podían encontrar información sobre el anime y manga en foros de internet, donde se publicaban canciones de las mismas series animadas japonesas y agrupaciones de cantantes japoneses.<sup>29</sup>

En el caso de Argentina, los Otakus llegan en la década de los 90. En la actualidad, los Otakus, se van mostrando cada vez más en público al realizar más convenciones y jornadas temáticas sobre el anime

---

<sup>25</sup>Cfr. Cobos 2010

<sup>26</sup> Cfr. Romero 2012: 17-20

<sup>27</sup>Cfr. Balderrama y Pérez 2010: 24,25

<sup>28</sup> Cfr. Conejo 2014: 13

<sup>29</sup>Cfr. Balderrama y Pérez 2010: 24,25

y el manga. En comparación con los demás países, en Argentina al Otaku se le ve como una tribu urbana y no como una subcultura.<sup>30</sup>

En síntesis, a los aficionados del manga y anime se les denomina Otakus. Estos se relacionan por sus gustos e intereses comunes. El término Otaku nace en Japón y tiene por significado “usted”. Asimismo, la subcultura Otaku se ha ido formando gracias a las convenciones que se han dado. En adición, según Cobos, el proceso de deslocalización del manga y anime a América Latina trajo como respuesta la Latinización de estos. Los elementos de latinización del manga y el anime son el doblaje, la alteración del video y la acogida del público. La latinización del manga y el anime provocó un choque cultural en donde los medios de comunicación realizan un papel de suma importancia. Los medios de comunicación fueron los principales difusores del anime-manga y la subcultura Otaku en Latinoamérica. Esto ocurre ya que las personas son capaces de adoptar nuevos comportamientos y costumbres con solo observar a otras personas; en este caso, con solo observar el anime en la televisión. En los años 70 llega a América Latina el anime a través de series de televisión. Los primeros países donde se emitieron estas series fueron México, Perú, Chile y Argentina.

Luego de haberse explicado el surgimiento de la subcultura Otaku como influencia de la cultura japonesa en Latinoamérica, se pasará a analizar, en el segundo capítulo de esta monografía, el impacto de la cultura japonesa a través del anime y el manga en el aspecto psicológico y social de los Otakus Latinoamericanos en el siglo XXI.

---

<sup>30</sup>Cfr. Bartorelli 2013: 63

## **CAPÍTULO 2**

### **EL OTAKU COMO PRINCIPAL CONSECUENCIA DEL IMPACTO DE LA CULTURA JAPONESA EN LOS JÓVENES DE LATINOAMÉRICA A TRAVÉS DEL ANIME Y EL MANGA EN EL SIGLO XXI**

En este capítulo se analizará el impacto de la cultura japonesa a través del anime y el manga en el aspecto psicológico y social de los Otakus latinoamericanos del siglo XXI, para ello se utilizarán dos subcapítulos que ayudaran a exponer el presente capítulo con mayor claridad. En primer lugar, se explicará el aspecto psicológico del Otaku latinoamericano. En segundo lugar, se explicará el aspecto social del mismo. Cabe resaltar que esta división es subjetiva ya que no podemos encontrar campos tan divididos en los seres humanos. Una vez desarrollado estos dos aspectos, intentaremos demostrar la hipótesis planteada la cual es que la cultura japonesa tiene un impacto en el aspecto psicológico y social de los jóvenes de Latinoamérica a través del anime y el manga. Esto se ve reflejado en la formación de una nueva subcultura denominada Otaku en Latinoamérica. El Otaku en el aspecto psicológico modela su propio comportamiento y su forma de pensar según el anime-manga que les gusta. Por otro lado, el aspecto social comprende la forma en que el Otaku se relaciona con su entorno.

#### **2.1 Aspecto psicológico del Otaku Latinoamericano**

Como se mencionó en el capítulo anterior los términos manga y anime se relacionan para describir a los Otakus en sus gustos e intereses. Estos géneros se expandieron a todo el mundo, en especial a Latinoamérica gracias a la globalización y al desarrollo de los diversos medios de comunicación como la televisión, el internet, entre otros. En este subcapítulo se tratará de explicar el aspecto psicológico del Otaku Latinoamericano. Es importante tocar este tema porque consideramos que el impacto que tiene la cultura japonesa en el aspecto psicológico de los Otakus Latinoamericanos se refleja en su comportamiento y en su forma de pensar.



Los Otakus latinoamericanos interactúan entre ellos a través del internet, reuniones o convenciones.<sup>31</sup> Cuando un nuevo fanático del anime y manga se integra a un grupo de jóvenes aficionados a estos géneros empieza a asumir una nueva identidad. Es en esta nueva identidad que el nuevo fanático adopta un nickname. El nickname es una palabra en inglés que tiene por significado “sobrenombre”. El uso de este se da mientras el fanático se encuentre dentro del grupo social, entretanto si realiza interacción fuera del grupo emplea su nombre real.<sup>32</sup>

El nickname no es solo representativo de los Otakus, debido a que es usado por ellos en internet para relacionarse con otros fanáticos del anime-manga mediante algún foro o blog. También, lo manejan personas ajenas a este tipo de subcultura para hacer un perfil virtual. En adición, el Otaku escoge su sobrenombre en dos circunstancias, en primer lugar, para codearse de otros fanáticos por medio de blogs o foros; y en segundo lugar, para interactuar con miembros del grupo social frente a frente.<sup>33</sup>

Es así, que el nickname se vuelve parte importante de la identidad Otaku al momento de ser escogido por el nuevo fanático.<sup>34</sup> Generalmente, este nickname puede ser sacado de algún personaje de anime o manga, pues los jóvenes Otakus consideran que tienen las mismas cualidades de tal personaje o se sienten identificados con el personaje elegido. También, puede ser un nickname inventado por el mismo Otaku o pueden agregar un sufijo a su nombre real. Por ejemplo: Goku-Kun es un joven que tomó el diminutivo de su nombre real y le aumento el Kun (palabra en japonés que se utiliza para referirse a los hombres menores de edad o jóvenes).<sup>35</sup> No obstante, en algunas ocasiones es impuesto por el grupo social debido a que el nuevo integrante no logra escoger un nickname.<sup>36</sup>

Asimismo, el uso del sobrenombre en la mayoría de casos no solo está ligado al mundo virtual, sino que forma parte esencial de la vida cotidiana del Otaku dentro de su grupo, ya que resalta su personalidad y su forma de ser.<sup>37</sup>

---

<sup>31</sup>Cfr. Balderrama y Pérez 2009: 30

<sup>32</sup> Cfr. Rodríguez 2012a: 23- 24

<sup>33</sup>Cfr. Rodríguez 2012a: 23- 24

<sup>34</sup>Cfr. Rodríguez 2012a: 23- 24

<sup>35</sup> Cfr. Balderrama y Pérez 2009: 30

<sup>36</sup>Cfr. Rodríguez 2012a: 23- 24

<sup>37</sup> Cfr. Rodríguez 2012b: 42-43

El Otaku busca ser reconocido por sus pares como un objeto artístico, capaz de sostener ideas, sentimientos y formas de interactuar con el mundo.<sup>38</sup>

Según David Parada, la palabra Otaku posee cierto grado de subjetividad ya que es un concepto complejo de definir. Para entender mejor del tema recurre a Sigmund Freud, quien dice que el término subjetividad está vinculado con la imaginación y la creatividad, lo que hace que acompañe toda la vida de una persona.<sup>39</sup>

Para comprender más de la subjetividad del Otaku y su relación con el manga-anime, Parada hace un estudio tres jóvenes japoneses que comprenden de distinta manera el hecho de ser un Otaku. En primer lugar, Hikari de 19 años que conoció el anime y el manga mediante series como Sailor Moon, SakuraCard Captor y otras series Shojo. Ella hace uso de ese nickname porque *Hikari* tiene por significado “luz” y es el nombre de un personaje de anime de su serie favorita Digimon. Hikari sostiene que adoptar ese nickname le ayudó a desarrollarse como persona, pues encontraba valores que aplicar en su vida diaria. Además, conoce el surgimiento de la palabra Otaku y se denomina como tal. Asimismo, sostiene que no puede quedarse en el consumismo y debe continuar con su vida real, ya que es estudiante de una universidad pública y le es imposible desligarse de sus obligaciones. En segundo lugar, se encuentra Naruto, quien es un joven paciente de un hospital psiquiátrico. Él adoptó ese nickname porque todas las tardes acudía a un cubículo para ver las series de anime Naruto y Caballeros del Zodiaco. Este joven se identifica con Pegaso y Naruto –personajes principales de las series de anime anteriormente mencionados- pues considera que como él ellos “nunca se rinden y siempre encuentran una solución”. En tercer lugar, Akito Agito, un joven diagnosticado como afectivo bipolar. Él se refugia en el anime-manga porque encuentra personajes de doble personalidad relacionados a su diagnóstico. De esta manera, establece lazos sociales a partir de sus gustos e intereses.<sup>40</sup>

Los tres casos expuestos hacen referencia al “estadio del espejo” propuesto por Jacques Lacan. Este consiste en que la persona reconoce su propia imagen y cómo es mirado por los demás, lo cual está

---

<sup>38</sup>Cfr. Parada 2012:167

<sup>39</sup>Cfr. Parada 2012: 167-169

<sup>40</sup>Cfr. Parada 2012: 169-170

ligado a un lenguaje corporal. De esta manera, estructura un sujeto con el cual se identifica. Para estos casos de Otakus particularmente se aplica el hecho de extraer valores, encontrar una solución a los problemas o hacer algo a partir de un diagnóstico.<sup>41</sup>

Estos casos dados en Japón pueden aplicarse de la misma manera en Latinoamérica, ya que todas las personas tienden a desarrollar percepciones y argumentos basados en intereses particulares.

Las personas en Japón suelen relacionar a los Otakus con comportamientos enfermizos o como personas violentas.<sup>42</sup> Esto se da ya que existen distintos tipos de animes donde no siempre muestran cosas bellas, si no que muchos pueden ser violentos (gore), sobre temas sexuales (hentai, ecchi), etc.<sup>43</sup>

Uribe y Parada mencionan al autor Quayle, quien estudia profundamente el género de anime lolicon, al cual lo relacionan con el Hentai, esto se da ya que el lolicon plantea inquietudes sobre el abuso sexual infantil. Este autor menciona que este género, el lolicon, suele ser visto por pedófilos, ya que los personajes principales tienen características infantiles y suelen tener contactos eróticos con los otros personajes, esto no quiere decir que las demás personas no vean este tipo de anime. Ver este género de anime no tiene condena legal por tratarse de dibujos animados. Sin embargo, muchos ciudadanos japoneses quieren que se prohíba la publicación y el consumo de este; a lo que las entidades gubernamentales japonesas responden que temen que al prohibir el uso y publicación de este tipo de anime aumenten los índices de abuso sexual infantil.<sup>44</sup>

Los autores Uribe y Parada mencionan que generalmente, como dinámica de grupo, las personas adoptan códigos para comunicarse con los integrantes de este. Ya sea con algún lenguaje creado por el mismo grupo, el cual solo conocen los integrantes del mismo o utilizando palabras ya existentes de un idioma, este es el caso de los Otakus Latinoamericanos. Ellos han incluido a su lenguaje cotidiano algunas palabras de origen japonés. A lo que los autores ven como las características constitutivas de una identidad Otaku. Uribe y Parada mencionan al autor Larraín, quien dice que el lenguaje es un elemento fundamental de la identidad, ya que sobre este, el idioma, se construye la identidad. A

---

<sup>41</sup>Cfr. Parada 2012: 170

<sup>42</sup>Cfr. Uribe y Parada 2010: 72

<sup>43</sup> Cfr. Uribe y Parada 2010: 58-59

<sup>44</sup> Cfr. Uribe y Parada 2013: 75,76

continuación se mencionaran algunas de las palabras que los Otakus latinoamericanos usan con mayor frecuencia: Seiyuu (voz original de los personajes), opening (se le llama a la canción de inicio de una serie o película japonesa, cabe resaltar que esta palabra es usada en inglés), ending (para referirse a la canción final de un capítulo o película), Kawaii (lindo, tierno), Arigato (gracias), Kami (Dios), entre otros.<sup>45</sup> A partir del concepto brindado por Larrain, afirmamos que gracias a la apropiación de estas palabras japonesas, se construye una nueva identidad por parte de los Otakus latinoamericanos.

Uno de las apropiaciones de manga-anime más populares entre los Otakus de Latinoamérica es el kawaii. El kawaii surge a mediados de la década de los setenta en Japón como respuesta estética al consumo masivo del anime –manga. Literalmente significa “lindo” y se emplea para expresar todo lo dulce, adorable, inocente, puro, simple, amable y débil. Asimismo, posee relación directa con los argumentos y temática del anime-manga. Esto se demuestra en el caso de algunos Otakus latinoamericanos que incluyen los componentes estéticos de los mangas y animes en su forma de vestir y actuar. La fascinación por lo estético que el Otaku encuentra se debe al variado uso de colores que posee el anime-manga, de las técnicas de animación que contienen, como los movimientos de los personajes, los ojos grandes que muestran una variedad de sentimientos, las expresiones faciales, entre otros. En adición, el estilo kawaii alcanzó su auge en la década de los 80 con la expansión de los OVAS (capítulos de anime producidos para DVD) y las ventas masivas de accesorios relacionados al anime-manga. Los kawaii alcanzaron la popularidad vistiéndose de la misma forma que los personajes de anime, y expresando así su personalidad. De esta manera, el estilo kawaii generó la creación de nuevas modas más específicas con relación a lo oscuro, punk, skate y los vestuarios french maid.<sup>46</sup>

Como se ha mencionado anteriormente, el manga-anime se ha expandido al occidente como una expresión artística gracias al internet. La forma de aparecer del Otaku en la sociedad oriental y occidental creó visiones totalmente opuestas. En Japón se considera una patología. En cambio, en Latinoamérica un lazo social a partir del gusto y fanatismo. Por un lado, en Japón los Otakus aparecen hacia los años 80 como cosplayers. La palabra Otaku tiene por significado “Tu” y debido al uso

---

<sup>45</sup>Cfr. Uribe y Parada 2010: 140,141

<sup>46</sup>Cfr. Bogarín 2011: 64-68

permanente de esta palabra durante las convenciones y eventos se le designó “Otaku” al fanático de manga y anime. A raíz de esto, nacieron diversas creencias acerca de esta subcultura. En primera instancia se les relacionó con los nerds, pero diversos acontecimientos criminales a manos de Otakus cambiaron la forma de verlos y pasaron a ser tildados de asesinos y anormales. Por otro lado, en Latinoamérica son considerados fanáticos que se identifican con sus personajes de anime o manga favoritos, aplican los contenidos en sus vidas cotidianas a través de sus gestos, habla y vestimenta, y eventualmente se reúnen en eventos para compartir sus gustos.<sup>47</sup>

En adición, con la creación de modas basadas en los animes-manga se fue diseñando una imagen del Otaku latinoamericano. Desde su aparición, se vio al Otaku como un consumidor reservado, que con paso del tiempo y con la llegada del video, se hizo una persona coleccionista y más discreta. De esta forma, se le atribuyeron calificativos como “tímido” o “avergonzado”, y en algunos casos “patético” y “pobre”. Es así, que el Otaku es visto por la sociedad como un fanático del manga-anime que forma parte de una tribu, con un porte de inmaduro para las relaciones sociales en la vida real. Además, se cree que si este posee un empleo es para cubrir los gastos de su afición. De igual forma, se le ha atribuido estereotipos como el de una persona insignificante y sumisa.<sup>48</sup>

Uribe y Parada se basan en tres fuentes Gallego (2009), Balderrama y Pérez (2009) y Cobos (2010) para comparar a los Otakus y como son vistos en Tokio (Japón), Caracas (Venezuela) y Bogotá (Colombia) respectivamente. Según este estudio los Otakus en Tokio suelen leer más el manga en lugar de ver el anime en comparación a los Otakus de Caracas y Bogotá. Para la sociedad japonesa, los Otakus son un peligro para los demás, esto se cree después de lo sucedido en el caso Miyasaki, en el cual un Otaku de 25 años asesinó y consumió la carne y sangre de cuatro niñas que se encontraban entre los cuatro y siete años. Por otro lado, en Caracas, el ser un Otaku dentro de la sociedad es tomado como una cultura, ellos no toman en cuenta el caso Miyazaki. Mientras que en Bogotá, ser un Otaku genera debate con otros grupos de intereses distintos por sus gustos, ya que a estos les gusta ser

---

<sup>47</sup>Cfr. Parada 2012: 162-163

<sup>48</sup>Cfr. Bogarín 2011: 68-69

reconocidos por ver anime e interés por la cultura japonesa, ellos toman en cuenta el caso Miyazaki como un antecedente de porque en Japón los ven como algo negativo. Los japoneses ven el anime y el manga como algo que aísla a los jóvenes del interés por la literatura clásica. Por otro lado los Venezolanos los ven como objetos culturales, los cuales están cargados de significado; y los Colombianos creen que el anime y el manga permiten una latinización de la cultura japonesa en Latinoamérica. Respecto a este estudio los autores llegan a la conclusión de que el Otaku representa una categoría para la sociedad.<sup>49</sup>

En suma, los Otakus interactúan entre sí haciendo uso de un nickname. Generalmente, este apodo es sacado de algún personaje de anime o manga. El nickname es parte importante de la identidad Otaku. En adición, Los Otakus, dentro de su grupo social, adoptan palabras en japonés, y una de las apropiaciones de manga-anime más populares entre los Otakus es el kawaii. Este término se emplea para expresar todo lo adorable, inocente, débil, etc. Además, con la creación de modas basadas en los animes-manga se fue diseñando una imagen del Otaku. La forma de aparecer del Otaku en la sociedad oriental y occidental creó visiones totalmente opuestas. En Japón se considera una patología. En cambio, en Latinoamérica un lazo social a partir del gusto y fanatismo. Cabe añadir, que con el paso del tiempo, se le han atribuido estereotipos como el de una persona insignificante y sumisa.

Luego de haberse explicado el impacto de la cultura japonesa a través del anime y el manga en el aspecto psicológico en los Otakus latinoamericanos del siglo XXI, a continuación se pasará a explicar, en el siguiente subcapítulo, el impacto de la cultura japonesa en el aspecto social de los fanáticos del anime-manga.

## **2.2 Aspecto social del Otaku Latinoamericano**

Como se mencionó en el subcapítulo anterior la cultura japonesa tiene un impacto en el aspecto psicológico de los jóvenes de Latinoamérica a través del anime y manga. En este subcapítulo se tratará de explicar el aspecto social del Otaku Latinoamericano. Es importante tocar este tema porque consideramos que la cultura japonesa también tiene un impacto en el aspecto social de los jóvenes de

---

<sup>49</sup> Cfr. Uribe y Parada 2010: 124-126

Latinoamérica a través del anime y manga en el siglo XXI. Con esto, intentaremos demostrar la última parte de la hipótesis planteada.

La cultura japonesa es la fuente esencial del manga y el anime. De esta manera, se forma un enamoramiento cultural por parte de los fanáticos Latinoamericanos. El Otaku como sujeto crea un lazo social con la cultura japonesa. Debido a esto, se organiza en grupos, crea espacios en donde desarrolla su afición y acude a convenciones y eventos.<sup>50</sup>

El lazo social se puede definir como la forma que hace posible lo imposible, como la aparición de sectas y tribus, que adoptan una identidad grupal. El Otaku, particularmente, busca ser reconocido y respetado por la sociedad y sus pares como un objeto artístico capaz de relacionarse con el mundo real.<sup>51</sup>

Los Otakus cuentan con espacios en donde el grupo puede desarrollar sus actividades sin temor a ser discriminados por la sociedad. A este tipo de espacios los especialistas los denominan “espacios seguros” de convivencia. Estos son espacios no solo físicos sino simbólicos (en el sentido que pueden mostrarse tal cual son sin miedo a ser excluidos por otros). Los espacios que más utilizan los Otakus son: parques cercanos a alguno de los integrantes y tiendas especializadas a la venta de artículos relacionados al manga-anime. No obstante, no solo estos lugares son considerados seguros, también se considera el internet y las convenciones.<sup>52</sup>

El internet se ha convertido en la herramienta más importante para la mayoría de Otakus, ya que por este medio virtual hacen consumo de sus mangas y animes favoritos sin la necesidad de hacer gastos excesivos de dinero y en la comodidad de su casa. Asimismo, a través de foros, páginas web ligadas a los anime-manga y redes sociales como Facebook, se logra formar un ambiente cómodo para los Otakus donde se desarrolla un lazo social similar a una familia.<sup>53</sup>

---

<sup>50</sup>Cfr. Parada 2012: 166-167

<sup>51</sup>Cfr. Parada 2012: 167

<sup>52</sup>Cfr. Rodríguez 2012a: 27-28

<sup>53</sup>Cfr. Rodríguez 2012a: 28-29

De la misma manera que el internet, las convenciones son el lugar de reuniones por excelencia. Estas se llevan a cabo en el transcurso del año y es común que los organizadores de los eventos y convenciones sean miembros de un determinado grupo Otaku. En las convenciones se desarrollan diversas actividades relacionadas a la cultura japonesa y a un tema en específico que ha sido elegido por el organizador del evento. En adición, las convenciones no tienen un lugar en específico donde desarrollarse ya que este puede variar de acuerdo a la temática, la perspectiva de la audiencia, los invitados que se tiene por objetivo atraer y las actividades que se planean realizar como proyecciones, exposiciones, paneles, concursos de cosplay, entre otros. Cabe añadir, que en la mayoría de ocasiones se tiene como propósito que actores de doblaje, mangakas, bandas de música japonesa y representantes de editoriales de manga acudan a estas convenciones. De esta forma, los eventos ayudan a que el aficionado del anime-manga conozca más a fondo a la cultura oriental. También, es importante recalcar que los organizadores de los eventos y convenciones logran hacer publicidad de la misma a través del internet (especialmente las redes sociales como Facebook), ya que el Otaku diariamente está al tanto de encontrar información sobre nuevos eventos o noticias relacionadas a su afición. Sin embargo, no es la única manera en que se hace publicidad, sino también los organizadores hacen uso de afiches impresos que son colocados en lugares estratégicos donde los Otakus acuden frecuentemente.<sup>54</sup>

La TNT expo manga-comic, inició en el año 2000 en la ciudad de México. Esta es una de las primeras convenciones desarrolladas en este país, y actualmente se ha convertido en una de las más importantes. Como toda convención, realiza actividades como dibujo, cosplay, fansub, fandub y karaoke. Asimismo, la venta de artículos orientales como series de animes, mangas, peluches, figuras de acción, posters, ropa, comida japonesa, entre otros.<sup>55</sup>

El estilo de vida de los Otakus se forma a raíz de la adquisición de nuevos patrones e ideologías de la cultura oriental. Este suele ser plasmado en el ámbito profesional y estudiantil. Según Jazmín

---

<sup>54</sup>Cfr. Rodríguez 2012a: 30-33

<sup>55</sup>Cfr. Rodríguez 2012c: 70



Rodríguez, los Otakus llevan distintos estilos de vida según el tiempo que disponen al consumo del anime-manga, el dinero que poseen, la edad y el nivel de estudios. En primer lugar, encontramos al Otaku estudiantil. Este estilo de vida se da en jóvenes que no tienen mayor responsabilidad más que el hecho de ser estudiantes. Por ello, poseen tiempo para desarrollar su estilo de vida dentro de su fanatismo. En segundo lugar, está el Otaku personal. Este encuentra su afición por la cultura japonesa y el consumo de sus productos como una forma de expandir y emplear este conocimiento en el ámbito laboral. Por ejemplo: Los Otakus que se dedican a la educación o los diseños. Finalmente, se encuentra el Otaku doble cara o profesionalista. Este fanático de la cultura nipona sabe dividir los espacios y tiempos para consumir y relacionarse con su círculo de amigos Otakus. Este Otaku se encuentra en la etapa donde mira esta afición como un hobby o distracción a la vida cotidiana que lleva.<sup>56</sup>

Se dice que los Otakus bogotanos, como los japoneses, tienden a ser solitarios y preferir el aislamiento. Pero esto no es completamente cierto, ya que muchos de ellos, no todos, suelen pertenecer a grupos Otaku. Estos grupos están presentes en muchos países de Latinoamérica, y se formaron para que ellos pudieran integrarse con los demás Otakus de sus respectivos países. Los Otakus se vinculan a estos grupos para poder compartir o transmitir conocimientos sobre su interés común, el manga-anime y todo lo relacionado con la cultura japonesa. Cabe resaltar que la integración a un grupo es muy importante para la construcción de la identidad, en este caso la identidad Otaku.<sup>57</sup>

Las prácticas Otakus más populares entre los jóvenes latinoamericanos incluyen la vestimenta en los eventos y convenciones, el hecho de cantar canciones japonesas, la práctica del juego Yu-Gi-Oh! , los videojuegos, el coleccionismo, y el consumo de alimentos japoneses.<sup>58</sup>

En primer lugar, el Cosplay es un término que tiene por significado “juego de disfraces” y es producto de la combinación de dos palabras en inglés Costume y Play. En sus inicios, esta práctica solo se

---

<sup>56</sup>Cfr. Rodríguez 2012c: 70-71

<sup>57</sup> Cfr. Uribe y Parada 2010: 128-129

<sup>58</sup> Cfr. Rodríguez 2012a: 33

llevaba a cabo en Japón, pero debido a la gran aceptación de los fanáticos se extendió a todo el mundo. Con el transcurso del tiempo, el Cosplay ha dejado de ser una práctica para la diversión y se ha convertido en una práctica profesional para el Otaku latinoamericano, ya que requiere de creatividad, tiempo y dinero. En muchos casos el Cosplay es elaborado por el mismo fanático.<sup>59</sup> Estos cosplays tardan meses en ser elaborados, ya que deben tener el mismo modelo que los trajes de los personajes de anime, ya sea por su diseño, detalles, accesorios, el tipo de tela, los materiales, etc.<sup>60</sup> Hacer cosplay incluye cambios físicos como el uso de pelucas, extensiones, pintarse el cabello, usar lentes de contacto, maquillarse de una forma específica, entre otros. En adición, esta es una práctica muy conocida dentro de los Otakus debido a que les ayuda a consagrarse como verdaderos fanáticos del anime-manga.<sup>61</sup>

En segundo lugar, el Karaoke. Esta es una práctica común debido a que los Otakus encuentran entretenido cantar los opening y endings de sus series favoritas de anime.

Cabe agregar que gracias a que es una práctica popular entre los aficionados de la cultura nipona, se ha vuelto una actividad importante en los eventos y convenciones.<sup>62</sup>

En tercer lugar, el Yu-Gi-Oh! .Este es un juego de cartas inspirado en el anime que posee el mismo nombre. El juego consiste en el enfrentamiento entre dos jugadores que utilizan variedad de cartas (de monstruos, mágicas y de trampa) para derrotar los monstruos del contrincante. El primero en reducir a cero los puntos de vida de su oponente logra la victoria. El juego contiene sus reglas en el Libro de reglas Yugi. El Otaku que suele practicar este juego posee la capacidad de elaborar estrategias en forma rápida y bajo presión. Los torneos en su mayoría de veces son organizados por los mismos jugadores o por tiendas de cartas Yugi.<sup>63</sup>

---

<sup>59</sup> Cfr. Rodríguez 2012a: 33

<sup>60</sup> Cfr. Balderrama y Pérez 2009: 39

<sup>61</sup> Cfr. Rodríguez 2012a: 34-35

<sup>62</sup> Cfr. Rodríguez 2012a: 36

<sup>63</sup> Cfr. Rodríguez 2012a:36-38

En cuarto lugar, los videojuegos. De la misma forma que el cine, muchos videojuegos se basan en series de anime para atraer a público Otaku. Estos dan un toque de adrenalina a los aficionados del anime- maga que consumen. En algunos casos, los videojuegos llegan a tener mayor popularidad que la serie de anime en la cual está inspirada.<sup>64</sup>

En quinto lugar, se encuentra el coleccionismo. Hablar de coleccionismo Otaku es hacer referencia a tener todos los tomos de manga, las figuras de acción, stickers, muñecos de peluche, posters y todo artículo relacionado a los animes y mangas. Esta práctica es muy común entre todos los Otakus ya que tratan de poseer la mayor cantidad de objetos que hagan alusión a aquellos animes que les causan interés.<sup>65</sup>

En sexto lugar, está el consumo de alimentos japoneses. Al igual que las otras actividades mencionadas, los Otakus muestran su interés por la cultura japonesa a través del consumo de alimentos y bebidas niponas, como: el onigiri, el ramen, el sake, los makis, las golosinas (pockys), entre otros.<sup>66</sup>

Se ha hablado del hecho de denominarse Otaku, por el gusto hacia el anime-manga, el interés hacia la cultura japonesa y por adoptar algunas palabras japonesas al hablar diario. Todo esto también ayuda a la formación de una identidad Otaku. La identidad es definida, según los autores Uribe y Parada, como el conjunto de rasgos específicos de un grupo o individuo, que se construyen gracias a la interacción entre personas con los mismos gustos. Lo que les permite diferenciarse de las demás personas.<sup>67</sup>

En síntesis, el Otaku como sujeto ocasiona un síntoma de lazo social con la cultura japonesa. Además, los Otakus cuentan con espacios en donde el grupo puede desarrollar sus actividades sin temor a ser discriminados por la sociedad. Estos espacios son: parques cercanos a alguno de los integrantes, el internet y las convenciones.

---

<sup>64</sup> Cfr. Rodríguez 2012a:38

<sup>65</sup> Cfr. Rodríguez 2012a:38-39

<sup>66</sup> Cfr. Rodríguez 2012a:40

<sup>67</sup> Cfr. Uribe y Parada 2010: 128

El estilo de vida de los Otakus se forma a raíz de la adquisición de nuevos patrones e ideologías de la cultura oriental. Respecto al entorno social del Otaku, se suele pensar que estos, son personas solitarias a los que les gusta el aislamiento, sin embargo, esto no es completamente cierto. En adición, las prácticas Otakus más conocidas entre los jóvenes latinoamericanos incluyen la vestimenta en los eventos y convenciones, el karaoke, el Yu-Gi-Oh! , los videojuegos, el coleccionismo, y el consumo de alimentos japoneses. Por último tocamos el tema de la identidad Otaku, la cual se da a partir de la interacción que tiene el Otaku con las demás personas de su entorno.

## CONCLUSIONES

- El resultado de esta investigación, la cual se ha basado en distintas tesis psicológicas donde afirman que la formación de la identidad del Otaku Latinoamericano se da al insertar palabras en japonés en su hablar diario y al formar grupos que compartan sus mismos gustos, llegando así a socializar con su entorno; no coincide con otros estudios como es el caso de un proyecto realizado sobre empresas e indumentarias dirigidas a adolescentes, donde afirman que la formación de la identidad del Otaku Latinoamericano se da a partir de la moda. Bartorelli afirma que la ropa con la que visten los Otakus se traduce en lenguaje, y esa moda “habla” a partir de la imagen.
- Otra línea de investigación que valdría la pena explorar es el estudio de ¿Qué tan relevante es la práctica del cosplay en los Otakus Latinoamericanos?, ya que en muchas oportunidades se ha visto en televisión, reportajes que se enfocan en entrevistar a los cosplayers o mejor dicho a los Otakus que visten igual que un personaje de anime-manga. Pero no sabemos cuán grande es la acogida que tiene esta práctica en Latinoamérica.
- La hipótesis que planteamos al inicio de la investigación es que la cultura japonesa tiene un impacto en el aspecto psicológico y social de los jóvenes de Latinoamérica a través del anime y el manga. Esto se ve reflejado en la formación de una nueva subcultura denominada Otaku en Latinoamérica, la cual se originó en Japón. El Otaku latinoamericano, en el aspecto psicológico modela su propio comportamiento y su forma de pensar de acuerdo a la influencia que tiene la cultura japonesa sobre su vida. Ello, en cierta medida es verdadero ya que no todos los Otakus Latinoamericanos hacen esto, existen casos en que los Otakus copian los comportamientos y actitudes de sus personajes de animes y/o manga japones favorito. Por otro lado, el aspecto social comprende la forma en que el Otaku se relaciona con su entorno. Esto se puede comprobar, ya que en nuestra investigación hemos explicado como los Otakus han implementado el idioma japonés en

su vocabulario cotidiano para interactuar con su entorno y han formado grupos Otakus en sus distintas ciudades de procedencia, donde pueden socializar en un grupo donde se sienten seguros y aceptados por los demás.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- BALDERRAMA, Lucia y PÉREZ, Carmen Corina (2009) La cultura otaku, pp. 16-40. En: La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno (tesis de especialidad en Sociología). Caracas: Universidad Católica Andrés Bello. (consulta: 07 de mayo del 2014) (<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5086.pdf>)
- BARTORELLI, Maria de las Mercedes (2013) Los Otakus, pp. 54-65. En: Las Barto Indumentaria paraanime-lovers. Empresa Indumentaria para adolescentes (trabajo final de grado de diseño y producción de objetos, espacios e imágenes). Palermo: Universidad de Palermo. (consulta: 25 de mayo del 2014) ([fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectorgraduacion/archivos/2640.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/2640.pdf))
- BOGARIN, Mario Javier (2011) Kawaii: Apropiación de objetos en el fanático de manga y anime, pp. 63-84. En: revista Culturales, vol. 7, No-13.(consulta: 24 de mayo del 2014) (<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69418365004>)
- COBOS, Tania (2010) Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura Otaku en América Latina. En: revista Razón y Palabra, No-72. (consulta: 06 de mayo del 2014) (<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>)
- CONEJO, Freddy (2014) Japón hecho en Venezuela. Influencia cultural japonesa en la cosmovisión del mundo de los jóvenes en Venezuela a través de la televisión y el anime (consulta: 17 de abril del 2014) ([http://ceaa.colmex.mx/aladaa/memoria\\_xiii\\_congreso\\_internacional/images/conejo.pdf](http://ceaa.colmex.mx/aladaa/memoria_xiii_congreso_internacional/images/conejo.pdf))
- PARADA, David (2012) Manga-Anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku, pp. 160-175. En: revista Tesis Psicológica. No-7. (consulta: 14 de abril de 2014) (<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=139025258007>)
- RODRÍGUEZ, Jazmín (2012a) Otakus y el consumo de los productos de entretenimiento oriental, pp.20-40. En: Otakus: estilos de vida y consumo de productos de entretenimiento oriental de jóvenes en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas (tesis de licenciatura en Comunicaciones).Chiapas: Universidad Autónoma de Chiapas. (consulta: 05 de junio del 2014) (<http://issuu.com/jazdesign/docs/otakus>)
- ——— (2012b) Proceso de apropiación de la cultura otaku, pp.41-58. En: Otakus: estilos de vida y consumo de productos de entretenimiento oriental de jóvenes en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas (tesis de licenciatura en Comunicaciones).Chiapas: Universidad Autónoma de Chiapas. (consulta: 05 de junio del 2014) (<http://issuu.com/jazdesign/docs/otakus>)

- ——— (2012c) Otaku como estilo de vida de los jóvenes tuxtlecos, pp.59-71. En: Otakus: estilos de vida y consumo de productos de entretenimiento oriental de jóvenes en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas (tesis de licenciatura en Comunicaciones). Chiapas: Universidad Autónoma de Chiapas. (consulta: 05 de junio del 2014) (<http://issuu.com/jazdesign/docs/otakus>)
- RODRIGUEZ, Pablo (2014) Tribus Urbanas: Jóvenes, Consumo y Construcción de Identidad (consulta: 23 de Mayo del 2014) (<http://www.perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/sites/perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/files/rodriguez.pdf>)
- ROMERO, Josué (2012) Influencia cultural del anime y manga japonés en México (Tesis de licenciatura en Ciencias Políticas y Sociales). Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México. (consulta: 06 de mayo del 2014) ([http://ri.uaemex.mx/bitstream/123456789/214/1/Influencia cultural del anime.pdf](http://ri.uaemex.mx/bitstream/123456789/214/1/Influencia%20cultural%20del%20anime.pdf))
- SANTIAGO, José Andrés (2012) Generación Manga. Auge Global del imaginario Manga-Anime y su repercusión en España, pp.10-27. En: revista Puertas a la Lectura N°24 (consulta: 07 de Mayo del 2014) ([dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4026509.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4026509.pdf))
- URIBE, Sonia y PARADA, David (2010) Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga-anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku (tesis de grado para optar al título de Psicólogo). Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores. (Consulta: 7 de abril) (<http://es.scribd.com/doc/118255598/Tesis-Documento-Final-1>)
- VIDAL, Luis Antonio (2010) Marco Teórico, pp. 12-65. En: El anime como elemento de transculturación Caso: Naruto (tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación). Lima: Universidad Cesar Vallejo. (consulta 07 de mayo del 2014) ([http://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime\\_a2010.pdf](http://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf))