



**UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES**  
**ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESPECIALIDAD: SOCIOLOGÍA**

**LA ELABORACIÓN DEL SER OTAKU DESDE SUS PRÁCTICAS  
CULTURALES, LA INTERACCIÓN CON EL OTRO Y SU ENTORNO**

Tesista: Balderrama Gastelú, Lucía  
Tesista: Pérez Hernáiz, Carmen Corina

Tutor: Lacruz, Tito

Caracas, 26 de enero de 2009

## DEDICATORIA

*A los Otaku por seguir su afición con tanta pasión.  
A mis grandes amigos que encontré en el mundo Otaku.*

Lucía

*A Miguel, que siempre supo que la tesis iba a ser entregada (aunque yo dijera lo contrario), que escuchó mis quejas absurdas, me apoyó sin preguntas y no ha dejado de hacerme feliz.*

Corina

*A todas las personas que de maneras insospechadas se encuentran con el Otro.*

Lucía y Corina

## AGRADECIMIENTOS

*A Lucía, por ser una amiga incondicional y por empeñarse en mostrarme el mundo Otaku pese a mi resistencia inicial (ella siempre supo que yo no tenía escapatoria).*

*A Tito-tutor, por hacer de la experiencia de trabajar en la tesis algo más agradable, por confiar en nuestro trabajo y por reírse en lugar de impacientarse cada vez que pasábamos horas en su oficina pensando en la pregunta originante.*

*A mi familia, por soportar con buen humor mis "neurosis" durante la realización de este trabajo y el resto de la carrera y por no molestarse por mis continuos encierros en mi cuarto, trabajando en la computadora.*

*A Thamara, por su apoyo y su interés tanto en este trabajo como en el resto de la carrera y por haberse dado cuenta antes de lo que yo quería hacer con la sociología.*

*A Daniela y Norelys, por ser guías para mí y porque siempre han estado pendientes de nuestra tesis*

*A los Otaku que formaron parte del estudio, por ser tan abiertos conmigo a pesar de que sabían muy bien jamás me pondré un cosplay.*

Corina

*A Cori, por ser mi amiga del alma, por el equilibrio que representó en el proceso que vivimos haciendo la tesis y por su agudeza sociológica.*

*A Tito por ser el mejor tutor otakusense, por su dedicación, interés y guía constante.*

*A mis profesores, que durante la carrera me marcaron y se hicieron inolvidables.*

*A mi mamá por dejarme cometer mis locuras y dejarme ver comiquitas chinas.*

*A mi papá por apoyarme siempre en las cosas que me gustan.*

*A mis hermanos quienes se divirtieron leyendo y comentando la tesis, aunque bromeaban con que se trataba de una civilización extraña.*

*A Mayerlin y a Virginia (Magi-chan y Viri-san), por su amistad, por comprenderme y por darme su apoyo en todo momento.*

*A todos los Otaku que conozco, los que se prestaron con gran interés en apoyarme haciendo la tesis, quienes me mandaron fotos de sus cosplays, de las reuniones.*

Lucía

## ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice General.....	iv
Índice de Tablas.....	vi
Índice de Gráficos.....	vii
Índice de Anexos.....	viii
Resumen.....	ix
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>10</b>
<b>CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>1</b>
Formulación del problema.....	12
Objetivo general.....	14
Objetivos específicos.....	14
Justificación.....	14
<b>CAPÍTULO II: LA CULTURA OTAKU.....</b>	<b>16</b>
El anime y el manga: surgimiento, géneros y estética.....	17
Surgimiento del manga y el anime.....	18
Estética.....	19
El conocimiento del manga y el anime: El Otaku en Japón.....	23
Llegada del anime-manga a Venezuela.....	24
Surgimiento de los seguidores del Anime y Manga.....	26
Los grupos Otaku de Caracas.....	27
<b>CAPÍTULO III: LOS OTAKU DE CARACAS COMO GRUPOS DE PERTENENCIA.....</b>	<b>41</b>
Los Otaku en el marco de una cultura juvenil.....	41
El consumo del objeto cultural.....	48

**CAPÍTULO IV: LA IDENTIDAD OTAKU****Y SU IMAGEN DESDE EL OTRO.....52**

La identidad Otaku como una identidad construida desde el otro..... 54

Tratamientos comunes de la idea del otro en la investigación social.....55

Tratamiento y definición de la idea del otro en esta investigación..... 56

Acceso a las apreciaciones del “otro” sobre el Otaku..... 57

Los “otros”.....58

La sociedad en general..... 66

Hacia una elaboración de la imagen Otaku desde el otro.....67

**CAPÍTULO V – MARCO METODOLÓGICO.....69**

Alcance y enfoque de la investigación..... 69

Población y muestreo..... 71

Técnicas de recolección y presentación de datos..... 73

Categorías de análisis y elaboración del instrumento de recolección de datos..... 76

**CAPÍTULO VI – PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS..... 88**

La identidad Otaku desde su objeto cultural: el manga- anime.....90

La identidad Otaku como una identidad colectiva..... 96

La identidad Otaku desde sí mismo.....116

La imagen Otaku desde el otro..... 134

**A MODO DE CONCLUSIÓN: .....175****UNA TIPOLOGÍA DEL “SER” OTAKU EN CARACAS****BIBLIOGRAFÍA.....184**

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Cuadro resumen de los otros desde los cuales el Otaku puede elaborar una imagen propia.....	59
<b>Tabla 2.</b> Cuadro resumen del otro según los niveles de interacción.....	62
<b>Tabla 3.</b> Cuadro de operacionalización de categorías. La afición Otaku.....	77
<b>Tabla 4.</b> Cuadro: Actividades que realizan los Otaku de Caracas.....	79
<b>Tabla 5.</b> Cuadro de operacionalización de categorías. Los grupos Otaku como grupos de pertenencia.....	80
<b>Tabla 6.</b> Cuadro de operacionalización de categorías. Categoría 3: El otro y la elaboración de una imagen Otaku desde el mismo.....	82
<b>Tabla 7.</b> Grupo, edad, sexo y ocupación de los Otaku entrevistados.....	88
<b>Tabla 8.</b> Formas en las que comenzaron a ver anime.....	90
<b>Tabla 9.</b> Razones por las cuales les gusta el manga y el anime.....	94
<b>Tabla 10.</b> Cuadro comparativo entre el Otaku coleccionista y el Otaku utilitario.....	96
<b>Tabla 11.</b> Entrevistas realizadas en espacios seguros del Otaku.....	98
<b>Tabla 12.</b> Situación de los entrevistados dentro de su grupo Otaku.....	101
<b>Tabla 13.</b> Distribución de los entrevistados por grupos Otaku de Caracas.....	101
<b>Tabla 14.</b> ¿Cómo te enteraste de la existencia del grupo Otaku? .....	107
<b>Tabla 15.</b> Uso del nickname .....	111
<b>Tabla 16.</b> Descripción del Otaku desde su grupo.....	113
<b>Tabla 17.</b> Permanencia en el grupo Otaku.....	114
<b>Tabla 18.</b> Comparación entre las percepciones del Otaku como afición personal y compartida.....	116
<b>Tabla 19.</b> Comparación entre definiciones de Otaku fanático y friki.....	120
<b>Tabla 20.</b> Tipos de cosplayer.....	128
<b>Tabla 21.</b> Ejemplos de tipos de cosplayer .....	129
<b>Tabla 22.</b> Imagen Otaku desde el otro inmediato .....	143
<b>Tabla 23.</b> Frecuencia de aparición de las imágenes Otaku desde el otro según cada otro inmediato del cual provienen. ....	145
<b>Tabla 24.</b> Imágenes desde el otro según la carrera que cursa el entrevistado.....	155
<b>Tabla 25.</b> Imágenes del otro desde los compañeros de clase entre los entrevistados que cursan estudios en la actualidad o que están recién graduados.....	157

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.</b> “El Diamante Cultural” (Griswold, 2004, p 17).....	42
<b>Gráfico 2:</b> Mapa del otro inmediato.....	85
<b>Gráfico 3:</b> Mapa del otro generalizado y el resto de la sociedad.....	85
<b>Gráfico 4:</b> Los grupos Otaku de Caracas y los años que llevan de existencia.....	102
<b>Gráfico 5:</b> El “ser” Otaku desde la interacción con el otro y su entorno.....	175
<b>Gráfico 6:</b> Resumen esquemático del descriptor del “Ser” Otaku 1: “Ser” Otaku es ser niño y joven al mismo tiempo.....	178
<b>Gráfico 7:</b> Resumen esquemático del descriptor del “Ser” Otaku 2: “Ser” Otaku es vivir temporalmente en un mundo de fantasía.....	180

## INDICE DE ANEXOS

### **En CD-ROM:**

**Anexo A:** Manga “Rurouni Kenshin” de Nobuhiro Watsuki

**Anexo B:** La “gota” en el anime y manga.

**Anexo C:** Opening y Ending de series de anime.

**Anexo D:** Géneros populares de Anime

**Anexo E:** Reuniones de grupos Otaku de Caracas.

**Anexo F:** Convenciones de anime y manga en Caracas

**Anexo G:** Anime Music Video (AMV)

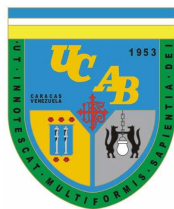
**Anexo H:** Cosplays en Venezuela

**Anexo I:** Vestimenta de los Otaku de Caracas

**Anexo J:** Colecciones de manga, anime y otros objetos relacionados.

**Anexo I:** Transcripción de entrevistas a profundidad.





**UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES**  
**ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESPECIALIDAD: SOCIOLOGÍA**

Tesista: Balderrama Gastelú, Lucía  
Tesista: Pérez Hernáiz, Carmen Corina  
Tutor: Lacruz, Tito  
Año: 2009

### **RESUMEN**

La presente investigación es una descripción del “ser” Otaku en Caracas. Los Otaku son culturas juveniles conformadas por aficionados al manga (cómic japonés) y al anime (animación japonesa). Para describir al “ser” Otaku hemos considerado tres categorías: la naturaleza de su afición, la pertenencia del individuo a grupos Otaku donde comparte esta afición y desarrolla una serie de prácticas culturales específicas como el cosplay o representación física y psicológica de un personaje de manga-anime y la imagen propia que el Otaku elabora desde su interacción con el otro siendo el otro todo aquel que no es Otaku. Para comprender al Otaku como cultura juvenil nos hemos apoyado en las nociones de tribus (Maffesoli, 2000) y culturas juveniles (Reguillo, 2000). Para acercarnos a la elaboración de la imagen propia desde el otro y luego, del “ser” Otaku, hemos utilizado conceptos procedentes de la sociología del conocimiento (Berger y Luckmann, 1979, Schütz y Luckmann, 1973, Berger, 1982). El estudio tiene un enfoque cualitativo y un alcance exploratorio – descriptivo. Utilizamos la observación participante para poder elaborar una descripción detallada de las prácticas culturales de los Otaku y posteriormente, la entrevista a profundidad para indagar en los significados que los Otaku le otorgan a dichas prácticas y a las apreciaciones que el otro tiene sobre ellas. El estudio finaliza con la presentación de una variable, el “ser” Otaku que tiene cuatro descriptores desde donde es posible caracterizar a un Otaku en Caracas.

**Palabras clave: Culturas juveniles, Grupos de pertenencia, Identidad, Sociología del conocimiento, Otakus de Caracas.**

## INTRODUCCIÓN

El objeto de este estudio es una descripción del “ser” Otaku en Caracas. Los Otaku son aficionados al manga (comic japonés) y al anime (animación japonesa). En Caracas establecen contactos vía Internet y se reúnen con otros aficionados en grupos oficiales, asisten a eventos especiales relacionados con su afición y realizan toda una serie de prácticas culturales que nos lleva a catalogarlos como una cultura juvenil (Reguillo, 1994, 2000, 2002)

Esta investigación busca definir el fenómeno Otaku de Caracas como un fenómeno social, abordable desde la perspectiva sociológica bajo la comprensión de la identidad de un colectivo al que hemos denominado cultura Otaku. Cultura e identidad son dos términos que van asociados (Giménez, 2005; Reguillo, 2000; Grusón, 2004), no es posible entender el uno sin el otro. Conocer el “ser” Otaku es también conocer la cultura en la que el Otaku se inscribe y a su vez, conocer cómo ésta se enmarca dentro de un contexto más general.

Partimos de una descripción de las prácticas culturales Otaku derivadas de una investigación cualitativa que realizamos a lo largo de esta investigación. Luego revisamos esas prácticas culturales a la luz de las nociones de cultura (Griswold, 2004) y cultura juvenil (Reguillo, 2000), además del concepto de grupos de referencia (Merton, 2002) y de socialidad (Maffesoli, 2000) para entender la naturaleza de estas prácticas y el contexto grupal en el cual se desarrollan.

Luego planteamos un elemento adicional que consideramos relevante para elaborar un “ser” Otaku, que es el derivado de la interacción de los Otaku con los otros que no lo son (personas, colectivos o instituciones). Utilizamos como referencia para describir al “ser” Otaku desde su interacción con los otros, los aportes brindados por Mead (1934) y la sociología del conocimiento (Berger, 1982, Berger y Luckmann, 1979; Schütz y Luckmann, 1973) en relación al tema de la identidad. Partimos del presupuesto de que la identidad es construida socialmente (Berger y Luckmann, 1979) en el curso de la interacción social, mediante la objetivación de esas interacciones a

medida que se aleja el contacto cara a cara y la reinterpretación de la definición de sí mismo.

Esta investigación es de tipo exploratorio- descriptivo ya que la cultura Otaku en Caracas es un fenómeno relativamente reciente y poco explorado. Además este alcance nos permite ahondar en la descripción y búsqueda de significados desde los cuales es posible elaborar un “ser” Otaku.

La metodología utilizada en esta investigación responde a un enfoque cualitativo, que fue desarrollado en dos etapas. Primero, con la ayuda de la observación participante se realizó una descripción sistemática de las prácticas culturales de los Otaku de Caracas y luego, se exploró sobre sus significados en relación con el ser Otaku mediante el uso de entrevistas a profundidad. Estas entrevistas en profundidad se hicieron mediante un muestreo intencional por conglomerado o racimo hasta que las categorías planteadas desde las referencias obtenidas por la observación participante y enriquecida con la sociología del conocimiento y la sociología de la cultura, se saturaron.

Al analizar los resultados de las entrevistas en profundidad, se exploraron distintas autodefiniciones del Otaku que luego fueron presentadas de acuerdo a la dinámica de su afición (el seguimiento del objeto cultural del Otaku: el manga anime), los niveles y características de la pertenencia a estos grupos y las imágenes propias que ellos elaboran el Otaku derivadas de su interacción con las esferas de su vida que no son Otaku, es decir derivadas de las apreciaciones del otro. De este modo se logró configurar y caracterizar una variable descriptiva: el “ser” Otaku en Caracas.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Los jóvenes alrededor del mundo, han experimentado la necesidad de diferenciarse a partir de la concepción de elementos y prácticas que genera la consolidación de dinámicas sociales, a través de la formación de culturas juveniles desde las cuales sus integrantes se definen a sí mismos como parte de ella.

Una de estas culturas juveniles es la llamada Otaku. Se le denomina Otaku al fanático del manga (comics japoneses) y anime (series animadas japonesas). No es sino a partir de una industria cultural en torno al manga y el anime que se crea la categoría Otaku. Se trata de un fenómeno global, dado que los medios de comunicación han permitido que en prácticamente en todo el mundo se transmita el anime y que parte de esa cultura Otaku originalmente japonesa, se haya exportado y adaptado a Occidente.

En Caracas, la concurrencia de aficionados en torno a estos objetos culturales, es un fenómeno relativamente reciente (al menos, desde el año 2001) que se ha organizado en torno a agrupaciones Otaku, donde los individuos establecen el primer contacto, generalmente por comunidades virtuales en Internet, luego asisten a reuniones donde establecen espacios de encuentro e interacción, asisten a eventos especiales (llamados convenciones) y se reúnen en centros comerciales que tienen tiendas dedicadas a la comercialización del manga- anime. En estas actividades generan prácticas culturales que son específicas y representativas del Otaku, incluyendo una vestimenta específica, el uso de un nickname como alterego, entre otras. Los integrantes de los grupos Otaku tienen edades que oscilan entre los 15 y los 25 años aproximadamente.

Los miembros de culturas juveniles como la Otaku se definen a sí mismos desde todas las esferas relevantes de sus vidas cotidianas. La primera de esferas relevante para una definición del “ser Otaku” es la que se construye en torno a la afición por el manga-

anime, las prácticas a las que está asociado y las relaciones intergrupales que se generan alrededor de él. Hemos denominado a esta esfera el “entorno del Otaku” que produce un espacio de interacción desde el cual el Otaku elabora su identidad.

Sin embargo, la comprensión de este fenómeno no es algo tan simple ya que estos jóvenes no se abstraen de la sociedad sino se insertan a su modo, queda de nosotros descubrir cuáles y cómo se crean esos modos. (Reguillo, 2000). Así como el resto de las culturas juveniles, la cultura Otaku de Caracas no está aislada del resto de la sociedad sino que sigue estando en ella: no se deja de ser venezolano, ni estudiante ni hijo por convertirse en Otaku. Por esto, la segunda esfera relevante desde la cual el Otaku se define a sí mismo es la del “otro”. Entendemos al “otro” como toda persona, colectivo o abstracción que no es Otaku ni pertenece a la cultura, pero cuyas apreciaciones sobre el Otaku y su cultura son relevantes para la identidad del Otaku.

La consideración del “otro” como elemento relevante en la elaboración del “ser Otaku” se debe realizar desde el Otaku mismo, desde su versión de dichas apreciaciones con las cuales es capaz de elaborar una imagen propia desde el otro; ya que acceder a las apreciaciones del “otro” directamente implica pasar por alto la relevancia que tengan dichas apreciaciones para el propio Otaku.

Así pues, se han listado tres elementos desde los cuales se elabora un “ser Otaku”: la afición del individuo por el manga y el anime, los grupos de aficionados con los que comparte y las apreciaciones que el otro tiene sobre dicha afición. Para la comprensión de estos elementos y cómo intervienen en el proceso de una elaboración de un “ser Otaku” en Caracas nos preguntamos: ¿Cómo se define el joven Otaku a partir de su afición por el manga-anime y la producción de cultura asociada a este objeto cultural?, ¿Cómo las interacciones que se producen con su grupo de iguales y con aquellos que no comparten su afición, se convierten en referentes para la elaboración de una identidad propia? y ¿Cómo se define el Otaku desde el otro?. A partir de la siguiente pregunta de investigación buscamos dar respuesta a estas interrogantes:

**¿Cómo es la elaboración del “ser” Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno?**

## **1.2 OBJETIVO GENERAL**

- Definir cómo es la elaboración del “ser” Otaku a partir de sus prácticas culturales, la interacción con el otro y con su entorno

## **1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Caracterizar los elementos propios de la afición en torno al manga – anime que son relevantes para la elaboración del “ser” Otaku

- Describir las prácticas culturales que realizan los grupos Otakus de Caracas desde las cuales se elabora el “ser” Otaku

- Definir la imagen propia producida por el Otaku desde su interacción con el otro

## **1.4 JUSTIFICACIÓN**

El manga- anime es un objeto cultural de consumo masivo. La afición en torno a este objeto se ha convertido en un mercado de gran envergadura no sólo en Japón sino también en el resto del mundo (Dela Pena, 2006).

Venezuela no escapa de esta influencia. Solamente en Caracas durante el año 2008 se celebraron seis convenciones que reunieron a miles de aficionados del manga y el anime y que produjeron ganancias aproximadamente entre 50 y 150 mil Bs. F sólo derivadas de los costos de las entradas al evento, (calculando que asisten en promedio unas 3.000 personas durante un fin de semana y las entradas oscilan entre 15 y 20 Bolívares dependiendo del evento)<sup>1</sup>; esto sin contar el mercado derivado de las tiendas de anime (en el centro Comercial City Market en Sabana Grande, en Caracas, donde se concentran la mayor cantidad de tiendas especializadas en esta afición hay siete tiendas en total) fuera de las convenciones donde se pueden encontrar desde DVD con las series de anime hasta revistas de manga, figuras de los personajes, elementos característicos de la indumentaria de algunos personajes entre otros.

Así como la industria, ha crecido el número de aficionados. Aunque no se pueden obtener cifras exactas al respecto, desde el 2001 se han creado al menos seis

---

<sup>1</sup> A partir de conversaciones con los organizadores de los eventos es posible hacer una aproximación al monto de las ganancias solo por entradas vendidas.

grupos Otaku de diferentes dimensiones que reúnen a jóvenes aficionados de la ciudad donde no sólo comparten el interés por el manga y el anime, sino que realizan distintas actividades relacionadas con el mismo tales como: el intercambio y discusión de las series de anime; el karaoke o concursos de canto de canciones de las series de anime en su idioma original: el japonés; el cosplay o representación por medio de un disfraz de un personaje de una serie de anime entre otras y crean lazos inicialmente a partir del Internet, que es su principal medio de difusión y que tiene un peso fundamental en la generación de esta afición.

Estamos ante la presencia de círculos jóvenes de amistades dentro de Caracas que se identifican con un producto procedente de Japón y que producen una cultura particular. Estos grupos constan de una cierta organización interna y buscan a través de esta creación de cultura, difundirla al resto de la sociedad en la que se encuentran. Estos procesos de apropiación de un objeto cultural (Griswold, 2004) extranjero, de creación de cultura, de compartir una cultura y de finalmente difundirla influyen en la identidad del joven que se ha definido como parte de esta cultura Otaku. Este “ser” Otaku, no está fuera de un colectivo más general y por lo tanto puede definirse a través del “Otro”, en su búsqueda de sentido.

El fenómeno Otaku se enmarca dentro de las culturas juveniles de modo que las observaciones respecto a la cultura Otaku pueden ser aplicables a otras culturas juveniles que tienen dinámicas similares como los *emo* y los *punk*.

## CAPÍTULO II

### LA CULTURA OTAKU

En este capítulo se expondrá el surgimiento del manga (comic japonés) y anime (animación japonesa) como objetos culturales que se componen de elementos relativos a cultura japonesa y que a su vez como formas de expresión artística, sirven de entretenimiento y han alcanzado globalizarse a través de los medios de comunicación. A partir del manga y del anime, se han venido dando procesos donde la juventud se ha apropiado de prácticas, ajenas al común de la sociedad, que realizan no solo los jóvenes japoneses, sino jóvenes alrededor del mundo a partir de la difusión del manga y el anime, como se expondrá más adelante. Los apartados de este capítulo se expondrán en el siguiente orden:

- 2.1 El anime y el manga: surgimiento, géneros y estética
- 2.2 Surgimiento del manga y el anime
- 2.3 Estética
  - Géneros*
- 2.4 El conocimiento del manga y el anime: El Otaku en Japón
- 2.5 Llegada del anime-manga a Venezuela
- 2.6 Surgimiento de los seguidores del Anime y Manga
- 2.7 Los grupos Otaku de Caracas
  - 2.7.1 Dinámica de los grupos Otaku de Caracas
    - 2.7.1.1 El primer contacto
    - 2.7.1.2 El *nickname*
    - 2.7.1.3 Los encuentros cara a cara
    - 2.7.1.4 Directiva y moderadores de los grupos Otaku
    - 2.7.1.5 Metas y objetivos de los grupos
  - 2.7.2 Espacios seguros de los Otaku
    - 2.7.2.1 Internet
    - 2.7.2.2 Las convenciones
    - 2.7.2.3 City Market
  - 2.7.3 La vestimenta
  - 2.7.4 El cosplay
  - 2.7.5 Karaoke y otros elementos importados de la cultura japonesa



## 2.1 El anime y el manga: surgimiento, géneros y estética

El *anime* es la palabra que designa a la animación japonesa exclusivamente y proviene de la palabra *animation* del inglés. Se diferencia de las comiquitas que comúnmente se transmiten por televisión para el entretenimiento de los niños, en que son series animadas que abarcan diferentes géneros orientados a distintos públicos, no sólo el infantil. Las comiquitas, por lo general, se tratan de capítulos autoconclusivos e historias que no requieren mayor esfuerzo por parte del espectador, en el *anime*, este sería el género denominado *kodomo*<sup>2</sup> cuyo contenido está orientado a los niños, sin embargo, no es el único ni el más popular

En Japón, la animación alcanzó popularidad gracias a los medios de comunicación masivos, y a su vez esa popularidad traspasó las fronteras y fue conocido por niños, jóvenes y adultos alrededor del mundo. Este fenómeno puede comprenderse dentro de un marco de una industria cultural donde se conjugan avances tecnológicos con el surgimiento de medios audiovisuales masivos, que en consecuencia, pasan a ser parte de la vida cotidiana (Dela Pena, 2006).

En el contexto del anime se representan aspectos de la cultura japonesa a partir de una estética que le es propia y por la temática, historia o narrativa del anime la cual puede ir de los aspectos más tradicionales de Japón, como lo son la vestimenta (*kimonos, yukatas*<sup>3</sup>), la comida, la música hasta expresiones del lenguaje. En algunos casos esas expresiones sólo pueden ser comprendidas en el propio idioma y no tienen una traducción concreta al español (Giménez y Esteban, 2005)

Se ha mencionado que el *anime* alcanzó su popularidad a partir de la televisión, el cine y más adelante a gracias al Internet, sin embargo, la mayor parte de las historias que se observan como series animadas provienen del *manga*, que es equivalente al cómic o novelas gráficas de origen japonés.

---

<sup>2</sup> Kodomo: niño o niña en japonés.

<sup>3</sup> Kimono, yukata: vestimenta tradicional japonesa que usan hombres y mujeres.

## 2.2 Surgimiento del manga y el anime

Se ha dicho que el manga es el cómic japonés. El cómic surge a partir de avances tecnológicos haciendo posible “la reproducción mecánica que pone a disposición del gran público la imagen sobre papel por un precio asequible” (Jiménez, 2006, p. 2) y el desarrollo de un ámbito literario y artístico, donde se narra a través del uso de imágenes.

El cómic en otros países, a diferencia del caso de Japón, decayó en su popularidad al surgir la televisión, sin embargo, una sexta parte de la producción de revistas corresponde al manga (Gravett, 2004) y el 35% de la producción literaria en Japón es manga (Kinsella, 1998), de esta manera se puede constatar que:

... Japón es actualmente el mayor productor de cómics. Su difusión disparada a partir de los primeros trabajos del mítico Ozamu Tezuka... nunca ha dejado de ser masiva. Apoyado en una estrecha conexión con el anime o japoanimación... su consumo sigue siendo eminentemente popular... (Jiménez, 2006, p. 7)

En Japón el surgimiento del *manga* es un fenómeno que tuvo lugar a principios del siglo XX con las primeras ilustraciones que representaban situaciones irónicas frente a la sociedad aristocrática en una época de transformación entre lo tradicional y lo moderno, donde se cedía espacio a los nuevos valores de occidente. (Toku, sin año)

En cuanto al surgimiento de la anime, Osamu Tezuka es considerado el padre del anime y fue el primer *mangaka*<sup>4</sup> en tomar el estilo de Disney en sus obras, en el año 1963 incursionó en la animación con “Astroboy”, que fue uno de los personajes más populares y la primera serie de anime que se transmitió a nivel internacional. Así mismo, la producción de películas con la estética del anime fue evolucionando, tal es el caso de las películas realizadas por el estudio Ghibli, quienes produjeron “Sen To Chihiro no Kamikakushi”, la cual ganó el Oscar como Mejor Película Animada en el 2002 y que fue dirigida por Hayao Mikazaki, creador de “Marco” y “Heidi”. (Pavón, 2006).

---

<sup>4</sup> Mangaka: palabra japonesa con la que se conoce al dibujante de manga.

Otra de las historias que resultó exitosa a nivel internacional fue “Akira”. Esta película basada en un manga del mismo nombre, que alcanzó popularidad en los años 80 y cuyo contenido muestra una temática de ciencia ficción de un futuro apocalíptico o “Ghost in the Shell”, que fue pionera en la introducción del tema de la inteligencia virtual y que sirvió de inspiración a los directores de la película “Matrix”. (Pavón, 2006)

Sin embargo, la producción de manga y anime no puede comprenderse solo desde la industria. Kinsella, (1998), expone los factores por los cuales el manga guarda una estrecha relación con la juventud en Japón. Plantea que la creación de un manga no se limita exclusivamente a los mangakas profesionales, sino que consiste en parte de un movimiento cultural que tiene grandes implicaciones sociales en su juventud, como es el caso del manga amateur o *dojinsi*, realizado por estos jóvenes aficionados, quienes son denominados Otaku por el resto de la sociedad japonesa, como se expondrá en los próximos apartados.

### 2.3 Estética

El *manga* se desarrolló influenciado en gran medida por el cómic norteamericano, por eso los personajes que se representan en el manga moderno tienen ojos grandes y expresivos, éste es quizás uno de los aspectos estéticos por excelencia del manga (Pavón, 2006).

Zunzunegui, (1995), propone que comprender el sentido estético del manga, podemos partir del concepto de cómic, el cual “atendiendo a sus aspectos del lenguaje... que subraya su carácter de estructura narrativa integrada por una secuencia de pictogramas susceptibles de incluir en su interior elementos de escritura fonética” (p. 122). Sin embargo, el surgimiento del cómic, no puede comprenderse sin recordar su relación con los medios de masas, a partir de lo cual adquirió “una autonomía tanto estética como expresiva” (p.122).

En el manga es posible identificar aspectos que se encuentran en el hecho de que existen códigos en el cómic similares a los que se encuentran en el manga (ver Anexo A en CD ROOM), tal es la formulación de una “*estructura narrativa y de secuencia de*

*pictogramas* las cuales poseen *unidades significativas*, dentro de esa secuencia o estructura”(p. 122).

Así mismo es importante destacar que la composición del cómic se basa en una estructura de viñetas, las cuales Zunzunegui (1995) enumera como una de las unidades significativas del cómic. La viñeta permite enmarcar la imagen en un espacio y tiempo significativos, donde en la composición narrativa -bien sea a través de líneas demarcadas en las viñetas o por su ausencia- el lector pueda encontrar la articulación de una representación.

Las figuras, como segundo componente de las unidades significativas, se tratan de los personajes y objetos dentro de las viñetas, además de la escena y el fondo. Los personajes representados en el comic tienen una gestualidad que se encuentra codificada, encontramos gestos de alegría, dolor, pánico, ira, entre otros, así como ciertos “trazos”, que también tienen un significado que permiten orientar al lector en cuanto a expresiones de ciertas ideas, situaciones o pensamientos, como pueden ser los trazos de movimientos u otros. Otra de las unidades de significado es la de la palabra en textos que son ubicados dentro del comic en globos alrededor de la persona que “habla” o “piensa, siente”, además de otros textos fuera de los globos que pueden ser ruidos u onomatopeyas (Zunzunegui, 1995).

El manga tuvo un desarrollo semiótico que lo diferencia del comic norteamericano, como se ha explicado, a pensar de la influencia que tuvo occidente en los dibujos japoneses, como es el caso de Tezuka, el manga mantuvo un estilo artístico particular. Las viñetas mantienen la lectura japonesa que es de izquierda a derecha, el manga es dibujado y publicado únicamente en blanco y negro, a excepción de la portada que lleva colores. El uso de los trazos u otros signos dentro del comic, así como del manga remiten a la representación de una manera de sentir en particular, y que se han generalizado tanto en el manga como en la animación, siendo el más popular, como por ejemplo, la gota que aparece al lado del rostro de un personaje cuando la situación en que se encuentra es decepcionante, esa gota de agua implica decepción (Ver Anexo B en el CD-ROM).

Masami Toku (sin año) en su investigación sobre la influencia de la cultura del manga japonés en un estudio comparativo sobre el arte infantil en Japón y el norteamericano, plantea que:

De igual manera, la función de cada elemento del manga es un poco diferente de aquellos elementos en el cómic americano, ya que el manga se desarrolla desde una simple caricatura o una historia sobre el bien contra el mal a una historia compleja, que contiene diversos temas incluyendo política, religión, problemas históricos, sociales y culturales, y más. [...] (Toku, sin año, pág 5.)<sup>5</sup>

En relación a los elementos comunes de la cultura japonesa que están presentes en el anime, encontramos que todas las series de anime tienen lo que se conoce como el “opening” y el “ending”, que es la apertura y el cierre del capítulo respectivamente, (Ver Anexo C en CD ROOM). Este suele tratarse de un video que introduce a los personajes y parte de la trama sincronizado con un tema musical de grupos o vocalistas japoneses a la que se ha denominado en general *J-music*<sup>6</sup>.

Los animes son series que no tienen un número de capítulos definido, según el estudio de animación que produce el anime, las series pueden constar de entre 10 y 600 capítulos. En el caso del manga, el mangaka es quien publica su obra por volúmenes o tomos, o bien en publicaciones por capítulos encartadas dentro de revistas especializadas en el tema, la duración de las publicaciones tanto de los encartados de manga como de los volúmenes depende del creador de la historia, como usualmente es el formato de publicación del cómic según Jiménez (2006)

---

<sup>5</sup> However, the function of each element of manga is a little different from that of the American comic book since manga developed from a simple caricature or good Vs, evil story to a complicated story which contains diverse themes including politics, religious, historical, social, cultural issues, and so on.” (Toku, sin año, pág. 5). Traducción propia.

<sup>6</sup> J-music: abreviación de las palabras en inglés “Japan music” que significan musica japonesa cuyos generos mas conocidos son el J-pop y el J-rock aludiendo a los géneros musicales pop y rock de Japón.

## *Géneros*

Tal como se ha mencionado, las historias en el manga y anime pueden estar orientadas al público según el género y grupo de edad o por temas (Ver Anexo D en el CD-ROM), aunque en el contexto de la cultura japonesa, puede tratar sobre cualquier tema posible, (Gravett, 2004), entre los más conocidos están:

- Shojō: el género que se orienta al público femenino joven y que trata por lo general de historias románticas y protagonistas femeninas.
- Shōnen: al igual que el shōjo, pero orientado al público masculino joven, que contiene historias de acción.
- Kodomo: esta palabra en japonés significa “niño”, orientado a un público infantil.

Según temas encontramos los siguientes géneros:

- Mechas: Se tratan de historias donde los protagonistas suelen usar robots gigantes y la historia se centra en las batallas donde se hace uso de los mismos.
- Yaoi: Muestra historias que versan sobre relaciones amorosas entre hombres, sin ser necesariamente explícitas.
- Yuri: Muestra relaciones amorosas entre mujeres.
- Ecchi: Se trata de historias con alto contenido gráfico sensual pero no llegan a ser explícitas.
- Hentai: Son las series que muestran imágenes explícitas y tienen un alto contenido sexual.

Entre estos géneros pueden existir combinaciones y en Japón tienen una clasificación sumamente extensa que va desde los animes de horror, de deporte, hasta los que resaltan la belleza de las mujeres o las que muestran relaciones entre hombres donde una de las parejas es mostrada con una delicadeza y aspecto casi femenino.

## 2.4 El conocimiento del manga y el anime: El Otaku en Japón

Existe una fascinación por las historias que son contadas a través del anime y manga, lo cual genera una motivación por conocer e investigar acerca de series de anime y este es el punto de entrada a lo que en primer lugar se convierte en un hobby, que más adelante puede dar lugar a la entrada como miembro en alguna agrupación y al proceso de configuración de la identidad como Otaku.

El término Otaku puede tener muchas acepciones, no existe una traducción concreta de lo que significa la palabra, sin embargo, está compuesta por los kanjis (ideogramas usados como escritura en algunos países orientales como China, Korea y Japon) “O”, que es un sufijo que presta un carácter de respeto y “Taku”, que significa casa; en conjunto Otaku, es una manera de decir “de su casa”. (Dela, 2006)

Se configuran en el marco de una subcultura japonesa, tribu urbana o cultura juvenil, según lo han plateado diversos autores (Costa et Al, (1998), Maffesoli, (2000) y Reguillo, (2000)). El término entonces se ha utilizado para designar a la persona que, inmersa en su afición; el anime, manga, videojuegos, tecnología o el ciberespacio en general, ya no sale de su casa y tiene poco o escaso contacto con las demás personas; se encuentra con otros, que como él, comparten el gusto por objetos culturales relacionados. Así pues son seguidores acérrimos de su hobby, el cual incluso puede convertirse en un modo de vida.

Dela Pena (2006) en su artículo “*Otaku: Images and Identity in flux*” puntualiza que el Otaku Japonés es fundamentalmente un joven solitario y abstraído de la sociedad: “Esta idea de desconectarse de la sociedad a cambio de un mundo de fantasía es un tema central de la identidad Otaku” (Dela Pena, 2006, p 11, traducción propia)<sup>7</sup> La palabra Otaku en Japonés puede tener muchos significados pero todos se centran en esta idea de desconexión. El Otaku en Japón no es bien visto porque se asocia a un estigma, recriminando esa abstracción a la que se someten los jóvenes Otaku. (Dela Pena, 2006, p. 17).

---

<sup>7</sup> “This idea of disconnecting from society in exchange for a fantasy world is a central theme of the Otaku identity” (Dela Pena, 2006, p 11).

En Japón, los Otaku tienen como lugar de encuentro las comunidades virtuales o el emblemático *Akihabara*<sup>8</sup>, que se constituye como un gran centro comercial donde se localiza a los Otaku, en primer lugar que por su clara diferenciación en cuanto a los productos que se encuentran en dicho espacio (productos relacionados al manga, anime, videojuegos y lo último en lo que a tecnología se refiere) y segundo, por las interacciones que tienen lugar dentro del mismo hasta el punto de que el resto de la sociedad japonesa reconoce al Akihabara como un espacio *Otaku*.

Bien sea por medio la televisión, el internet o medios impresos, la generación del conocimiento del manga y anime se transforma en un modo de reconocimiento entre pares que comparten los mismos gustos, hasta convertirse en una afición o en manera de pasar el tiempo de ocio que conjuga varias dimensiones y que se configura en el marco de una cultura juvenil, donde se involucran diferentes actores en el proceso de creación de la cultura.

## 2.5 Llegada del anime-manga a Venezuela

Muchas series animadas provenientes de Japón se transmitieron por canales nacionales, poco se sabía en un primer momento que tenían su origen en Japón, sin embargo, alrededor de unas 120 series de anime se transmitieron por televisión nacional en Venezuela desde el año 1965 hasta el año 2007.<sup>9</sup>

En Venezuela se transmitieron las primeras series animadas a partir de los años setenta, series como Astroboy de Osamu Tezuka, Galáctico, Mazinger Z, Capital Centella, Candy Candy o Heidi, son una muestra de las series de *anime* que son popularmente conocidas y se transmitieron entre los años 1960 y 1980.

En Venezuela hay una generación de Otakus que creció viendo la programación de series de anime en canales nacionales. Entre los años 1996 y 1999 se transmitían en una sola tarde las siguientes series de anime: “Sailor Moon”, “Caballeros de Zodiaco”,

---

<sup>8</sup> Akihabara: Distrito de Japón donde usualmente se suele encontrar a los Otaku por tratarse de un centro de comercio de mercancía relacionada al manga y anime.

<sup>9</sup> En: *Animeven*. URL: (<http://usuarios.lycos.es/animeven/animeven.htm>). Consultado el 10 de Mayo de 2008.



“Samurai X”, “Dragon Ball”, “Slam Dunk”, “Supercampeones”, “Estas arrestado y “Los Justicieros”, esto por mencionar sólo algunas de las series.<sup>10</sup>

Así mismo, en el canal nacional Televen, a partir del año 2001 se creó un programa dirigido al público Otaku, denominado “Zona Otaku”<sup>11</sup> Este programa es el antecedente más directo que podemos encontrar de los actuales grupos Otaku de Caracas, si consideramos además que el primer ENMA (Evento Nacional de Manga y Anime) se llevó a cabo en el año 2001 en la ciudad de Barquisimeto. La existencia de este programa arroja luces sobre la presencia ya para ese año de un público específicamente Otaku.

Zona Otaku transmitía series animadas japonesas, tenía un foro en Internet y promocionaba bandas que tocaban canciones en japonés. Su contenido estaba programado para todas las tardes de lunes a viernes. El programa fue cancelado alrededor del año 2004. Una de las últimas series que transmitieron fue Evangelion.

Para el período del 2000 al 2005 el número de series que se transmitieron por televisión nacional creció exponencialmente. En este período, algunas de las series que se transmitieron fueron: “B-Daman”, “Neon Genesis Evangelion”, “Gundam”, “Pokemon”, “Sakura Card Captors”, “Shaman King”, “Mirmo Zibang” y “Yu-Gi-Oh!”

Para el año 2007, se comenzó a transmitir “Naruto”, serie que está marcando una pauta para una nueva generación de Otakus, cuya historia pertenece al género *shonen* y la cual los Otakus han denominado como “la nueva Dragon Ball”, dada la popularidad que ha alcanzado la serie entre niños y adolescentes.

De igual manera, en canales de señal por cable orientados hacia el público infantil, tales como Cartoon Network y Locomotion transmitieron también series que marcaron pauta en la época en que existía la zona *Otaku* y que aun hoy en día siguen transmitiendo animados japoneses. Desde el año 2005 está al aire en televisión por cable

---

<sup>10</sup> Dato autobiográfico (De la investigadora Lucía Valderrama quien ha formado parte de un grupo Otaku desde el año 2006)

<sup>11</sup> En: *Animeven*. URL:<http://usuarios.lycos.es/animeven/otaku.htm>. Consultado el 10 de Mayo de 2008

un canal especializado en anime; “Animax” que tiene transmisiones en Latinoamérica pero que su sede se encuentra en Tokio.

## 2.6 Surgimiento de los seguidores del Anime y Manga

Se mencionó anteriormente que gracias a los medios de comunicación masivos ha sido posible que el objeto cultural por excelencia de los Otaku se haya hecho tan popular alrededor del mundo y que haya reunido a tantos seguidores.

Evidentemente existen diferencias entre el Otaku en Japón y el Otaku de Caracas, dado que para unos el anime y el manga es parte de su vida cotidiana o bien parte de la cultura popular del país y en Caracas, el anime y manga llegan a las manos de los aficionados por un proceso que se puede describir de la siguiente manera: el anime produce en los estudios de animación en Japón, los cuales se trasladan al resto del mundo a través de la Internet. Así, series de anime que se transmiten en televisoras locales de Japón, son colgadas en portales web y personas alrededor del mundo descargan la información, otros se encargan de subtitarlas (fansubs<sup>12</sup>) y otros se encargan de distribuirla copiando las series en dvd’s.

Ahora, para efectos de este estudio, nos interesa también, cómo otras prácticas propias de los Otaku en Japón son también asimiladas por Otaku a lo largo del mundo y específicamente en la ciudad de Caracas. Si bien muchas personas han visto anime en la televisión, no saben o desconocen que se trata de animación japonesa o ignoran que existen grupos de aficionados en torno a ella. Por lo general el interés se desarrolla cuando reconocen la estética particular del anime o del manga y reconocen que éste se diferencia de otros tipos de animaciones que usualmente se ven por televisión.

---

<sup>12</sup> Fansubs: Personas aficionadas al anime y el anime que se dedican a traducir y poner subtítulos tanto a los capítulos de series de anime como a capítulos de mangas de manera gratuita, que pueden llegar a ser grupos muy populares en Internet. (Dato obtenido de la observación participante)

## 2.7 Los grupos Otaku de Caracas

La identidad Otaku es desde luego, una identidad importada de Japón pero que tras la difusión de los objetos culturales a través de los cuales se constituye inicialmente (el anime y el manga) se puede afirmar que el Otaku es una identidad internacional (Dela Pena, 2006, p 23).

Tanto en Japón como en el resto del mundo el Otaku es un seguidor ávido del manga y el anime, objetos culturales alrededor de los cuales construye su identidad. En Occidente, dicha identidad es construida a través de la interacción real o virtual con otros Otaku, conformados por individuos que comparten dicha afición, los cuales más adelante pueden constituirse como grupos Otaku.

En el portal de *cosplay.com*, que recibe aproximadamente unas tres mil visitas diarias, encontramos afiliadas aproximadamente ciento cincuenta mil personas, y registrados veinticinco países, cada país tiene un foro dentro de la pagina en su idioma, donde se publican datos sobre cosplay, información sobre nuevos animes, sobre eventos y convenciones, próximos concursos, tutoriales para cosplays y se realizan convocatorias para realizar cosplays grupales. De América Latina figuran actualmente países como Argentina, México, Brasil y Venezuela.

Se toma como ejemplo esta página web en particular dado porque evidencia la magnitud del fenómeno en una de sus características más representativas: el cosplay, que cada vez ha tenido mayor relevancia en la cultura Otaku. Aunque no es indispensable que todos los Otaku deseen hacer cosplay o sean cosplayers, se muestra la influencia que ha ejercido este aspecto cultural propio de las convenciones en Japón alrededor del mundo.

El Otaku Japonés no aspira cruzar la línea entre realidad y fantasía sino simplemente permanecer en la fantasía al estar:

(...) creando un 'mundo virtual' donde ellos pueden existir sin tener que lidiar con las presiones sociales de lo real. En esta fantasía virtual

pueden ser apreciados, admirados e incluso amados (Dela Pena, 2006, p. 21, traducción propia)<sup>13</sup>

Esta descripción corresponde con lo que Berger y Luckmann (1979) denominan “zonas limitadas de significado” (p .43) que “se caracterizan por desviar la atención de la realidad de la vida cotidiana” (p 43.)

Sin embargo, al menos en el caso caraqueño, las dimensiones de estas zonas limitadas de significado no son iguales para todos los integrantes de un grupo Otaku pues dependen de la intensidad con la que se dedica cada uno de ellos al conocimiento de sus objetos culturales y las prácticas relacionadas. El Otaku japonés, vive inmerso en un mundo en sus prácticas y establece si no nula una muy escasa relación con su entorno afuera del mundo de significados que tiene junto a otros Otaku.

Además, la formación de estas zonas limitadas de significado en Occidente es distinta de la de Japón. Fundamentalmente, el Otaku occidental opta por elegir la afición al anime y al manga como una fantasía de muchas, una diversión sin la intención explícita de desconexión o reto a la sociedad y en el camino construye su identidad Otaku que se asemeja y se diferencia a su vez (en especial por el origen de cada identidad) a su contraparte japonesa.

De modo que, para el otaku Americano, no se trata de que “dejo la sociedad porque siento que no soy aceptado, conozco el anime y el manga, soy otaku,” sino más bien “conozco el anime y el manga, soy otaku y entonces dejo la sociedad porque siento que no soy aceptado” (Dela Pena, 2006, p. 24, traducción propia)<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> “(...) creating a ‘virtual world’ where they can exist without having to deal with the social pressures of the real. In this virtual fantasy they can be appreciated, praised and even loved” (Dela Pena, 2006, p. 21)

<sup>14</sup> “So for the American otaku, it is not “I leave society because I feel I am not accepted, I find anime and manga, I am otaku,” but rather “I find anime and manga, I am otaku, so I leave society because I feel I am not accepted,” (Dela Pena, 2006, p. 24)

### **2.7.1 Dinámica de los grupos Otaku de Caracas**

A través del método de observación participante, llevada a cabo durante la investigación, pudimos constatar que los grupos en Caracas, a pesar de mantener ciertos aspectos particulares para cada uno de ellos, tienen las siguientes características comunes al momento de establecer una interacción con los otros grupos Otaku, que va desde su entrada al mundo Otaku hasta las rivalidades que pueden suscitarse con otros grupos o culturas juveniles.

A partir de la observación participante, se lograron identificar seis grupos de Otakus en Caracas, estos son: Capital Otaku, Kakumei Okiba, Youkai, Team Bleach y Utaki, de los cuales se hará una descripción más detallada sobre su origen y número de miembros en el análisis de resultados.

#### **2.7.1.1 El primer contacto**

Se ha expuesto el proceso por el cual el anime y el manga, y por ende, la cultura japonesa conllevan a que un determinado actor defina sus gustos en torno a tales objetos culturales; hemos planteado la trayectoria de la persona que conoce sobre anime y manga y los procesos por los cuales le es posible adquirir bienes u objetos culturales. La persona interesada por el anime puede, progresivamente, informarse sobre su afición y conocer a otros que también están interesados mas o menos con la misma intensidad, hasta que de con la existencia de un grupo Otaku.

Existen dos caminos para llegar a ser miembro de una de estas tribus: o bien por medio de la página Web de un grupo o bien por medio de algún amigo o conocido que ya pertenezca a un grupo. Por lo general es una combinación de estos dos caminos: un amigo o conocido (un contacto) proporciona al interesado información sobre las actividades del grupo.

En el caso de Capital Otaku (el grupo Otaku más grande de Caracas) el modo más común de establecer el primer contacto y continuarlo es a través de una página WEB ([www.capital-otaku.net](http://www.capital-otaku.net)). La inscripción en dicha página no reviste mayor dificultad: basta con una afición confesada por el anime - manga. Ni siquiera es indispensable un conocimiento amplio sobre el tema pues algunas personas manifiestan su interés en pertenecer al grupo precisamente en busca de más información sobre el

objeto cultural, además de facilidades para obtener alguna serie particular de anime que pueda ser menos accesible fuera de los predios del grupo.

No basta desde luego con esta inscripción para pertenecer a un grupo Otaku. Capital Otaku, así como otros grupos en Caracas, tiene un amplio desarrollo fuera de Internet pero también dentro de la página Web se llevan a cabo las primeras interacciones del recién llegado con el resto de los miembros a través de la participación en foros virtuales sobre anime, manga y otros aspectos de la cultura japonesa e incluso otros foros menos especializados y que guardan poca relación con el anime.

### **2.7.1.2 El *nickname***

La interacción entre los miembros de un grupo Otaku, bien sea a partir de la inscripción en la página web de un determinado grupo o bien sea a partir de encuentros cara a cara se produce a partir de la auto asignación de un *nickname* (sobrenombre o alias en inglés). Esto se debe a que a través de internet, las personas no suelen dar sus nombres reales en foros, por lo que se asignan un *nickname* (viene del inglés, sobrenombre) con el cual la persona participa en los foros virtuales. Pero luego, cuando la persona tenga contacto cara a cara con el resto de los miembros del grupo, será llamada también por este *nickname* y no por su nombre real.

Por lo general este nombre se caracteriza por relacionarse con nombres japoneses de personajes vistos en el anime, con el cual se siente alguna afinidad pero también pueden ser sobrenombres inventados por la persona que no guarden relación con el anime.

### **2.7.1.3 Los encuentros cara a cara**

El encuentro cara a cara de la persona que está comenzando a formar parte de un grupo Otaku se puede producir de dos modos: por medio de la asistencia a alguna reunión o evento que organice formalmente el grupo y que anuncie en su página Web o bien, por medio de la asistencia a lugares específicos en Caracas donde se reúnen. Por tanto es preciso describir en detalle las reuniones, eventos y espacios urbanos donde se desarrolla la dinámica propia de estos grupos más allá de los contactos establecidos a través de los foros virtuales.

Las reuniones se producen en espacios públicos donde tenga cabida el número de miembros del grupo asistente. Capital Otaku, Kakumei Okiba y Youkai se reúne generalmente en el Parque del Este o en el Centro Cultural La Estancia en Altamira principalmente. (Ver Anexo E en el CD-ROM)

En las reuniones los miembros transmiten información de manera informal relacionada con el mundo del anime, comentan sobre las series en boga o las series que han hecho historia, sus personajes y la música que acompaña a la serie (rock y pop en japonés). También las reuniones son un espacio para distribuir discos de series de anime bien sea en carácter de préstamo o de venta.

Quienes asisten por primera vez a alguna de estas reuniones pasan por una breve ceremonia de introducción al grupo; hacen una presentación, diciendo su nombre y nickname y si lo desean, la motivación que los lleva a pertenecer al grupo. Los demás agradecen su presencia con un aplauso e inmediatamente comienzan a interactuar con otros miembros.

Así mismo se puede observar que en estas reuniones - y en interacciones más cotidianas también - manejan un código de comunicación utilizando expresiones japonesas, costumbre que surge de observar el anime en el lenguaje japonés, palabras como *kawai*<sup>15</sup> que designa cosas agradables de ver o *sugoi*<sup>16</sup> que significa genial son usadas con frecuencia.

Con menor frecuencia los grupos organizan otro tipo de reuniones más orientadas hacia el grupo en sí que a la afición por el anime. Estas reuniones pueden estar motivadas por el cumpleaños de alguno de los miembros o algún evento especial como el aniversario del grupo o un viaje a la playa.

#### **2.7.1.4 Directiva y moderadores de los grupos Otaku**

Para la organización de estas reuniones y otros asuntos concernientes al grupo, los Otaku pueden asumir una mínima jerarquía que en Capital Otaku tiene la forma de un “Comité Organizador”. Este comité está compuesto generalmente por las personas

---

<sup>15</sup> Kawai: expresión japonesa que denotan las cosas agradables, infantiles o cuchis. (Según se preciso a partir de la observación participante)

<sup>16</sup> Sugoi: expresión japonesa que significa “genial” )Según se preciso a partir de la observación participante).

que tienen más tiempo dentro del grupo aunque no hay requisitos indispensables para pertenecer a él. En el caso de Kakumei Okiba, también cuentan con una directiva o especie de administración del grupo, conformado por un grupo o un líder.

Sus miembros suelen permanecer en el comité por espacio de un año por lo que la pertenencia es así mismo rotativa y parece estar más orientada a la asignación de tareas específicas que a algún tipo de autoridad pero sobre el comité recaen decisiones como dónde y cuándo será la próxima reunión o la logística para algún evento especial así como la moderación de los foros de la página Web.

#### **2.7.1.5 Metas y objetivos de los grupos**

La meta formal que en menor o mayor medida comparten los grupos Otaku es la de difundir la cultura japonesa. Algunos miembros de esta tribu urbana aprovechan ciertos espacios culturales relacionados con la cultura japonesa para hacer foros sobre anime. En dichos foros elaboran una presentación sobre su objeto cultural, historia, desarrollo, géneros y series más destacadas para un público no especializado. El resto de los miembros asisten como espectadores y aplauden o corean algún tema de una serie mostrada en el foro para dar apoyo a los miembros que estén realizando la presentación.

#### **2.7.2 Espacios seguros de los Otaku**

Desde las teorías que sustentan las culturas Juveniles, se ha puesto en evidencia que existe una simbiosis entre la localidad y la generación de la identidad de los miembros de una cultura juvenil (Reguillo, 2006). Esto se debe a que en principio hay una deslocalización entre las estructuras sociales y los espacios por los cuales usualmente se genera la identidad en los jóvenes.

El proceso de esta desvinculación obliga a los jóvenes a reencontrarse en los espacios urbanos, principalmente, que han eliminado el sentido de convivencia que tenían antes. Es la metáfora que usa Maffesoli (2000), para referirse a la “selva de concreto”, donde las tribus desarrollan su vida comunitaria, quienes como tribu, aseguran su espacio de entidades ajenas, ya que pueden convertirse en una amenaza.

En el caso de los Otaku, se ha nombrado espacios seguros (y sería importante acotar que son espacios seguros de convivencia) a todo aquel espacio del cual ellos se



apropian no solo de manera física sino simbólica, en el sentido en que pueden mostrarse sin temor de sentirse excluidos o rechazados del resto de los ámbitos de su vida cotidiana, donde podrían entrar en conflicto al violar alguna de las normas que rigen esos ámbitos. Son espacios donde pueden actuar sin sentirse extraños o donde puedan realizar alguna actividad Otaku sin ser criticados, sin que esto, por ende, afecte el resto de sus repertorios de rol. (Reguillo, 2000).

Entre los espacios que el Otaku tiene para compartir su afición de una manera segura encontramos los siguientes:

### **2.7.2.1 Internet**

Refiriéndose al fenómeno de la afición al manga y anime, Giménez y Esteban, (2005), plantean que:

El manganime es un fenómeno de la cultura de masas muy extendido en Japón y Occidente, hasta el punto de que más allá de una opción de diversión se ha convertido para los adolescentes y los jóvenes en una intensa afición, que guarda, a su vez, una estrecha relación con la afición por los videojuegos. Y, precisamente, para los jóvenes es también Internet el gran medio, sino en muchas ocasiones el único, para acceder a la información.” (Giménez y Esteban, 2005)

Las interacciones de los Otaku parten de foros que se encuentran en internet, muchos grupos Otaku cuentan con portales que les permiten conocerse a partir de temas relacionados con el anime, el manga y la cultura japonesa en general, es en estos foros donde los Otaku pueden expresar sus opiniones y expresarse, ya que todos los participantes tienen un acervo de conocimiento similar, encuentra también valores que le permiten aproximarse en mayor medida a lo que hacen y son los Otakus.

Paralelamente a la transmisión de anime por televisión, el foro dedicado al anime y manga en la página Web de CANTV, fue uno de los primeros sitios de encuentro para quienes comenzaron con su afición en los años noventa. Este foro aún existe en la actualidad y se concibe como un espacio para la difusión de opiniones sobre el anime, manga y sobre el mundo Otaku, en el sentido en que existe una serie de vinculaciones en el mundo real sobre la afición que son discutidos dentro del Internet.

Para Castells (2003), el Internet ha generado nuevos espacios para la interacción social. Así habla de comunidades virtuales han creado contrariedad entre lo que antes era un proceso de simbiosis entre localidad y socialidad, donde la crítica se ha centrado en el aislamiento que produce el Internet, dado que la gente se concentra ya no en vivir en una interacción directa, sino en una realidad virtual o de fantasía, en la cual los individuos pueden refugiarse en el anonimato. Sin embargo, su posición se orienta más bien a criticar la insuficiencia de ésta afirmación acerca de la acusación sobre la ausencia de interrelación cara a cara que produce el Internet: “En la actualidad, estas limitaciones se están disipando, por lo que deberíamos ser capaces de calibrar los patrones de sociabilidad que surgen de la verdadera práctica de Internet”, (2003).

Así mismo expone que la socialidad que se alcanza, a través de Internet, nada tiene que ver con el bloqueo de las demás relaciones interpersonales y a su vez expone que ese anonimato del que se puede hacer uso en internet no separa la identidad que se muestra dentro de una comunidad virtual, de la identidad que muestran en su interacción cara a cara, por lo que existe coherencia.

### **2.7.2.2 Las convenciones**

Avalancha, Osecon, Nippon Zero, Dattebayo, son nombres reconocidos por los Otaku por tratarse de las convenciones o eventos de anime, manga, merchandising relacionado principalmente y que pueden incluir otros temas como el rol, trading cards y coleccionistas en general, por ende, están orientadas hacia un público conocedor, como sería el caso de los Otaku. (Ver Anexo F en el CD-ROM).

Por lo tanto, en una convención de anime, manga y/o cultura japonesa, se pueden encontrar actividades para el público asistente como proyecciones de películas o capítulos de series de anime, juegos de mesa variados, torneos de videojuegos que incluyen una serie de consolas y pantallas, actividades en tarima como: foros sobre música japonesa, caligrafía japonesa o sobre los actores de doblaje de las series de anime, talleres sobre origami, demostraciones de comida japonesa, concursos variados de karaoke, cosplay (que se explicarán más adelante), coreografías. Mientras transcurren las actividades es usual que el espacio esté ambientado con música en japonés o de openings y endings de anime. (Ver Anexo C en CD- ROOM)

En el caso de los openings y endings, estos han servido de inspiración para los jóvenes aficionados de todo el mundo, quienes realizan edición y sincronización de estos videos o de parte del contenido de los capítulos del anime para hacer lo que se han conocido como *AMV*<sup>17</sup> (Anime Music Videos). Estos videos son creaciones originales que llevan el slogan de “por y para fans” y suelen haber concursos en los eventos de los Otaku de *AMV*'s. (Ver Anexo G en el CD-ROM)

Además de las actividades mencionadas, las tiendas que ofrecen productos exclusivos sobre comics, manga anime y otros, compran stands o espacios dentro de la convención para la exhibición y venta de mercancía y lo cual atrae en mayor medida al público asistente. La mercancía es muy variada, se consiguen en un rango de precio que va desde los cinco Bs. F. por una chapa de un personaje de anime hasta los quinientos o seiscientos Bs. F. por una figura importada de colección, pasando por DVD's piratas de series de anime y música japonesa (jrock y jpop), afiches, carpetas, vasos, llaveros, bolsos, peluches, collares, libretas, revistas e incluso cosplays alusivos a las series de anime y manga en japonés.

Las convenciones suelen tener lugar los fines de semana cuando hay quincena para permitir a las tiendas comprar stands y asegurar sus ventas. Estas pueden durar entre dos y tres días dependiendo de la convención.

Así mismo, la publicidad de un evento de manga y anime se hace principalmente por internet; las convenciones crean páginas web donde el público puede encontrar el precio de las entradas, sitio a realizarse, la duración y las actividades, los reglamentos de los concursos, entre otras. Las páginas incluyen foros donde las personas que se registren pueden plantear sus dudas y opiniones, antes, durante y después del evento. Además se crean listas de correos con las personas afiliadas a grupos Otaku o afiliadas a foros de Venezuela relacionados y la invitación pasa a ser vía mails que se transmiten en cadena. La publicidad en medios televisivos y radio es escasa, sin embargo, se pueden ver afiches de los eventos en los lugares más concurridos por los Otaku y en la mayoría de las tiendas de *anime* y manga.

---

<sup>17</sup> *AMV*: abreviación de “Anime Music Videos”, del ingles que significa Videos Musicales de Anime.

Dependiendo de la magnitud del evento, en relación al espacio disponible para su realización, el número de tiendas que participen y la innovación de sus actividades, este puede reunir entre dos mil y ocho mil personas, durante un fin de semana y las entradas oscilan entre los diez y veinte bolívares por persona, es un atractivo de las convenciones el reducir el costo de la entrada para las personas que hacen cosplay, ya que esta actividad se puede incluir como parte del entretenimiento que ofrece el evento, dado que las personas asistentes disfrutan participar con sus cosplays o tomándose fotos con los personajes que están representando los *cosplayers*.

Las convenciones son el centro de reunión y de entretenimiento por excelencia para los Otaku, incluso se preparan para asistir con meses de antelación y se generan muchas expectativas sobre lo que podrán encontrar en la misma, muchos se dedican a hacer cosplays, otros se preparan para participar en los concursos y otros van a apoyar a sus compañeros, suelen ir en grupos y reunirse una vez en el sitio de la convención, asistiendo todos los días que dure la convención.

En Caracas particularmente, las convenciones tuvieron un precedente de importancia que fueron las Semanas Culturales de Japón, organizadas por la Embajada de Japón en un marco festivo-cultural, que en principio no incluían actividades relacionadas al anime y manga, aunque en ciudades como Barquisimeto, Valencia y Maracay se habían realizado los Eventos Nacionales de Manga y Anime, que en el año 2008 cumplió su octava edición, llevada a cabo por Otakus en Venezuela, que reúne Otakus a nivel nacional.

En Caracas el Osecon, como se conoce entre los Otaku, fue la primera convención que tuvo lugar en Caracas, realizada en los espacios abiertos del Museo de Bellas Artes en el año 2003. El programa de la convención tuvo un concurso de cosplay, de karaoke, un breve taller de dibujo y tres stands de ventas, la convención se publicitó vía correos electrónicos y a partir del foro de anime y manga de CANTV.

En Latinoamérica existen convenciones que reúnen hasta cincuenta mil personas, como es el caso de la TNT en México. En Brasil, la convención Anime Friends, dura una semana y media (dato que se pudo obtener a partir de conversaciones informales que sostuvimos con organizadores de eventos en Brasil y México durante su

visita con motivo del Concurso Latinoamericano de Cosplay, celebrado en Caracas el 1 de Diciembre de 2008). Para el 2007, se hicieron aproximadamente entre cuatro y cinco convenciones a lo largo del año, movilizand o a un mayor número de tiendas, lo cual entra dentro de un circuito económico que moviliza miles de bolívares en productos Otaku y en piratería, por lo expuesto anteriormente sobre la venta de dvd's. (dato que se pudimos constatar a partir de la observación participante).

### **2.7.2.3 City Market**

El Centro Comercial City Market está ubicado en Sabana Grande, y se ha convertido en uno de los espacios donde los Otaku han alcanzado mayor visibilidad. Dentro del "City", como es conocido entre los Otaku, se encuentran seis tiendas que se dedican exclusivamente a la venta de anime, manga y productos relacionados.

Es de esperar que se haya convertido en un espacio de interacción y encuentro ya que en este centro comercial hay por lo menos siete tiendas dedicadas al expendio de Dvd's de anime, figuras de convención, revistas de manga; entre otros. Por lo general se les encuentra en la feria de comida diariamente, conversando sobre anime, planear actividades, dibujar, exhibir las nuevas adquisiciones, hablar de proyectos para *cosplays*, jugando con consolas de videojuegos portátiles o simplemente pasando imágenes por el celular.

Es en el City donde se celebran los cumpleaños de los miembros del grupo Otaku, que se convocan en la página Web y se plantea una hora de encuentro en la que se les ve en mayor número reunidos en la feria de comida.

### **2.7.3 La vestimenta**

La vestimenta de los Otaku suele distinguirlos en vida cotidiana. Aunque *cosplayearse* esta más bien reservado para las convenciones, es usual que muchos jóvenes usen prendas que hagan alusión a algún personaje de anime y que sea reconocido dentro de su círculo o grupo Otaku.

De la misma manera, hay ciertos aspectos en la vestimenta que son comunes a casi todos los Otaku: la tendencia a utilizar colores oscuros, gran predominancia del

negro y en el caso de las mujeres, maquillaje llamativo y colores brillantes sobre una base de color negro y variados accesorios relacionados al anime como pulseras, collares, zarcillos, correas, bolsos, pines, ganchitos para el cabello, entre otros.

Algunas muchachas copian el estilo de vestir de las adolescentes en Japón, que surgen a partir de la forma de vestir de ciertos grupos musicales, como es el caso de las *decora*, que usan muchas capas de ropa con colores vivos y motivos y una cantidad de accesorios tanto en el cabello como en el resto del cuerpo. También las *gothic lolitas*, que suelen vestirse como muñecas en un estilo muy clásico de vestidos con encaje y de una elaboración muy delicada, aunque esta vestimenta está reservada para las convenciones por lo general.

El uso de chapas o broches en las gorras o bolsos hacen inmediatamente identificable a un Otaku, ya que tienen motivos de personajes de anime o incluso llevan la consigna de “soy Otaku”; también se encuentran chapas que muestran rechazo a los Tukis, al regueton o incluso a algún otro grupo Otaku. Suelen usar camisetas bien con el logo del grupo al que pertenecen o bien con el motivo de alguna serie de anime sirven también para identificarse como Otaku. (Ver Anexo H en CD-ROM)

Este es un elemento que diferencia sustancialmente a los Otaku del resto de las tribus urbanas. La vestimenta y ornamento que otorga visibilidad a estas tribus (piénsese en los punks o en los emo) no es tan rotunda en el caso de los Otaku ni se manifiesta como una regla. Muchos Otaku no utilizan colores oscuros ni tienen señal alguna en su vestimenta que los identifique con el grupo y sin embargo, su identidad no es puesta en cuestionamiento por el resto del grupo por este motivo.

#### **2.7.4 El cosplay**

La palabra *cosplay* viene de la combinación de dos palabras inglesas que son “costume” y “play”, que se podría traducir como “disfrázate y actúa”. (Ver Anexo I en el CD-ROM)

La práctica del cosplay se inicio en Japón en el Comic Market, que es la convención más grande que se realiza en Tokio, algunos jóvenes comenzaron a asistir a las convenciones disfrazados con trajes de los personajes de las series de anime o de

videojuegos principalmente, así mismo, se volvió una afición el tomar o tomarse fotos con las personas que llevaban puesto un cosplay. (Kinsella, 1998)

Los cosplays son disfraces elaborados a imagen y semejanza de algún personaje de anime, manga o videojuego. En algunas ocasiones la misma persona que se pone el cosplay ha sido la responsable de elaborarlo. Estos cosplays son presentados en las convenciones, bien sea solo para entretenerse o en algún concurso donde deben actuar como el personaje que están representando.

En los eventos son comunes los concursos de cosplay, muchos Otaku se *cosplayean*<sup>18</sup>, para competir por tener el mejor cosplay, lo cual va aunado a su capacidad para representar al personaje y a su creatividad a la hora de presentarlo en tarima. Se designa a un jurado que toma en cuenta a la evaluación tanto a la elaboración del *cosplay* en sí como al *performance*<sup>19</sup> realizado.

Los concursos de cosplay no son exclusivos de Caracas, también se realizan a nivel internacional, tal es el caso del World Cosplay Summit, que reúne a parejas de cosplayeres de muchos países y tiene lugar en Tokio.

La planificación y elaboración del cosplay requiere de meses e incluso años por parte de la persona que decide representar un personaje, esta va desde el diseño de los patrones, la selección de telas o materiales, la creación de los accesorios, y un sinnúmero de técnicas de manualidades para imitar todos los detalles, si bien la persona no posee capacidades para la costura o las manualidades siempre existe la posibilidad de mandarlo a hacer o pedir apoyo entre los compañeros de su grupo Otaku.

Hacer cosplay incluye también cambios a nivel físico como usar pelucas, pintarse el cabello o usar extensiones y usar lentes de contacto del mismo color de los ojos del personaje, lo cual puede ser crítico al momento de hacer el cosplay, dado que en el anime y en los videojuegos la gama de colores es extensa y no es fácil encontrar en el mercado nacional pelucas o lentes de contacto de los colores que se precisan.

---

<sup>18</sup> Cosplayear, cosplayearse: Acto de usar un cosplay.

<sup>19</sup> Performance: presentación o actuación que realiza el cosplayer en tarima y que puede ir acompañada de música y escenografía.

La importancia del cosplay a su vez radica no sólo en el Otaku que elabora y utiliza el cosplay como una manera de realización personal o forma de exhibición de la afición, sino en un factor social que tiene lugar principalmente dentro de las convenciones cuando los cosplays se convierten en parte del entretenimiento, como una manifestación de reconocimiento y encuentro en un lugar común. Uno de los Otaku que entrevistamos para esta investigación se refirió a las convenciones como equivalentes a estar en un Disneylandia, versión anime.

### **2.7.5 Karaoke y otros elementos importados de la cultura japonesa**

Además, algunas prácticas culturales fuera de Japón son consideradas como propias de grupos Otaku aunque se traten de actividades de la sociedad japonesa en general. Lo que sucede es que el Otaku fuera de Japón extrapola su fascinación por el anime y manga a muchos otros aspectos de la cultura japonesa, como puede ser la música, la comida u otras actividades. En el caso de la comida hay una fascinación por comer algunas de las cosas que comen los personajes en el anime, como por ejemplo el ramen, que es una sopa japonesa a base de fideos de arroz muy fácil de encontrar en cualquier mercado y a la cuales e le hace alusión en el anime. De igual manera está el hecho de coleccionar; muchos de los jóvenes, tienen en sus hogares extensas colecciones de manga, de anime en dvd's, así como figuras o maquetas de personajes de manga, anime o de videojuegos. (Ver anexo J en CD-ROM)

Otro ejemplo de esto es el karaoke, actividad realizada por grupos Otaku de Caracas en donde cantan por lo general, los temas (en japonés) de alguna serie de anime. Pero el karaoke es práctica común en todo Japón y no exclusiva de los Otaku.



### **CAPITULO III**

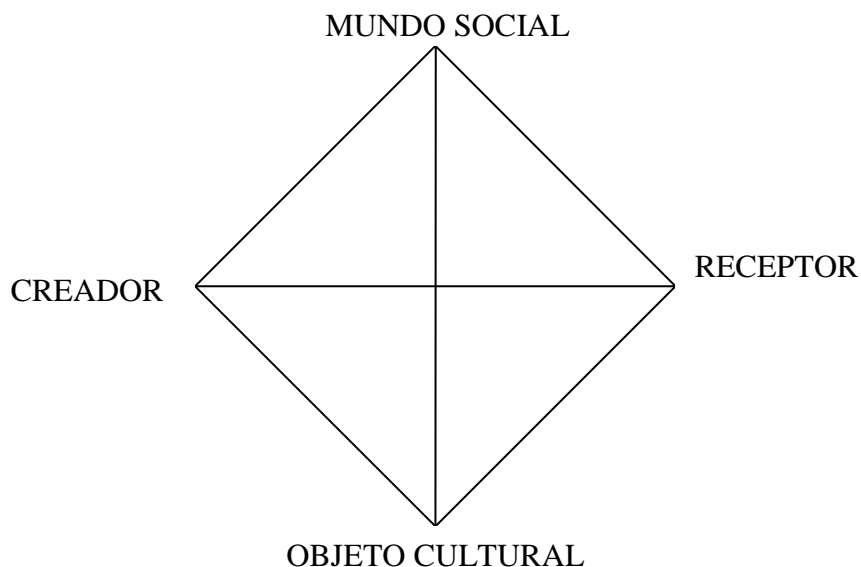
#### **LOS OTAKUS DE CARACAS COMO GRUPO DE PERTENENCIA**

Los Otaku en Japón, como se expuso en el capítulo anterior, tienen algunas características que los han obligado a recluirse en torno a una serie de objetos y prácticas que los han aislado del resto de la sociedad en su país. Sin embargo, las dinámicas juveniles sobre la cultura Otaku en Venezuela, si bien mantienen en común el gusto por el anime y manga, tienen aspectos propios en nuestro país, los cuales serán observados desde las teorías sociológicas en torno a la cultura y a la definición de la juventud actual.

#### **3.1 Los Otaku en el marco de una cultura juvenil**

La cultura se refiere a una serie de creencias, valores, costumbres y prácticas compartidas por un agregado dado de individuos (Griswold, 2004). Al definirse la cultura como compartida por un grupo de individuos, es entonces un elemento capaz de distinguir significativamente a un grupo social de otros.

Un modo de operacionalizar los componentes de la cultura y ubicar el significado que los conecta entre sí y que les otorga verdaderamente la condición cultural, sea vista en sus valores y creencias o en las prácticas culturales, es mediante el diamante cultural propuesto por Griswold (2004):



**Grafico 1.** “El Diamante Cultural” (Griswold, 2004, p 17)

El diamante cultural está compuesto por (1) el objeto cultural, (2) el creador, (3) el receptor y (4) el mundo social. Colocados estos elementos como los vértices de un diamante encontramos que el diamante cultural tiene cuatro puntos y seis conexiones. Es importante destacar que “un entendimiento cabal de un objeto cultural dado requiere entender los cuatro puntos y los seis enlaces” (Griswold, 2004, p. 18)<sup>20</sup>

El significado se ubica como el enlace entre el mundo social con el objeto cultural, con el creador y el receptor de dicho objeto como mediadores. Así pues la cultura está hecha de significados, manifestados en prácticas, creencias y valores que pueden entenderse definiendo bajo la forma de un diamante a sus dos actores principales (los creadores y los receptores), a su contexto (el mundo social) y a su objeto (el objeto cultural).

Así pues, se ha utilizado el término de “subculturas” para designar ciertos grupos que, dentro de una cultura dominante, tienen un acervo que los diferencia e incluso puede oponerlos a dicha cultura.

<sup>20</sup> (...) a complete understanding of a given cultural object requires understanding all four points and six links (Griswold, 2004, p 18 – traducción propia)

Maffesoli (2000) utiliza el término de “tribus urbanas” para referirse a estos grupos, denotando en ellos una vuelta a lo tradicional que abandona la consecución moderna de objetivos concretos. Se vuelven, paradójicamente, hacia el elemento más básico de nuestra definición de cultura: el *compartir*. Este *compartir* en lugar de ubicarse en proyectos, se concentra en lazos afectuales de modo que estos grupos no trascienden (ni tienen la intención de trascender) más allá del “estar-juntos”, de igual manera se produce un aislamiento en lo que ha llamado un “retorno a lo tribal”. La búsqueda se concentra en vivir lo que el autor llama la “socialidad” en el presente inmediato.

Así pues, la “socialidad” es un modo opuesto a la “sociedad” caracterizado por la preeminencia de lazos afectuales sobre los contractuales, el vitalismo (manifestado en el deseo dionisiaco del disfrute del presente) y la ausencia de metas más allá del “estar-juntos”. El estar-juntos se convierte en la razón en un ambiente donde predomina la socialidad.

Maffesoli (2000) describe a las tribus urbanas como modos de organización social basados en el disfrute del presente y una socialidad que parte del principio del “estar-juntos”; en oposición a organizaciones formales modernas basadas en el contrato y en la consecución de metas concretas. El estar-juntos, permite además la realización de un principio de similitud (Maffesoli: 20000) ya que al interior de las tribus urbanas priva el “nosotros” sobre el “yo” individual.

Esta observación de Maffesoli (2000) plantea la paradoja de que la cultura tiene el potencial de ser un elemento capaz tanto de diferenciar hacia afuera (una cultura de otra, incluso por medio de símbolos intencionalmente visibles y susceptibles de entrar en conflicto), como de igualar hacia dentro (en el caso de las tribus urbanas, al forjar un sistema de significados compartidos sin otra razón que la de estar-juntos en el presente inmediato).

La socialidad como modo de organización social, se enfoca esencialmente en lo que Maffesoli llama el “ideal comunitario”, el cual desde el punto de vista sociológico: “se trata... del deslizamiento del *individuo* de identidad estable ejerciendo su función

dentro de los conjuntos contractuales a la persona que desarrolla papeles dentro de las tribus afectuales”. (Maffesoli, 2000, p 36).

Es importante acotar que Maffesoli (2000) se refiere a las tribus urbanas y en otras ocasiones al “tribalismo” en varios sentidos: refiriéndose a grupos juveniles específicos, como valor: “tribalismo” frente al “individualismo”, como suceso contemporáneo y como fenómeno cultural.

El tribalismo le otorga preponderancia al grupo, a las relaciones interpersonales allí establecidas, a las redes en lugar de la persona individual. Esto debido a su búsqueda de superar las frías vicisitudes de la vida moderna a través de la capitalización de emociones colectivas. Así, poco se ha hablado de comunidades afectivas en cuanto se oponen a formaciones institucionales concretas donde las experiencias son concretas y es a lo que Maffesoli contempla como “la sustitución de un social racionalizado por una sociabilidad de predominio empático” (Maffesoli, 2000, p 59).

Se trata ya no de identidades previamente definidas que cumplen con diversos roles en la sociedad sino de personas que “desempeña papeles dentro de tribus afectuales” (Maffesoli, 2000, p 36). La persona sólo existe en la medida en que pertenece a determinada tribu en el que compromete en sus costumbres, en resumidas cuentas: su cultura. Vale aclarar que este compartir es temporal, pero nos ocuparemos de la temporalidad de las tribus urbanas en líneas posteriores.

Así pues, las tribus urbanas son específicamente juveniles aunque no siempre se entiende el apelativo de juvenil por un rango de edad específico sino como una cultura que glorifica lo juvenil. Maffesoli trabaja al tribalismo como un fenómeno que tiene una naturaleza “juvenil” y que alcanza proporciones mucho más generales.

Otros autores, como Costa et al (1996), sin negar que el tribalismo es producto de un fenómeno más complejo y que alcanza a tejidos sociales más amplios, sujeta el término de tribus urbanas a grupos juveniles que, por ser juveniles, la permanencia de los individuos en tales grupos no es para siempre.

Maffesoli admite la temporalidad de las tribus urbanas como grupos concretos: dado que en el tribalismo se identifica “un sentimiento de necesidad del desorden” (Maffesoli, 2000, p. 20) se deduce que las tribus urbanas hacen del desorden presente una constante deseable, cuestión que genera inestabilidad.

Así pues las tribus urbanas se ubican en el presente y su juventud, bien sea por ubicarse en un rango de edad específico bien por la inestabilidad que produce su deseo de desorden constante, determina la temporalidad de su existencia.

De ahí el enlace que se establece entre tribus urbanas y hábitos de consumo estipulados como modas. Las tribus urbanas configuran un objeto cultural que se adopta como máscara (Costa et al, 1996) y que le otorga visibilidad a un grupo al que se sabe, no se pertenecerá de por vida, dado lo que se ha expuesto como el proceso transitorio en que se encuentra la juventud.

El tribalismo constituye una fuente de creatividad en el sentido cultural: nuevos modos, prácticas, creencias y costumbres superpuestos u opuestos a la cultura dominante. En resumen, los tiempos de cambio o transición son propicios para el florecimiento cultural y Maffesoli (2000), juzgando el período actual como tal le otorga al tribalismo el carácter de “fenómeno cultural” (Maffesoli, 2000, p. 27).

El tratamiento del tribalismo como fenómeno cultural permite acercarse al estudio de sus rituales y costumbres cuyo:

(...) denominador común es que invariablemente nos llevan hacia la proxémica. Así, en el sentido más simple del término, tenemos esas redes de amistades cuyo único objetivo es la de reunirse sin objeto ni proyecto específicos, y que cuadrículan cada vez más la vida cotidiana de los grandes conjuntos (Maffesoli, 2000, p. 76)

Para materializar este estar-juntos (Maffesoli, 2000 p 148), utiliza esta misma expresión aunque en un sentido completamente diferente: para referirse a la epistemología del quehacer sociológico en lo que toca al tribalismo), las tribus urbanas

han escogido objetos culturales a su disposición en las ciudades modernas donde se ubican caracterizadas por:

(...) las condiciones de la vida urbana contemporánea: el predominio del consumo, de la moda, del espectáculo y de la comunicación, y todo ello en un ambiente cada vez más tecnologizado e informatizado (Costa et al, 1996, p. 36)

Ahora bien, se ha mencionado que es precisamente el interés, y en última instancia, los lazos culturalmente creados, los que permiten que la tribu configure sus propias maneras de estar-juntos y que se le otorgue significado al espacio que comparten. Todo esto se define desde los ritos y las prácticas que permiten la proxémica, como plantea Maffesoli (2000)

Expuesto el ámbito juvenil en que se desarrolla este fenómeno y sus nexos con la cultura, se ha preferido denominar a los Otaku, una cultura juvenil, antes que catalogarlos como “tribus urbanas”. El término de “tribus urbanas” se refiere más a una metáfora sobre movimientos juveniles, en cambio el término culturas juveniles nos permite enfatizar en el tema de la cultura en la que estos grupos están inmersos y que lo consideramos especialmente relevante.

Entre los autores que definen o problematizan el fenómeno en torno a la cultura desde una categoría juvenil tenemos a Feixa:

Mi propuesta es retomar el concepto culturas juveniles (en plural y sin prefijo), como forma de evitar tanto el uso esencialista y homogeneizador del término cultura juvenil, como la asociación del término subcultura a compartimientos desviados, contestatarios o explicables únicamente desde una perspectiva de clase. Este cambio terminológico implica también un cambio en la manera de mirar el problema, que transfiere el énfasis de la marginación a la identidad, de las apariencias a las estrategias, de lo espectacular a la vida cotidiana, de la delincuencia al ocio, de las imágenes a los actores (Feixa, sin fecha, p. 3.)

Estamos de acuerdo con Feixa en cuanto a preferir el término de cultura sobre el de subcultura. Pero no utilizaremos el término en plural, debido a que vamos a referirnos a una cultura juvenil en particular. Feixa plantea que prefiere hablar de estilos antes que singularizar a las culturas juveniles pero para nosotros, la cultura Otaku no puede comprenderse abordándola solo como un estilo sino que debe añadirsele el calificativo de cultura como tal.

Reguillo (1994), identifica que en los estudios culturales existe una ambigüedad en cuanto al uso de la categoría juventud, dado que “la juventud es quizás una de las etapas de la vida del ser humano donde la construcción de identidad como movimiento de diferenciación es mas nítidamente observable” (1994, p.171). De esta manera pone en manifiesto que dentro de las estructuras modernas, inquietud que también muestra Maffesoli (2000), no hay ya suficientes rituales de pasaje que permitan al joven encontrarse con los nuevos roles que debe asumir, o los que se esperan a partir de los derechos ciudadanos o comportamientos sociales relativos.

Todas las industrias culturales generan emblemas para los jóvenes, quienes se adscriben o identifican a un estilo, la juventud experimenta entonces, en términos culturales, una globalización de identidades de quienes no comparten los modos de inserción en las estructuras sociales, “los cuales han sido analizados desde su no-incorporación a los esquemas de la cultura dominante”. (Reguillo, 2000, p. 106).

Igualmente, se trata de abordar a la cultura juvenil, siempre desde su sentido simbólico y desde el poder transformador que generan sus prácticas, sin embargo, se realiza el análisis desde un sentido global, sin quedar solo de parte del tema cultural o del tema económico, antes expuesto.

Para Reguillo (1994), los elementos característicos de una cultura juvenil y que para fines de esta investigación nos sirven como fundamentación teórica de la creación de una cultura Otaku en Caracas, se pueden enumerar de la siguiente manera:

- Lo comunitario, que mantiene la idea de Maffesoli en cuanto se integran grupos en la socialidad.
- El dominio territorial o lo que hemos llamado como “Espacios seguros del Otaku”

- Las formas de liderazgo informal, que es sumamente flexible y no depende únicamente de una conquista del poder sobre el resto.
- La ritualización de las prácticas, en el caso de los Otaku, en cuanto a su afición por establecer lazos y actividades a partir del manga y el anime
- La teatralización de la identidad, que también encontramos en la teoría de Maffesoli al plantear que las personas actúan según papeles, donde existe un préstamo constante de valores, símbolos y objetos de otras culturas, bien sea en el modo de vestir u otros aspectos.
- El hermetismo como frontera al exterior, en el sentido en que reciben, desde las industrias culturales, conectándose con una cultura global y adentrándose o permeando la entrada a partir de códigos internos de comunicación, la salvedad está en que los Otaku más bien parecieran querer difundir y no marginarse.
- La capacidad “metabolizadora”, donde los grupos juveniles trazan estrategias de resistencia o bien de transformación, ante la cultura dominante.

Así pues, para fines de la investigación se va utilizar el término cultura juvenil antes que del tribu urbana, ya que permite una comprensión del fenómeno que abarca no solamente el ámbito de la socialidad como nueva forma de organización sino que permite conocer las dimensiones entre el tema de la juventud, el consumo y la difusión de cultura, y por ende, de prácticas culturales: Los Otaku son una cultura.

### **3.2 El consumo del objeto cultural**

Las culturas juveniles pueden ser a la vez productoras y consumidoras de cultura. Aunque es probable que sus objetos culturales estén ya dados, disponibles en el mercado; dejan de lado muchos factores si es entendida únicamente como consumo, entonces entra en juego el proceso por el cual se produce la cultura. Puesto que, tal como afirma Reguillo (1994):

(...) hay elementos en la conformación de estas subculturas juveniles que apuntan a un uso “distinto” de los significados propuestos por el mercado, una reinvención de viejos símbolos y quizá – lo más



interesante – una capacidad “metabolizadora” que les permite integrar en un mosaico de nuevos sentidos no sólo los cambios que operan de continuo en el mundo entero, sino recuperando elementos que parecían aniquilados con el paso de la modernidad (p 172)

La producción de objetos culturales, su presencia y disponibilidad en el mercado, está relacionada con los significados, la interacción entre productores y consumidores no se limita a lo económico cuando se trata de ofertarlos. Un objeto cultural tiene entonces un significado dado que dista de ser simple:

El significado complejo se encuentra en los signos típicamente llamados símbolos. En lugar de tener un solo referente, los símbolos evocan una variedad de significados, algunos de los cuales pueden ser ambiguos. Los símbolos no denotan; connotan, sugieren, implican. Evocan emociones poderosas- piense en cuántas personas han muerto por una bandera – y a menudo unen y desunen grupos sociales (Griswold, 2004, p. 22)<sup>21</sup>

Los objetos culturales pueden ser objetos concretos y visibles (libros, banderas, vestimenta, en el caso de este estudio, series animadas japonesas) pero la categoría de objeto cultural también es válida para hablar de ideologías. La producción de objetos culturales ha sido tradicionalmente entendida en una sociedad de consumo moderna como procesos propios de la llamada “industria cultural” por la escuela de Frankfurt (Griswold, 2004, p. 81). Pero antes de considerar la producción en abstracto debemos atender a la interacción entre los productores y los consumidores de objetos culturales, que son capaces de modificar la propia producción del objeto en el proceso. Además, la simple producción masificada de un objeto no es requisito suficiente para que el fenómeno sea entendido como cultural, sino que el objeto cultural para ser tal debe estar provisto de significado.

---

<sup>21</sup> Complex meaning is found in the signs typically called symbols. Rather than standing for a single referent, symbols evoke a variety of meanings, some of which may be ambiguous. Symbols do not denote; they connote, suggest, imply. They evoke powerful emotions – think how many people have died for a flag – and can often both unite and disrupt social groups (Griswold, 2004, p 22 – traducción propia)

Crewe et al, (2005), estudian la relación entre a los fanáticos, específicamente a los Otaku y las firmas y empresas que producen para este sector. Explican que los fanáticos en general, son potenciales co- productores del mercado, lo que ha permitido a los productores innovar a partir de ese entusiasmo (recordando cómo se planteó en el apartado anterior la importancia del afecto y la experiencia para los jóvenes dentro de las culturas juveniles), en bienes y servicios.

Entonces, cuando hablamos de la creación o de la producción de un objeto cultural no sólo nos referimos a la creación del objeto cultural en sí sino a un momento en que un objeto dado se convierte en significativo para un colectivo, lo cual es clave para comprender en contexto en que se da el surgimiento de una afición o un hobby.

El significado de un objeto cultural puede ser independiente – incluso contradictorio de la industria, colectivo, fuente, que originalmente lo concibió y un mismo objeto puede tener distintos significados para diferentes colectivos o significados ambiguos para un mismo grupo.

El objeto cultural se provee de un significado en la medida en que un colectivo se lo apropia. La apropiación del objeto cultural es un proceso de interpretación del objeto por parte del colectivo, pero antes es un proceso de selección cuyas condicionantes pueden o no estar dadas por el contexto social en el que se mueve dicho colectivo, y esto nos remite nuevamente al hecho de que las prácticas, como una nueva dimensión del concepto de cultura, no están necesariamente ligadas a las creencias y valores.

En relación al consumo que realizan los jóvenes Otaku, es indispensable comprender que este tiene una dimensión simbólica y que por ende deriva en una serie de prácticas que llevan a satisfacer una serie de necesidades creadas a partir del gusto por el manga y el anime, inicialmente, y que luego deriva en otra cantidad de productos que le permiten identificarse con su afición.

Como plantea Saltalamaccia (sin fecha) refiriéndose al carácter simbólico del consumo en su artículo “La Juventud hoy, un análisis conceptual”:

“...las necesidades que se satisfacen son bien diferentes; su carácter es su carácter es específicamente socio-cultural, en tanto sus objetivos son: proveer de formas de reconocimiento para aquellos que se consideran socialmente "iguales" entre sí y formas de distinción que marquen eficazmente a aquellos que, por no considerárseles iguales, o se pretende mantener alejados o identificarlos para hacer posible un trato que este de acuerdo con su condición". (p. 14)

Entonces, existe un mercado que masivamente genera productos para Otakus, Ahora es posible también encontrar dentro del mercado una variedad de productos que bien puede permitir a los productores del anime, promocionar y dar a conocer la serie, como lo son las figuras de acción, las camisas con motivos, temas en general que se pudieron constatar a partir de la observación participante: esto permite a los fanáticos llevar consigo su afición a otro nivel, se exhibe el gusto que se tiene por el manga, el anime o los videojuegos o bien coleccionar.

Así mismo, gracias a la posibilidad de acceso a la información a través de la red, comenzó un auge en la comercialización de bienes de los cuales los Otaku se apropiaron y que luego se podrán formular como parte de la cultura Otaku, en un marco global, la comercialización de objetos culturales pertenecientes a una cultura Otaku, no nos remite únicamente a Japón, sino a un proceso globalizado, donde los jóvenes retoman actitudes identitarias desde su interés por el anime, el manga y por la cultura japonesa.

## CAPÍTULO IV

### LA IDENTIDAD OTAKU Y SU IMAGEN DESDE EL OTRO

En el capítulo anterior se abandonó la idea del Otaku de Caracas como igual al Otaku japonés, que responde al término japonés Otaku: *de su casa*, que está en un espacio cerrado experimentando su afición en solitario o como máximo, con una o dos personas más.

El Otaku de Caracas, construye un círculo de relaciones muy cercanas con grandes grupos de pares que comparten su afición, a través de su inscripción oficial en un grupo Otaku y las continuas actividades que realiza dentro de éstos. La exposición y comprensión de las dinámicas de estos grupos es fundamental al momento de elaborar una identidad Otaku, pues la identidad no es un proceso que se desarrolla en solitario sino que se desarrolla y confirma en el curso de la interacción social.

El Otaku no sólo convive con miembros pertenecientes a grupos Otaku sino que a la vez que mantiene esta afición y estas relaciones con aquellos que la comparten, es hijo, hermano, estudiante, trabajador, ciudadano en un entorno habitado por otros: actores, colectivos, instituciones y abstracciones que no pertenecen a la afición Otaku. Para Merton los grupos de referencia son también aquellos a los que uno no necesariamente pertenece y que “pueden ser puntos de referencia para moldear las actitudes de uno, sus valoraciones y su conducta” (Merton, 2002, p 313.)

Schütz (1973) plantea que nuestra vida, o nuestro mundo de la vida; se compone de varias esferas, de entre las cuales la vida cotidiana es la que ejerce un mayor peso. Esta idea es apoyada y ampliada por Berger y Luckmann (1973). La cultura Otaku y la interacción en los grupos Otaku en los cuales se desarrolla; por muy intensa que sea, de grado mayor o menor según el caso, constituye tan sólo una esfera del mundo de la vida del Otaku y nunca es capaz de abarcar a la totalidad de la vida del individuo. Como

comentaba un Otaku de Caracas en una conversación informal, sencillamente “no te vuelves una comiquita”<sup>22</sup>

Por ello es preciso considerar en la elaboración de una identidad Otaku, no sólo los grupos exclusivamente dedicados a su afición con los que interactúa sino cualquier otro actor, colectivo u abstracción relevante con la que el Otaku se vea obligado a interactuar en el resto de las esferas de su mundo de la vida.

Este capítulo tratará sobre la identidad del Otaku en conjunción con la idea del otro, que es precisamente toda persona, colectivo u abstracción que no es Otaku pero que es relevante para el individuo al momento de elaborar una imagen propia desde la cual construye su identidad. Lo organizaremos de acuerdo a los siguientes apartados:

- 4.1 La identidad Otaku como una identidad construida desde el otro
- 4.2 Tratamientos comunes de la idea del otro en la investigación social
- 4.3 Tratamiento y definición de la idea del otro en esta investigación
- 4.4 Acceso a las apreciaciones del “otro” sobre el Otaku
- 4.5 Los “otros”
  - 4.5.1 El otro según los niveles de interacción
    - 4.5.1.1 El otro inmediato y el otro generalizado
    - 4.5.1.2 Influencia del otro inmediato en la construcción de la identidad Otaku
      - 4.5.1.2.1 La familia
      - 4.5.1.2.2 Los grupos de pares
      - 4.5.1.2.3 El medio educativo laboral
    - 4.5.1.3 Influencia del otro generalizado en la construcción de la identidad Otaku
      - 4.5.1.3.1 Los medios de comunicación
      - 4.5.1.3.2 Las culturas juveniles
  - 4.5.2 El otro según la procedencia de su apreciación: Otros de hecho y otros supuestos
- 4.6 La sociedad en general
- 4.7 Hacia una elaboración de una imagen Otaku desde el otro

---

<sup>22</sup> Dato obtenido de la observación participante

#### **4.1 La identidad Otaku como una identidad construida desde el otro**

En primer lugar sostenemos que la identidad Otaku no se construye únicamente desde el otro. En segundo lugar, que el Otaku es quien elabora su propia identidad, su visión de sí mismo y la elabora con los elementos a los cuales tiene acceso, aquellos con los que se identifica.

Goffman (2003) habla de una identidad personal y de una identidad social. La identidad personal se elabora desde sí mismo, el Otaku asume un gusto por el manga anime que se traduce en una serie de prácticas con las cuales se identifica. Desde luego no ha fabricado esta identidad en solitario, sino desde el objeto cultural y lo que representa, que como objeto cultural tiene unos creadores y unos difusores, en definitiva un colectivo que contribuye a proveerle de significado (Griswold, 2004). Luego, los que comparten con el individuo el gusto por el objeto cultural: el manga y el anime, también son una fuente generadora de identidad

En resumen, el Otaku elabora su identidad desde el significado que le atribuye al manga y el anime, a las prácticas culturales asociadas a él, al círculo de relaciones que comparten esta cultura pero también a los elementos que son ajenos a la cultura Otaku que Griswold denominó muy someramente “el resto de la sociedad”.

Las autodefiniciones del Otaku se construyen a partir de las apreciaciones de los horizontes de referencia de su vida. El Otaku incorpora estas apreciaciones, las modifica, las almacena en su acervo de conocimiento (Schütz y Luckmann, 1973) que tiene, entre otras cosas, la información proveniente de múltiples fuentes sobre lo que “es” ser Otaku y sobre si el individuo mismo es o no un Otaku de acuerdo a esa información. Al reaccionar a estas apreciaciones, al planificar sus actos según su acervo, se define a sí mismo. Debido a que todas las esferas del mundo de la vida del Otaku influyen en este proceso, no se podían excluir de una elaboración del “ser” Otaku los elementos referentes a la interacción con el otro.

Para simplificar el análisis y facilitar el acceso a las apreciaciones del otro sobre el Otaku y el modo en que el Otaku construye una imagen propia a partir de allí, hemos

tificado al otro, a las esferas de la vida no Otaku que tras una observación participante; consideramos relevantes para el Otaku y sus definiciones de sí mismo.

#### **4.2 Tratamientos comunes de la idea del otro en la investigación social**

La idea del otro ha sido ampliamente estudiada desde el campo de la antropología. Bartra (2002) afirma que, para los años sesenta, la antropología era “la ciencia que se ocupaba de estudiar sistemáticamente a los otros” (Bartra, 2002, p.2). No hay razones para pensar que esta definición, al menos en lo esencial haya cambiado (Augé, 1996); más allá de un cuestionamiento del enfoque y de extender el estudio del otro a disciplinas como la psicología (Bartra, 2002) y la sociología (Montero, 2002)

En estos estudios, (Augé, (1996), Bartra, (2002), Montero, (2002)), se ha tratado comúnmente la idea del otro en al menos, cuatro modos que son: 1) la idea del otro como objeto de estudio, 2) la idea del otro como desviado o extraño, 3) La idea del otro como causa de conflictos, 4) la idea del otro como víctima.

Es preciso aclarar que la clasificación que proponemos se refiere a la idea del otro, como un supuesto; no como una categoría previamente definida. Así pues la ubicación de la categoría donde reside el otro puede variar. Estas ideas difícilmente se observan en las investigaciones de un modo puro, ya que sólo se diferencian por el punto primordial de partida epistemológico, no son excluyentes, y las fronteras entre una y otra idea no siempre son claras.

La primera idea es la idea del otro como objeto de estudio. Por ejemplo Augé (1996), trata la definición del otro como objeto de estudio para el etnólogo.

La segunda idea es la del otro como “desviado” o “extraño”. Los grupos juveniles, llamados también culturas juveniles o tribus urbanas entre los que pueden contarse los *Otaku*, han sido frecuentemente estudiados como “otro”, entendido éste “otro” como algo distinto (Costa et al,1996), (Kinsella,1998). En estas investigaciones no se procura, desde luego, juzgar a los grupos juveniles bajo la idea del “otro”, sino explicar los juicios que la sociedad hace de ellos. Pero para hacer estas explicaciones,

los investigadores, elaboran las descripciones y aproximaciones de los grupos que estudian con un cierto grado de exotismo.

Bartra (2002), a este respecto, sugiere la idea del otro para interpretar “fenómenos de alteridad transgresora” (Bartra, 2002, p. 4) y cita entre sus ejemplos a “la ciberpornografía, las tribus urbanas, los travestís y la brujería” (Bartra, 2002, p. 4).

La tercera idea es la idea del otro como causa de conflictos. Se usa al explicar malentendidos culturales y problemas de interpretación generalmente causados por el desconocimiento (o el mal conocimiento) del otro que desembocan en conflictos (Velásquez, 2001).

La cuarta y última idea, la del otro como víctima no constituye una revisión del otro como objeto de estudio y el otro como desviado o transgresor, desde los mismos campos (antropología, sociología, psicología) en los que se efectuaron. Se procura “rescatar” la voz de los otros sobre la que se decía tener una visión errada porque no se les había “escuchado”, porque no se habían considerado en realidad. Aunque en este caso se pone en cuestión la idea del otro, no se abandonan las definiciones de la idea del otro como el objeto de estudio, como lo extraño o como lo enfrentado. (Augé, 1996 y Montero, 2000).

#### **4.3 Tratamiento y definición de la idea del otro en esta investigación**

Para Marc Augé (1996), la cultura de los otros se define como “una segunda naturaleza” (p 14). El otro corresponde a todo aquel que no es propio, cuya naturaleza en términos de Augé es distinta.

Augé ubica esta definición en la relación del investigador con su objeto de estudio. Nosotros tomaremos la definición de Augé con una ubicación diferente y con actores diferentes, se descarta la relación investigador- objeto de estudio.

Consideraremos a los Otaku como el punto de referencia desde el cual podemos ubicar a los otros. El otro será toda persona, colectivo o abstracción que se ubique fuera de los grupos Otakus y que no sea considerada de modo alguno como Otaku. Será en la



relación entre el Otaku y los otros, los que no son como él, desde donde localizaremos la definición del otro como una “segunda naturaleza” distinta a la Otaku.

El otro que estudiaremos es el extraño (solamente en el sentido de que no es Otaku) para el Otaku. El Otaku ya había sido calificado de extraño por otros investigadores. El nosotros no se refiere al resto de la sociedad convencional enfrentada al exotismo (al otro), el nosotros es en este caso este – antes llamado – exotismo enfrentado o, mejor dicho, interrelacionado de algún modo al resto (a nosotros), a su otro que es todo aquel que no comparte su identidad Otaku.

Aquí el “otro” toma la forma de una categoría indefinida e inaccesible para nosotros como investigadores y desde “otro” sólo se toma lo que el propio objeto de estudio (el “nosotros” en este caso) ha recogido del “otro” para sí mismo.

#### **4.4 Acceso a las apreciaciones del “otro” sobre el Otaku**

En líneas anteriores definíamos al “otro” como todo aquella persona, colectivo, abstracción que no es Otaku. El otro funciona como referencia para el Otaku, es una indeterminación que reúne todo aquel individuo o colectivo que se encuentra fuera del grupo Otaku pero que es de algún modo relevante para él, a tal punto que el Otaku lo identifica como otro, distinto, no perteneciente al grupo, que no comparte y es posible que ni siquiera entienda sus prácticas culturales.

Es imposible e indeseable para esta investigación alcanzar al “otro” directamente, preguntándole sus opiniones, visiones, pensamientos, creencias sobre los Otaku. Esto primero porque no todo “otro” es relevante para el Otaku, no todo “otro” interactúa con el Otaku en su vida diaria o constituye de algún modo una referencia; Y no todos los juicios del otro interesan al Otaku.

Los únicos que pueden definir cuál es el otro relevante y cuál no lo es son los cuáles son las apreciaciones relevantes y cuáles no, son los Otaku mismos. El Otaku en su vida diaria tiene a sus otros y desde esos otros se plantea imágenes sobre sí mismo que pueden ser o no relevantes para su identidad. Por ello nuestro acceso al otro será mediado por el Otaku.

Así pues, se interrogará al Otaku sobre cómo los otros lo ven. Sus respuestas basadas en hechos o en suposiciones, constituyen los juicios que el otro ha hecho sobre el Otaku y que el Otaku puede o no haber recogido para elaborar una imagen propia.

A propósito de una definición del otro para el Otaku es preciso afirmar que el Otaku es una identidad muy visible: la indumentaria, los objetos culturales particulares por los que se demuestra especial devoción y conocimiento (el anime y el manga), su asistencia a convenciones vestido con un cosplay (representación de un personaje de anime generalmente elaborado a mano por la persona que lo use). Esta particularidad de ser Otaku frente al resto de las esferas de su mundo de la vida, convierte a quienes pertenecen a estas esferas en otros. La proximidad del Otaku con estos otros, les ha permitido a los otros convivir de modo más directo y conocer aunque sea vagamente las prácticas culturales Otaku.

#### **4.5 Los “otros”**

La identidad Otaku como las identidades modernas no es una identidad total. Maffesoli (2000) diría que es un “papel desempeñado”, no una identidad definida. En esta investigación hemos decidido usar los términos de identidad y papel indiferentemente. Esto debido a que la identidad Otaku la consideramos, por su intensidad, una identidad y por su capacidad de convivir con el resto de las esferas del mundo de la vida del Otaku sin absorberla ni totalizarla, un papel. La posible temporalidad asumida por algunos Otaku de dicha identidad, es otro elemento que le otorga características propias de un papel desempeñado.

En otras palabras, el Otaku es a la vez una identidad en el sentido de identificación con un paquete cultural claramente definido y es un papel en el sentido de que el ser Otaku no es una identidad que describe al individuo en su totalidad.

Mead (1934) afirma que “la personalidad múltiple es en cierto sentido, normal” (Mead, 1934, p.142. traducción propia)<sup>23</sup> ya que nosotros dividimos nuestra identidad

---

<sup>23</sup> A multiple personality is in certain sense normal (Mead, 1934, p. 142.)

en diferentes identidades “en referencia a nuestros conocidos” (Mead, 1934, p.142. traducción propia)<sup>24</sup> Por el contrario, la identidad Otaku es una más de tantas, compartida con el resto del repertorio de identidades del individuo. Un a la vez que es Otaku es estudiante, hijo, venezolano etc. Así, el ser Otaku puede ser entendido como un papel en el sentido que le da Maffesoli de un papel de tantos, ejecutado en forma temporal.

Por el hecho de que la identidad Otaku es parcial, el Otaku se ve obligado a convivir con distintos otros en su vida diaria que pueden emitir juicios relevantes para su imagen propia.

**Tabla 1.** Cuadro- resumen de los otros desde los cuales el Otaku puede elaborar una imagen propia

Tipos de otro		<i>Según la procedencia de la apreciación del otro</i>			
		Otro de hecho		Otro supuesto	
<i>Según los niveles de interacción con el otro</i>	<b>Otro inmediato</b>	La familia		La familia	
		Los grupos de pares		Los grupos de pares	
		Medio educativo y/o laboral		Medio educativo y/o laboral	
		Otros grupos/ culturas juveniles conocidas		Otros grupos/culturas juveniles conocidas	
		Otro grupo o espacio relevante de interacción directa		Otro grupo o espacio relevante de interacción directa	
	<b>Otro generalizado</b>	Grupo etareo con quien no tiene interacción directa		Grupo etareo con quien no tiene interacción directa	
		Otros grupos/ culturas juveniles		Otros grupos/ culturas juveniles	
		Medios de comunicación	Prensa	Medios de comunicación	Prensa
			Radio		Radio
			Televisión		Televisión
Internet	Internet				
<b>La sociedad</b>		No aplica		País, mundo y otras abstracciones similares	

<sup>24</sup> ...with reference to our acquaintances (Mead, 1934, p. 142.)

#### 4.5.1 El otro según los niveles de interacción

La teoría de Mead (1934) sobre la formación del *self* (ser), expuesta primordialmente en “Espíritu, persona y sociedad” (1934) aunque desarrollada también en diversos artículos, se basa en la idea de que el *self* es elaborado a partir de la interacción con los otros en el curso de la socialización. El *self* es a la vez objeto y sujeto (Mead, 1934, p. 136).

Las respuestas que el otro da al individuo sobre sí mismo se convierten en elementos constitutivos de su identidad. Somos lo que somos por el modo en que los otros reaccionan a nuestros comportamientos:

Estamos más o menos inconscientemente viéndonos como otros nos ven. Estamos más inconscientemente dirigiéndonos hacia nosotros mismos como otros se dirigen hacia nosotros; de la misma manera que el gorrión copia el canto del canario, nosotros recogemos los dialectos acerca de nosotros (p. 68, traducción propia)<sup>25</sup>

Así mismo, Mead distingue dos grandes etapas en el desarrollo del *self*. La primera consiste en “una organización de las actitudes particulares de los otros individuos hacia sí mismo y hacia cada uno de los otros en los actos sociales específicos en los que cada uno participa conjuntamente” (p. 158, traducción propia)<sup>26</sup>. En la segunda etapa surge la figura del otro generalizado que es así mismo un otro organizado.

Este otro generalizado no puede reducirse ni a individuos particulares ni a situaciones específicas pues consiste más bien en una “organización de las actitudes que son comunes para el grupo” (p. 162, traducción propia)<sup>27</sup>. De este modo, el *self* se forma al incorporar tanto las actitudes de aquellos individuos con los que mantiene una interacción directa, como las actitudes de la comunidad.

---

<sup>25</sup> “We are more or less unconsciously seeing ourselves as others see us. We are more unconsciously addressing ourselves as others address us; in the same way as the sparrow takes up the note of the canary we pick up the dialects about us” (Mead, 1934, p. 68)

<sup>26</sup> “(...) an organization of the particular attitudes of other individuals toward himself and toward one another in the specific social acts in which he participates with them” (Mead, 1934 p. 158).

<sup>27</sup> “(...) organization of the attitudes which are common to the group” (Mead, 1934, p. 162).

#### 4.5.1.1 El otro inmediato y el otro generalizado

Entonces el otro relevante para la formación del self se ubica en dos niveles: uno de interacción directa (que nosotros llamaremos “otro inmediato”) y uno superior de interacción con la comunidad en general (el “otro generalizado”).

Dentro de los otros de interacción inmediata es preciso distinguir varios grupos relevantes. La familia es la primera escuela de socialización del individuo. De allí podemos mencionar otros espacios de interacción relevantes y los actores que hacen vida en dichos espacios: la escuela (los compañeros de clase), el trabajo (los compañeros de trabajo) y los grupos de pares. Como el Otaku está obligado a convivir en esos espacios independientemente de su afición, los juicios que efectúen estos otros pueden influir con mucha fuerza en la imagen propia del Otaku. En palabras de Goffman (2003):

Lo que dicen acerca de la identidad de un individuo aquellos que lo rodean, en todo momento de su diario vivir, tiene para él enorme importancia (Goffman, 2003, p.64.)

Respecto a los “otros generalizados” extenderemos la definición de Mead que se refiere a la comunidad en general para designar aquellos colectivos e instituciones con los que el Otaku no tiene interacción directa (en parte porque no se trata de actores individuales).

Aunque el Otaku no tiene interacción directa con los otros generalizados pero que de algún modo le sirven de referencia.

Entre los “otros generalizados” hemos considerado la influencia que puedan tener en la imagen propia del Otaku los juicios de grupos étnicos en general con los que no tiene interacción directa, otras culturas juveniles frente a las cuales el Otaku contrasta su identidad y los medios de comunicación (la prensa, la radio, la televisión y el Internet).

**Tabla 2.** Cuadro resumen del otro según los niveles de interacción

Otro inmediato	Otro generalizado
Familia	Grupo etéreo en general
Grupos de pares	Prensa
Medio educativo y/o laboral	Radio
Conocidos de otras culturas juveniles	Televisión
Otros conocidos	Internet

#### **4.5.1.2 Influencia del otro inmediato en la construcción de la identidad Otaku:**

##### **4.5.1.2.1 La familia**

Es en la familia, como círculo de socialización primario, a través del cual se transmiten, creencias, valores y representaciones hacia el niño, en la configuración de su futura identidad. (Grusón, 2004). La relevancia de la familia para el Otaku, se da en la medida en que ésta le inculca la cultura más general, de la cual nunca está del todo fuera, a pesar de encontrar significativos otros ámbitos culturales en los cuales se desarrolla como Otaku.

##### **4.5.1.2.2 Los grupos de pares**

Para la formación de culturas juveniles es importante destacar que los jóvenes tienden a establecer lazos con otros que como él tienen o comparten intereses, si bien no todos los jóvenes entran dentro de esta categoría del gusto por el anime y el manga, es necesario recrear la imagen que genera el Otaku desde este grupo con el cual interactúa de una u otra manera por ser un grupo de referencia más o menos concreto para él.

##### **4.5.1.2.3 El medio educativo laboral**

Es de esperarse que dentro de las estructuras más tradicionales, como lo son la escuela o el trabajo, las normas sean patrones que deben seguirse so pena de ser descalificado o incluso de ser marginado. A su vez, el manejo de significados para el Otaku, que pasan a conformar un ámbito de su vida muy relevante, por lo general no

puede compaginarse con estos otros ámbitos que también forman parte de su vida cotidiana.

#### **4.5.1.2.4 Otros “otros” inmediatos relevantes**

En este apartado se tratan a todas aquellas otras personas que no entran en ninguna de las categorías anteriores pero que de igual modo interactúan con el Otaku en su vida diaria.

### **4.5.1.3 Influencia del otro generalizado en la construcción de la identidad Otaku:**

#### **4.5.1.3.1 Los medios de comunicación**

Los medios de comunicación, tales como el Internet, la televisión, la prensa y la radio, son a su vez espacios que han sido globalizados, donde el Otaku se puede encontrar reflejado, bien sea desde su cultura, realizando el encuentro con su objeto cultural (en el caso del Internet y la televisión), o bien desde la opinión, que en estos espacios, otras personas hacen de la Cultura Otaku. Internet es un medio de ocio, donde los contenidos y aplicaciones van de la mano con la transmisión de conocimiento y por ende, de cultura.

Más allá de la transmisión de las series de anime por televisión de señal abierta o por cable, los interesados por el anime tienen otros medios de acceder a él que van conociendo a medida que crece su afición. Esta afición se va haciendo cada vez más visible en los otros medios, desde el surgimiento de agrupaciones juveniles en torno a ciertas tendencias culturales, lo que ha llamado la atención de estudiosos en este tema.

#### **4.5.1.3.2 Las culturas juveniles**

A partir de la observación participante encontramos que los Otaku tienen rivalidades con los Tuki, quienes forman parte de un movimiento que todavía no se ha podido definir con precisión y sobre los cuales los mismos Otaku tienen ciertas dudas en cuanto a la procedencia del nombre e incluso de quienes son o no son Tuki, pero que se manejan como un horizonte de referencia para el Otaku. Uno de los indicios que se tiene con respecto a este tema es que la música que gusta a los Tuki desagrada de

manera intensa a los Otaku, así como el hecho de que el Tuki copia elementos del anime en su manera de peinarse y de vestir. Es común encontrar en los stands de ventas de las convenciones chapas anti- Tuki, así como chapas anti- regueton, las cuales se exhiben sin la menor preocupación, esto nos da un marco de referencia para comprender la relación que el Otaku tiene con el otro que como él pertenece a una cultura juvenil o tendencias.

En cuanto a los Emos y Punks, quienes se encuentran cercanos al ámbito en que se desarrollan los Otaku, bien sea porque parecieran formar parte del grupo dados ciertos estilos de vestir o de actuar son similares a los de los Otaku o bien porque comparten algunos gustos musicales, deben ser tomados en cuenta a lo largo de la investigación, dado que estos movimientos están de alguna manera vinculados al fenómeno Otaku por tratarse de fenómenos juveniles actuales que son visibles en la ciudad Capital.

Los Punks, según Marcial (2008), surgen de los suburbios de Londres como un movimiento de rebeldía y con tendencia anárquicas, sin embargo, muchos de los símbolos Punks, fueron tomados como una moda en el resto de los países, así se formaron grupos culturales donde no es clara ya la definición del Punk fuera del contexto inglés, pareciera mas bien orientarse a un gusto por la música y a una vestimenta particularmente oscura. Lo relevante, sin embargo, es que el Otaku, puede reconocer en sus filas a quienes les gusta la música perteneciente al estilo metal, punk, o el rock. Por otro lado, sucede algo similar con los Emos, quienes surgen también de la tendencia Punk y está estrechamente relacionada con la música. Los jóvenes Emo se definen como extremadamente emotivos; expresan su retrainimiento de la sociedad a partir del dolor y de la tristeza, y esta es la visión que tienen sobre la vida.

Así mismo, los grupos Emo han sido atacados en las sociedades donde han hecho aparición, fuera del ámbito norteamericano, tanto por otros grupos juveniles como por el resto de la sociedad, por apropiarse de aspectos simbólicos de esos otros grupos y por tener la tendencia a ser depresivos e incluso suicidas, o bien se ha tratado de una actitud homofóbica, dado que los Emos usan vestimentas andróginas. (Marcial, 2008).



Al igual que el movimiento Punk puede ser un punto de referencia para los Otaku y los pueden reconocer como una tendencia o movimiento globalizado (la música y la forma de vestir), los Emos lo son en la medida en que el mercado produce una moda para ellos, que también va asociada a la forma de vestir de los Otaku, según se constató a partir de la observación participante. Con estos grupos por lo general no encuentran tanta rivalidad como con los Tuki, sin embargo, es importante dado que son los principales grupos juveniles reconocidos por los Otaku.

#### **4.5.2 El otro según la procedencia de su apreciación: Otros de hecho y otros supuestos**

El lenguaje es clave para los modos en los que se organizan las respuestas en el curso de la interacción (Mead, 1934). La imagen Otaku desde el otro llega a nosotros por medio del modo en que el Otaku habla (se expresa) acerca de las impresiones que causa – o cree causar – en el otro que le proporciona ciertas apreciaciones sobre sí mismo.

Las apreciaciones, juicios del otro llegan a nosotros a través del filtro del lenguaje del Otaku. El Otaku interpreta tales juicios de su experiencia con el otro, de modo que sus interpretaciones no pueden considerarse una reproducción o reflejo exacto de lo que el otro ha establecido sobre el Otaku. De la imagen Otaku desde el otro que estamos elaborando sólo se pueden establecer conclusiones sobre el Otaku mismo pero no sobre el otro. Esta imagen implica montarse sobre la perspectiva del Otaku únicamente.

Podemos encontrar entonces un otro reunido desde experiencias concretas con individuos de manifiesta proximidad en el mundo de la vida del Otaku (Schutz, 1973), o desde la lectura de textos procedentes de otro generalizado. A estos otros los llamaremos “de hecho” por haberse originado en esas interacciones o lecturas concretas. Pero existe también una apreciación del otro directo o generalizado que procede “aquello que han oído”, pudiendo ser la experiencia sumamente vaga o de “aquello que creemos que otros piensan de nosotros”. En este orden de ideas, lo que hemos definido como “el resto de la sociedad” no puede entonces remitirse a interacciones reales, por lo

que las apreciaciones relatadas por el Otaku que provienen desde la “sociedad” son supuestas.

#### 4.6 La sociedad en general

El intercambio social rutinario en medios preestablecidos nos permite tratar con “otros” previstos sin necesidad de dedicarles una atención o reflexión especial. Por consiguiente, es probable que al encontrarnos frente a un extraño las primeras apariencias nos permitan prever en qué categoría se halla y cuáles son sus atributos, es decir, su “identidad social” (Goffman, 2003 p. 13.)

El resto de la sociedad no debe confundirse con la comunidad en general tal como entiende Mead (1934) al otro generalizado, pues no se trata únicamente de los “demás en general” que puedan tener alguna influencia sobre el *self* sino que responde a una abstracción aún mayor. La sociedad engloba los niveles de interacción anteriormente mencionados (el otro significativo y el otro generalizado) al mismo tiempo que se le atribuye un carácter propio y distinto.

Peter Berger (1982), en “La identidad como problema en la sociología del conocimiento”, conjuga la sociología del conocimiento con la psicología social para establecer tres dialécticas de la identidad que parten de la idea básica, planteada en su trabajo con Luckmann, de que “(...) la identidad es un fenómeno que surge de la dialéctica entre el individuo y la sociedad” (Berger y Luckmann, 1973, p. 217). Para efectos de esta investigación son especialmente relevantes las dos primeras dialécticas.

Berger y Luckmann (1979) en “La Construcción Social de la Realidad” afirman que:

El yo es una entidad reflejada, porque refleja las actitudes que primeramente adoptaron para con él los otros significantes (p. 167)

La segunda dialéctica de la identidad supera los procesos de socialización dados mediante las respuestas recibidas en el curso de la interacción. Mediante las respuestas que el yo ha recibido de sus otros significantes (directos o no) se configura su identidad.

Por esto se afirma que la identidad es socialmente construida (no está simplemente dada) y así es también socialmente construido el mundo en el que se desarrolla dicha identidad.

A pesar el mundo donde se desarrolla su identidad es socialmente construido, se le presenta al individuo como si fuese algo externo y objetivo, que se le impone. En esto constituye la segunda dialéctica. El modo en que esta el mundo socialmente construido se convierte en objetivo, dado para el individuo (y es así como observa a la “sociedad”) es lo que nos permite ubicar a “la sociedad” en un nivel de abstracción mayor que el que le otorgamos al otro generalizado.

La tercera dialéctica se halla entonces entre la realidad psicológica, construida en base a la socialización y los modelos psicológicos, es decir, los individuos alcanzan una conciencia de si mismos y a su vez, se explican por si mismos. Así, la sociedad se ha incluido porque a la vez que puede reunir bajo una abstracción a los otros, tiene su propia naturaleza que se le presenta al Otaku de una manera objetiva, como una manera de explicarse por sí mismos, en base a toda aquella construcción psicológica en el ámbito de su realidad.

#### **4.7 Hacia una elaboración de una imagen Otaku desde el otro**

Elaboramos la imagen Otaku desde el otro porque ella nos permite dar una mirada al contexto social más amplio en el que se desenvuelve el Otaku, en lugar de limitarnos únicamente a la naturaleza de sus prácticas culturales y al grupo inmediato con el cual las comparte. El Otaku es a su vez estudiante, trabajador, profesional, amigo, hijo, hermano, forma parte de un país, de una sociedad más amplia que las fronteras del “mundo Otaku”.

El concepto de internalización puede explicar el proceso mediante el cual el Otaku incorpora los juicios del otro en la imagen que tiene de sí mismo. Este proceso por lo tanto, se compone de una aprehensión inmediata de algún acontecimiento objetivo en cuanto este expresa significado, es decir, en la medida en que una manifestación de los procesos subjetivos de otro que, en consecuencia se vuelven significativos para sí mismo. Así se desata una congruencia entre significados subjetivos y conocimiento recíproco, aunque en el caso de los Otaku, pareciera mas bien

que este conocimiento es parte ya de un mundo social objetivo desde la situación en que es Otaku.

## **CAPÍTULO V**

### **MARCO METODOLÓGICO**

En los capítulos anteriores hemos expuesto cómo la afición por el manga y el anime además de otros elementos relacionados con la cultura japonesa; la afiliación a grupos Otaku y la relación del Otaku con el otro, son elementos que, mediante su descripción, es posible elaborar desde ellos un ser Otaku, la identidad Otaku.

En este capítulo exponemos la metodología que emplearemos en esta investigación para estudiar desde el Otaku; sus aficiones y prácticas y su relación con el entorno que nos servirán para describir la identidad Otaku.

#### **5. 1 Alcance y enfoque de la investigación**

La presente investigación tiene un alcance exploratorio- descriptivo. Esto debido a dos motivos: la naturaleza misma de la investigación y la escasez de estudios previos sobre el tema de la identidad Otaku en la forma en la que nos estamos aproximando en este estudio.

En esta investigación buscamos describir la identidad del Otaku con la ayuda del entorno de éste, nos enfrentamos a un proceso de construcción de significados, de interacciones e interpretaciones para las cuales es más adecuado aproximarse a un nivel descriptivo.

En segundo lugar, aunque abundan los estudios sobre manga y anime, cultura japonesa, culturas juveniles y Otakus en Japón; no ocurre lo mismo en el caso de los Otaku de Caracas, que una observación no sistemática nos sugiere que son distintos a los Otaku de Japón y tienen también sus diferencias con otras culturas juveniles que ya

han sido previamente estudiadas, por lo cual, resaltamos la importancia del entorno en el que estos jóvenes se desenvuelven.

Además, los grupos Otaku de Caracas son relativamente recientes (la referencia que se tiene de los grupos Otaku y su formación es del año 2001) y han adoptado sus propias reglas, espacios, dinámicas y relaciones con los otros que no son Otaku. En resumen nos encontramos ante un fenómeno sobre el cual hay poco conocimiento y pocas fuentes secundarias a las cuales acceder, por ello el alcance de la investigación es exploratorio- descriptivo.

Por otro lado, el enfoque es cualitativo. Un enfoque cualitativo permite profundizar en las interpretaciones y significados que los actores dan a las situaciones. Un estudio sobre la elaboración de la identidad Otaku exige que los sujetos estudiados reconstruyan aquellos aspectos relevantes para su identidad como Otaku; los elementos con los cuales se identifican, las razones por las cuales hacen determinadas actividades relacionadas con su objeto cultural, los grupos con los cuales se relacionan y la mirada que ellos perciben que el otro tiene sobre tales cuestiones y que influye en la visión que ellos tienen de sí mismos.

Dentro del enfoque cualitativo, empleamos un enfoque etnográfico, caracterizado por la observación participante. Según Creswell, (1998), los estudios etnográficos se basan fundamentalmente en “la descripción e interpretación de una cultura o grupo social...” (p.58), donde el investigador puede explorar patrones o estilos de vida y por lo cual es necesario que éste se involucre directamente con el objeto de estudio y en consecuencia conocer “los significados del comportamiento, el lenguaje y la interacción del grupo que comparte la cultura” (p.58). En este caso, se refiere a los grupos Otaku quienes se configuran en el marco de una cultura juvenil Otaku.

La unidad de análisis según el alcance que tiene esta investigación es la identidad de los Otaku de Caracas, dado que tomamos en cuenta no sólo el grupo de pertenencia del Otaku y el nivel de su afición, sino su relación con un entorno que da respuesta a las actividades que realiza y que se inserta en la imagen que tiene de sí mismo, desde estas distintas fronteras.

## 5.2 Población y muestreo

El universo de estudio fueron los miembros de los grupos Otaku de Caracas. Nos interesaba el ser Otaku teniendo como componente de dicha identidad el compartir la afición Otaku, por este motivo no seleccionamos aficionados que no estuviesen inscritos en alguno de los grupos Otaku.

Así pues el universo poblacional estuvo constituido por alrededor de 400 individuos distribuidos en los diferentes grupos. Cada uno de los grupos reúne una cantidad de miembros que puede variar entre 10 y 150 personas. En Caracas existen las siguientes agrupaciones: Capital Otaku, Kakumei Okiba, Kakumei Osekon, Youkai y Utaki. Las agrupaciones con mayor cantidad de miembros son Capital Otaku, grupo que tiene aproximadamente a 150 miembros activos y Kakumei Okiba que reúne alrededor de 70 miembros.

La mayoría de los miembros de estos grupos se encuentran en edades comprendidas entre los 15 y los 26 años de edad; todos ellos jóvenes y adultos jóvenes aficionados a la cultura japonesa y que están inscritos, pertenecen y asisten a las reuniones de los grupos previamente mencionados e incluso tienen encuentros extraoficiales con otros miembros en los espacios seguros de los Otakus de Caracas.

Primero, intentamos efectuar un muestreo de tipo probabilístico e intencional a partir de sujetos- tipo, es decir, todas las personas que fueron parte del estudio en el momento de llevarse a cabo pertenecían a por lo menos un grupo Otaku donde el objeto de estudio presenta uniformidad, dado que los actores sociales involucrados forman parte de la misma categoría en cuanto pertenecen a los Otaku de Caracas.

Así mismo, al momento de adquirir la información, se mantuvo el criterio de que todos los sujetos podían ser representativos de la muestra.; y procedimos a realizar un censo sobre la población Otaku de Caracas. Realizamos alrededor de cien encuestas donde preguntábamos la edad, el tiempo que lleva el entrevistado en el grupo Otaku y un correo electrónico o teléfono para poder contactarlo.

Sin embargo no todos los miembros de los grupos Otaku asistían a todas las reuniones y teníamos la dificultad adicional de la frecuencia de las reuniones de los grupos más grandes: Capital Otaku y Kakumei Okiba. Estos grupos se reúnen cada quince días en el Parque del Este en la mayoría de las ocasiones pero durante el mes de Octubre la frecuencia disminuyó debido a las lluvias y durante el mes de noviembre se celebró una convención (Avalancha Nippon celebrada del 15 al 17 de noviembre de 2008) que interrumpió el curso normal de las reuniones ya que la mayoría de los Otaku desean asistir a las convenciones.

Luego, cuando procedimos a contactar a los sujetos que habíamos encuestado casi ninguno acudía a la cita para ser entrevistado como se había acordado. Debido a todas estas dificultades descartamos la posibilidad de hacer un muestreo de tipo probabilístico. Y comenzamos a realizar las entrevistas directamente en los lugares que suelen frecuentar los Otaku, en las horas en que esto era más probable, llevando a cabo de este modo un muestreo no probabilística, intencional, por racimo o conglomerado.

Los lugares para los conglomerados eran los espacios seguros del Otaku de Caracas: el Centro Comercial City Market, las convenciones y aquellas reuniones que pudieron celebrarse durante la etapa de recolección de datos. Acudimos a estos lugares tantas veces como fuera necesario buscando a sujetos miembros oficiales de algún grupo Otaku de Caracas, que no fueran menores de 15 años ni mayores de 26 y que estuvieran dispuestos a conversar durante media hora sobre diversos aspectos relacionados con su afición y sus relaciones con los otros. Esto, hasta que las categorías que habíamos previsto se saturaran.

El investigador, en la medida en que va recolectando la data, va de hecho, analizándola y por ende, va sumando más información, (tanto desde el compendio teórico del que dispone como desde el objeto de estudio), en la medida en que este proceso tiene lugar, hasta que en algún momento la data se “satura”, es decir, la información se sigue acumulando y ya no aporta nada nuevo a las categorías preestablecidas (Creswell, 1998). En esta investigación se preestablecieron tres categorías (que se exponen más adelante en este mismo capítulo) y se entrevistaron a tantos individuos como fuera posible hasta que la información aportada en estas categorías ya no fuese innovadora.



## 5.3 Técnicas de recolección y presentación de datos

### 5.3.1 La observación participante

La observación participante, como método de recolección de datos consiste en:

Recoger, registrar e interpretar los datos al participar en la vida diaria del grupo u organización que se estudia, entrando en la conversación de sus miembros, y estableciendo alguna forma de asociación o estrecho contacto con ellos. (Anguera, 1997, p. 128.)

Es importante destacar que la observación participante se basa en la experiencia personal de los investigadores con el objeto de estudio. En nuestro caso este elemento es especialmente relevante ya que una de las una de las investigadoras, Lucía Balderrama, es miembro de uno de los grupos Otaku de Caracas (Capital Otaku) desde hace tres años; ha hecho cosplay, asistido a convenciones y compartido con un gran número de jóvenes Otaku tanto de Caracas como del resto del país. Su experiencia como Otaku a la vez que investigadora, fue el punto de partida para la observación participante.

La otra investigadora: Carmen Corina Pérez, a pesar de no considerarse Otaku ni pertenecer a ninguno de los grupos, compartió junto a Lucía durante los últimos tres años algunas actividades Otaku como foros y reuniones oficiales e interactuó repetidas veces con los miembros del grupo Capital Otaku. Así mismo se prestó especial atención a sus discusiones en los distintos foros de la Web y de las páginas oficiales de cada grupo.

Anguera (1997) sugiere una serie de fases de la observación participante, que podemos describir a continuación, tal como se llevó a cabo en la investigación:

- Definición de conceptos e índices: en esta etapa se indaga en los fenómenos que permitan un mayor entendimiento del problema de estudio como un primer acercamiento a partir de los relatos de los informantes clave. Nuestra experiencia personal interactuando con los grupos Otaku permitió este primer acercamiento.

- Comprobación de la frecuencia y distribución de los fenómenos: Al haber cumplido la primera fase, se puede conocer la generalidad de los fenómenos observados y esto permite distribuirlos en categorías.

Como el estudio tiene un enfoque cualitativo no nos enfocamos en una frecuencia y distribución estadística, sino en ciertas generalidades que pudieran servir de guía como por ejemplo, que todos los miembros de los grupos Otaku que habíamos observado usan un Nickname y asisten a convenciones. También observamos aspectos como la vestimenta y las actividades que desempeñan en su rutina diaria, como Otaku y en el resto de las esferas de su mundo de la vida.

- Incorporación de los hallazgos individuales en un modelo de organización: en el cual se diseña un modelo descriptivo, o en el caso de esta investigación, lo que se conjugó como un marco contextual del fenómeno.
- Recolección e interpretación de datos: los datos obtenidos de las etapas anteriores sirvieron como marco de referencia al momento de elaborar un guión de entrevistas que permitiera profundizar en las categorías que habíamos encontrado que formaban parte de lo que constituía la definición del ser Otaku.

El resto de los datos recopilados fueron expuestos en un relato descriptivo de las actividades de los Otaku de Caracas, en un nivel general de sus prácticas individuales y grupales; que como basamento referencial y complemento al sustento teórico de nuestra investigación, se incorporó a los capítulos anteriores. Esto sería equivalente a la última fase del análisis de la observación participante, según Anguera (1997).

Sin embargo la observación participante no bastaba para el conocimiento que buscábamos de la unidad de observación, requeríamos de relatos más específicos que conversaciones informales para poder reconstruir de manera sistemática el ser Otaku desde su interacción con el otro y su entorno; la afición Otaku, las relaciones dentro del grupo Otaku y el modo en que el Otaku se percibe desde el otro.

### **5.3.2 La entrevista a profundidad**

Para complementar y profundizar en los datos obtenidos de la observación participante, recurrimos a las entrevistas a profundidad, porque ella nos permite acercarnos al objeto de estudio de manera sistemática y detallada.

Ortiz, (2007), plantea que las entrevistas a profundidad pertenecen a las entrevistas no estructuradas, donde se plantean las preguntas a partir de una “guía de temas” que el entrevistador prepara previamente. Esta técnica de entrevista permite partir de temas o preguntas generales hacia la obtención de información precisa. Por lo que tanto el entrevistador como el entrevistado, gozan de libertad; el entrevistado para poder realizar su respuesta y por parte del entrevistador, porque puede estimular al entrevistado (volviendo sobre las preguntas o repreguntando) hasta lograr un nivel de introspección en la respuesta, con lo cual se logra el propósito de profundizar.

Taylor y Bogdan (1992) agregan que a diferencia de un mero intercambio de preguntas y respuestas, las entrevistas a profundidad siguen el modelo de una conversación.

Las entrevistas a profundidad fueron el principal instrumento de recolección de la información. Por medio de ellas, los sujetos son capaces de enmarcar dentro de una narrativa el modo en que ellos perciben los distintos tópicos referentes al ser Otaku. En la entrevista a profundidad se complementan dichas percepciones con relatos y experiencias de vida. La entrevista aunque arranca de un guión previamente diseñado, no lo sigue al pie de la letra sino que se desarrolla en la forma de una conversación.

Durante el período en el que formalmente se realizó esta investigación, se asistieron a dos convenciones y por lo menos a dos reuniones (una de Kakumei Okiba y otra de Capital Otaku), así mismo se frecuentaron repetidamente los espacios seguros del Otaku de Caracas, como el City Market. La primera técnica empleada fue la de la observación participante (asistencia a convenciones de anime y manga y otros espacios seguros del Otaku). Los resultados han sido incorporados en los capítulos previos a esta investigación.

Debido a que el conocimiento sobre el objeto de estudio era escaso antes de comenzar a recolectar la información, las conversaciones desarrolladas con los Otaku de Caracas que pudimos entrevistar dieron luces sobre elementos que se podían considerar para la elaboración del ser Otaku que no se habían considerado previamente, además de prácticas culturales y significados de las mismas que tampoco se habían previsto.

En las entrevistas se les pidió a los Otaku que describieran en detalle las características de su afición, el modo en el cual esta afición se encuentra relacionada con el grupo Otaku al cual pertenecen, las actividades que ejecutan solos o con sus amigos del grupo relacionados con su afición, y, por último, las apreciaciones que los otros hacen sobre todo lo anterior.

#### **5.4 Categorías de análisis y elaboración del instrumento de recolección de datos**

En una investigación con enfoque cualitativo, se presentan los tópicos, categorías o temas sobre los que se profundizará en la fase de campo y sobre la base de los cuales se elaborarán los instrumentos de recolección de datos (en este caso, el guión de la entrevista).

Una categoría representa “una unidad de información compuesta por eventos, sucesos e instancias” (Crewell, 1998, citando a Strauss y Corbin, 1990, p. 56), que fueron elaboradas por los investigadores a partir de la data recolectada a partir de la observación participante.

Para poder elaborar una definición del ser Otaku desde su interacción con el otro y su entorno, se definieron tres categorías desde las cuales se canalizó la observación y se elaboró el guión de la entrevista a profundidad: uno, la afición Otaku, dos, los grupos Otaku como grupos de pertenencia y la tercera categoría es el otro y la elaboración de una imagen desde el mismo.

A continuación exponemos en detalle los elementos sobre los que se busca profundizar en cada categoría. Luego, el modo en que tales elementos se traducen en ítems dentro del guión de la entrevista a profundidad.

### ***Categoría 1: La afición Otaku.***

Esta categoría está determinada por la elaboración de la identidad Otaku a partir del modo en que se relaciona con el objeto cultural primordial que caracteriza la afición Otaku: el manga y anime, además de ciertos elementos adicionales relacionados con la cultura japonesa.

En esta categoría se busca profundizar por el interés, conocimiento, significado, gusto por el manga y el anime; el modo, las razones y las circunstancias dentro de las cuales el Otaku comenzó a ser Otaku (es decir, comenzó a interesarse por el manga y el anime) y la intensidad con la que percibe o cultiva dicho interés en relación con otras esferas de su mundo de la vida: el número de series que ve, los objetos relacionados que adquiere el Otaku, los eventos relacionados con el manga, si hace un cosplay y por qué lo hace y el anime a los que asiste y el tiempo que invierte en su afición.

**Tabla 3. Cuadro de operacionalización de categorías. Categoría 1: La afición Otaku**

Categoría	Definición	Subcategorías	Ítems
La afición Otaku	Elaboración de la identidad Otaku a partir del modo en que se relaciona con el objeto cultural primordial que caracteriza la afición Otaku: el manga y anime, además de ciertos elementos adicionales relacionados con la cultura japonesa.	Gusto o interés en el manga-anime	- ¿Te gusta el manga y el anime? - ¿Por qué te gusta el manga y el anime? - ¿Cuántas series de anime / manga has visto aproximadamente?, - ¿Con qué frecuencia ves series de anime?
		Formas de adquisición y contacto con el manga-anime	- ¿Cómo adquieres las series de anime? (Compra o descarga vía Internet)
		Inicios de su afición por el manga-anime	- ¿Cómo empezaste a ver anime / leer Manga?
		Productos relacionados con el manga-anime	- Además de ver anime y manga, ¿Qué otros productos relacionados con el anime y el manga has adquirido? (chapitas, bolsos, afiches, figuras, llaveros) - ¿Dónde los adquieres? - ¿Es fácil adquirirlos? - ¿Cuánto dinero gastas en esos productos?

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te parece importante tener esos productos?</li> <li>- ¿Por qué?</li> </ul>
		Convenciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Has asistido a convenciones (avalancha)?</li> <li>- ¿A cuáles has ido? -</li> <li>- ¿Con qué frecuencia vas a los eventos o convenciones?</li> <li>- ¿Con quiénes vas?</li> </ul>
		Cosplay y vestimenta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Has hecho algún cosplay?</li> <li>- ¿Cuáles cosplay has hecho?</li> <li>- ¿Los haces tu mismo?</li> <li>- ¿Con quiénes haces cosplay?</li> <li>- ¿Cuánto tiempo te lleva hacer un cosplay?</li> <li>- ¿Por qué te gusta/ te parece importante hacerlo?</li> <li>- ¿Tu afición por el anime y el manga influye de algún modo en tu estilo, manera de vestir?</li> </ul>

### ***Categoría 2: Los grupos Otaku como grupos de pertenencia***

Se consideró como criterio para seleccionar a los sujetos de estudio que pertenecieran a un grupo Otaku por lo menos durante un período superior a los seis meses donde se supone que han asistido a un buen número de reuniones e interactuado en diversos espacios seguros del Otaku, reales y virtuales con otros miembros de su mismo grupo Otaku. Esta categoría busca profundizar de ese modo en las relaciones que el Otaku ha construido, gracias a la pertenencia a un grupo Otaku, como producto de una afición desarrollada en torno al objeto cultural manga- anime.

Para comenzar, se realizó un inventario de las actividades que realizan los grupos Otaku de Caracas. Los datos para elaborar dicho inventario, provienen de la observación participante. Era relevante tener el siguiente cuadro en cuenta para atender a las descripciones y relatos que los entrevistados pudieran realizar sobre dichas actividades.

**Tabla 4.** Actividades que realizan los Otaku de Caracas

Ámbito donde se realizan	Tipo de Actividad		
	Formales	Semiformales	Informales
<b>Encuentros cara a cara</b>	1 - Trato del miembro del grupo por medio del nickname 2- Reuniones anunciadas oficialmente 3- Reuniones del comité organizador 4- Eventos especiales 5- Foros oficiales sobre el anime 6- <i>Cosplay</i> (representación de personajes de anime) 7- <i>Karaoke</i>	1- Intercambio de DVD's de <i>anime</i> y otros materiales vinculados al objeto cultural 2- Visualización de <i>anime</i> en grupo 3- Asistencia a lugares comunes <i>Otaku</i> de Caracas (tiendas de artículos para aficionados al anime) 4- Dibujo de <i>Manga</i> 5- Escuchar música relacionada con el anime ( <i>J-pop</i> , <i>J-rock</i> y otros géneros) 6- Elaboración de AMV (Anime Music Videos)	1 – Cumpleaños de alguno de los miembros de las tribus 2- Viajes a la playa 3- Otras reuniones
<b>Internet</b>	1- Acceso a la página Web del grupo 2- Inscripción en el grupo y asignación del nickname 3- Participación en los foros formales de la página Web	1- Participación en los foros informales de la Página Web relacionados con el <i>anime</i> 2- Conversaciones en tiempo real (Chat, "Messenger")	1-Convocatorias no oficiales creadas por cualquiera de los miembros 2- Participación en foros de la Página Web no relacionados con el <i>anime</i>

Además de las actividades que realizan los grupos Otaku, interesan la naturaleza de las relaciones que el Otaku ha establecido dentro del grupo, las razones que llevaron al Otaku a establecerlas por primera vez, las actividades que el Otaku comparte con el grupo, el balance que hace el Otaku del período durante el cual ha pertenecido a un grupo Otaku y si considera que la pertenencia al grupo Otaku es relevante para definirse a sí mismo como Otaku.

Así mismo, el tiempo que ha permanecido dentro del grupo y la visión a futuro que tiene el Otaku sobre el grupo: las metas, si piensa permanecer en el mismo por un largo período de tiempo son otros elementos relevantes.

**Tabla 5.** Cuadro de operacionalización de categorías. Categoría 2: Los grupos Otaku como grupos de pertenencia

Categoría	Definición	Subcategorías	Ítems
<b>Los grupos Otaku como grupos de pertenencia</b>	Relaciones que el Otaku ha construido, gracias a la pertenencia a un grupo Otaku como producto de una afición desarrollada en torno al objeto cultural manga-anime.	Entrada del individuo al grupo Otaku	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo te enteraste de la existencia del grupo?</li> <li>- ¿Cómo entraste en el grupo?</li> <li>- ¿Por qué entraste en el grupo?</li> </ul>
		Actividad del Otaku en la página Web de su grupo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te has registrado en los foros de la Web con un nickname?</li> <li>- ¿Cuál es tu nickname?</li> <li>- ¿Por qué decidiste crearlo?</li> <li>- ¿Cada cuánto tiempo ingresas en la página Web del grupo?</li> <li>- ¿Posteas en los foros del grupo en la Web?</li> <li>- ¿Sobre qué temas? -</li> <li>- ¿Con qué frecuencia?</li> </ul>
		Importancia del grupo y de las actividades que éste desempeña para el Otaku	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Realizas actividades relacionadas con ser Otaku en beneficio del grupo o lo a título individual?</li> <li>- ¿Cuáles actividades?</li> <li>- ¿Cómo es tu grupo Otaku?</li> <li>- ¿Qué aspectos te agradan del grupo?</li> <li>- ¿Cuáles aspectos te desagradan?</li> <li>- ¿Piensas estar siempre en el mismo grupo Otaku?</li> <li>- ¿Cambiarías de grupo?</li> <li>- ¿Por qué?</li> <li>- Para ti, ¿Es posible ser Otaku sin estar en un grupo Otaku?</li> <li>- ¿Por qué?</li> </ul>



### ***Categoría 3: El Otro y la elaboración de una imagen Otaku desde el mismo***

Esta categoría responde al otro y a la elaboración por parte de los Otaku de Caracas de una imagen propia desde el otro. Aquí es necesario volver sobre los distintos otros ya planteados y descritos en el capítulo IV y el modo en que los entrevistados perciben que estos otros reaccionan ante su identidad Otaku. Recordamos que el otro es toda persona, colectivo o abstracción que no es Otaku ni pertenece a ningún grupo Otaku pero que es relevante para la elaboración de una identidad Otaku por cuanto interactúa o influye en las distintas esferas de la vida del Otaku.

Para poder elaborar una imagen Otaku desde el otro se busca interrogar al sujeto de estudio acerca de las apreciaciones (juicios, opiniones etc) que pueda tener el otro sobre los Otaku en general, y sobre sí mismo; en el curso de la entrevista en profundidad. A partir del relato de estas apreciaciones y el modo en que el Otaku reacciona a las mismas; se elabora una imagen Otaku desde el otro.

Sabemos ya que el Otaku interactúa con distintos otros en distintos niveles de interacción (otro directo con el que interactúa de manera real e inmediata; un otro generalizado con el que puede construir referencias reales aunque se trata de un colectivo más abstracto como para traducirse en interacción directa y el resto de la sociedad que corresponde a una abstracción mayor que el Otaku no puede reducir ni a referencias ni a interacciones directas de ninguna naturaleza.

Así mismo, la naturaleza de las apreciaciones que relata sobre los distintos otros es distinta ya que puede provenir de una experiencia real o concreta o de suposiciones que el Otaku no logre basar en experiencias concretas.

Por esto, hemos planteado subcategorías que responden a cada otro y sobre los que se les interroga al Otaku de manera diferente.

Estas sub categorías son:

#### **1. Las apreciaciones sobre el Otaku desde el otro inmediato**

Que puede ser de hecho o supuesto

## 2. Las apreciaciones sobre el Otaku desde el otro generalizado

Que así mismo puede ser de hecho o supuesto

## 3. Las apreciaciones sobre el Otaku desde el resto de la sociedad

Que, como se expuso en el capítulo IV, lógicamente sólo puede tratarse de apreciaciones supuestas.

**Tabla 6.** Cuadro de operacionalización de categorías. Categoría 3: El otro y la elaboración de una imagen Otaku desde el mismo

Categoría	Definición	Subcategorías		Ítems
<b>El Otro y la elaboración de una imagen Otaku desde el mismo</b>	El otro es todo aquella persona, colectivo o abstracción que no es Otaku pero que es relevante para el Otaku por cuanto interviene en distintas esferas de su mundo de la vida. A partir de las apreciaciones del otro, el Otaku elabora una imagen sobre sí mismo.	Otro inmediato supuesto o de hecho	La familia	Tu familia
			Los grupos de pares	Tus amigos que no son Otaku
			Medio educativo y/o laboral	Tus compañeros de clase /Trabajo
			Otros grupos/ culturas juveniles conocidas	Los emo, tuki, punk que conoces
				Los pavitos que conoces
		Otro grupo o espacio relevante de interacción directa	Otras personas que conoces	
		Otro Generalizado Supuesto o de hecho	Grupo etareo con quien no tiene interacción directa	Los jóvenes que no son Otaku
			Otros grupos/culturas juveniles	Los emo, tuki, punk
				Los pavitos
			Medios de comunicación	Prensa
		Radio		La televisión
Televisión	Internet			
Internet				
La sociedad	País, mundo y otras abstracciones similares	La sociedad		

Las categorías planteadas sirven sólo de marco para la elaboración de la guía de entrevista y no son excluyentes. Por esto, adicionalmente a los ítems anteriores, se incluyeron los siguientes ítems relacionados con el modo en que el Otaku se ve a sí mismo:

- ¿Te consideras un Otaku?
- ¿Por qué?
- ¿Qué se necesita para que una persona sea Otaku?
- (En caso de que no se considere un Otaku). ¿Aspiras a convertirte en un Otaku?
- Para ti, ¿Es posible ser Otaku sin estar en un grupo Otaku?
- ¿Por qué?

Estos ítems surgen de una reunión de las categorías anteriores por cuanto el ser Otaku tal y como ha sido planteado en esta investigación; pasa por la afición por el manga y el anime, la pertenencia a un grupo Otaku y su interacción con este grupo además de su interacción con su entorno no Otaku.

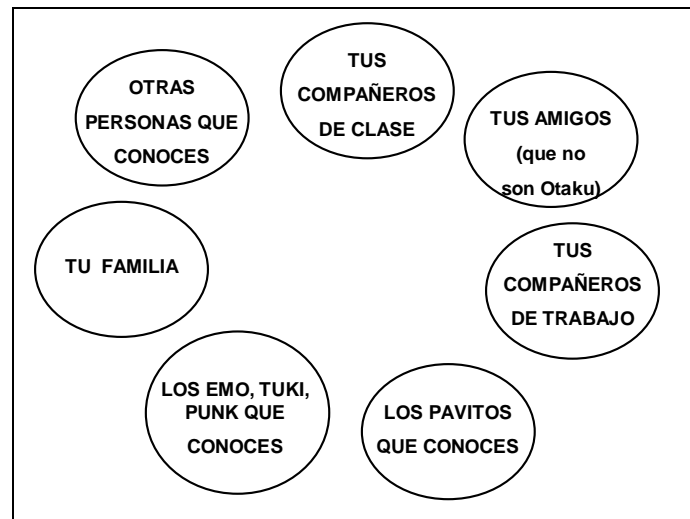
El guión de entrevistas final fue elaborado atendiendo a las categorías anteriormente planteadas y fue además organizado en cinco partes tal y como se expone a continuación:

1. **Preguntas generales:** estas preguntas sirvieron para romper el hielo e introducir al Otaku en la temática de la entrevista.
2. **Preguntas sobre la afición Otaku:** estas preguntas indagaron sobre el gusto del entrevistado por el manga-anime, los motivos por los cuales se convirtió en un aficionado de este objeto cultural, cómo fue el proceso por el cual conoció dicho objeto además de otros elementos relacionados con la afición, como la adquisición de chapas y figuras, la vestimenta etc. En esta parte de la entrevista también se incluyeron las preguntas relacionadas con los espacios seguros del Otaku como las convenciones.

3. **Preguntas sobre su grupo Otaku como grupo de pertenencia:** en esta parte de la entrevista se incluyeron preguntas sobre la historia del entrevistado dentro del grupo Otaku al que pertenece (cómo se enteró de la existencia del grupo, las actividades que ha hecho dentro de él entre otros elementos) además de sus motivaciones para formar parte de un grupo Otaku, para compartir con otros su afición.
4. **Preguntas sobre lo que significa para el entrevistado ser Otaku:** estas preguntas buscaban averiguar por un lado, si el Otaku se veía a sí mismo como un Otaku y cuáles eran las razones y por otro lado; las definiciones de Otaku que estaban detrás de la visión de sí mismo sobre Otaku. Se les pidió que definieran al Otaku ideal y si era posible ser Otaku sin pertenecer a un grupo Otaku como ellos pertenecían. Aquí se agruparon parte de los ítems que surgen de una reunión de todas las categorías.
5. **Preguntas sobre el otro y la elaboración de la imagen Otaku desde el mismo:** Al momento de la entrevista, se mostraron dos mapas de “otros” con los que el Otaku mantenía niveles distintos de interacción. El primer mapa mostraba únicamente los “otros” correspondientes al “otro directo” y el segundo los otros correspondientes al “otro generalizado” y al resto de la sociedad.

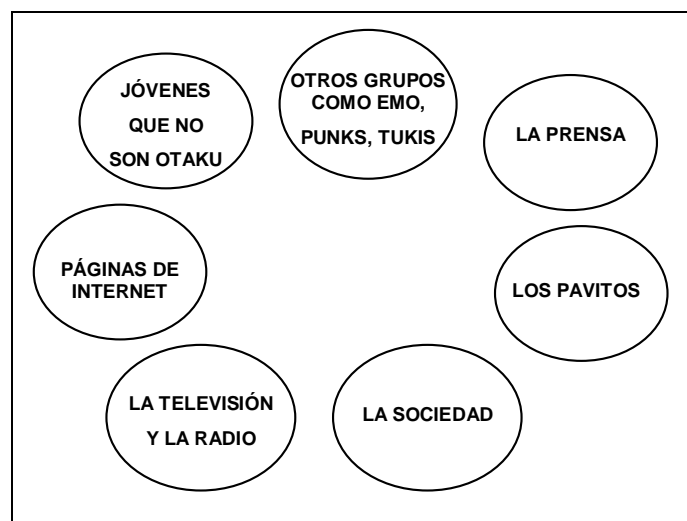
Para evitar influir en las respuestas que nos pudiera dar el Otaku sobre las apreciaciones de los otros; organizamos los distintos otros en círculos de igual tamaño. De esta manera el Otaku podía escoger libremente sobre cuál de los otros quería hablar primero, si por ejemplo de la familia o de los compañeros de clase.

Primero les fue presentado a los entrevistados el mapa correspondiente al “otro” inmediato, llamándoles la atención sobre la interacción inmediata con los grupos que les eran mostrados en los gráficos y pidiéndoles que respondieran a la pregunta “¿Qué piensan ellos de que *tu* seas Otaku?”.



**Gráfico 2.** Mapa del otro inmediato.

Luego se les mostró el mapa correspondiente al “otro” generalizado, explicándoles que se trataba de grupos con los que no tenían interacción directa y se les pedía que respondieran a la pregunta “¿Qué piensan ellos sobre *los* Otaku?”.



**Gráfico 3.** Mapa del otro generalizado y el resto de la sociedad

La guía de entrevista se caracterizó por su amplitud y su flexibilidad. Era necesario según el Otaku entrevistado, preguntar sobre otros temas como las rivalidades entre las culturas juveniles, su participación individual dentro del grupo, cómo se sintieron frente a ciertas experiencias etc. A continuación se anexa la guía de entrevista utilizada durante el trabajo de campo:

## **Guía para la entrevista en profundidad**

Somos estudiantes de sociología de la UCAB y estamos realizando una investigación para nuestra tesis de grado. El objetivo de nuestra investigación es conocer la cultura de los grupos Otaku de la ciudad de Caracas. Esta conversación se utilizará sólo con fines académicos y nos va a tomar unos 30 minutos aproximadamente. Muchas gracias por tu tiempo, es de gran ayuda para conocer más acerca del tema.

### **1. Preguntas generales**

1. ¿Cómo te llamas?
2. ¿Qué edad tienes?
3. ¿Estudias? / ¿Trabajas? ¿Qué estudias? ¿En dónde? (*igual sobre el trabajo*)
4. ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre (*aquí va a empezar a hablar de cosas Otaku*)

### **2. Preguntas sobre la afición Otaku:**

1. ¿Te gusta el manga y el anime? ¿Por qué?
2. ¿Cómo empezaste a ver anime / leer Manga?
3. ¿Cuántas series de anime / manga has visto aproximadamente?, ¿Con qué frecuencia ves series de anime?, ¿Cómo adquieres las series de anime? (Compra o descarga vía Internet)
4. Además de ver anime y manga, ¿Qué otros productos relacionados con el anime y el manga has adquirido? (chapitas, bolsos, afiches, figuras, llaveros), ¿Dónde los adquieres?, ¿Es fácil adquirirlos?, ¿Cuánto dinero gastas en esos productos?, ¿Te parece importante tener esos productos?, ¿Por qué?
5. ¿Tu afición por el anime y el manga influye de algún modo en tu estilo, manera de vestir?
6. ¿Has asistido a convenciones (avalancha)?, ¿A cuáles has ido?, ¿Con qué frecuencia vas a los eventos o convenciones?, ¿Con quiénes vas?
7. ¿Has hecho algún cosplay? ¿Cuáles cosplay has hecho? ¿Los haces tu mismo? ¿Con quiénes haces cosplay? ¿Cuánto tiempo te lleva hacer un cosplay? ¿Por qué te gusta/ te parece importante hacerlo?

### **3. Preguntas sobre su grupo Otaku:**

1. ¿Cómo te enteraste de la existencia del grupo? ¿Cómo entraste en el grupo? ¿Por qué entraste en el grupo?
2. ¿Te has registrado en los foros de la Web con un nickname? ¿Cuál es tu nickname? ¿Por qué decidiste crearlo?
3. ¿Cada cuánto tiempo ingresas en la página Web del grupo? ¿Posteas en los foros del grupo en la Web? ¿Sobre qué temas? ¿Con qué frecuencia?
4. ¿Realizas actividades relacionadas con ser Otaku en beneficio del grupo o lo a título individual?, ¿Cuáles actividades?
5. ¿Cómo es tu grupo Otaku?, ¿Qué aspectos te agradan del grupo?, ¿Cuáles aspectos te desagradan?
6. ¿Piensas estar siempre en el mismo grupo Otaku? ¿Cambiarías de grupo? ¿Por qué?

**4. Preguntas sobre lo que significa para el entrevistado ser Otaku:**

1. ¿Te consideras un Otaku? ¿Por qué?
2. ¿Qué se necesita para que una persona sea Otaku?
3. (Preguntar si dice que no se considera un Otaku). ¿Aspiras a convertirte en un Otaku?
4. Para ti, ¿Es posible ser Otaku sin estar en un grupo Otaku? ¿Por qué?

**5. Preguntas sobre el otro y la elaboración de la imagen Otaku desde el otro:**

1. A continuación te voy a mostrar un gráfico donde aparecen grupos con los que probablemente has tenido algún tipo de contacto, cercano, no tan cercano, bueno, malo, no importa (mostrar mapa del *otro* inmediato). ¿Dime qué piensan ellos de que tu Otaku/ estés en un grupo Otaku?

2. Ahora te voy a mostrar otro gráfico en el cual aparecen otros grupos, instituciones que están a tu alrededor (mostrar mapa del *otro* generalizado y el resto de la sociedad). ¿Dime cómo ven ellos a los Otaku/ grupos Otaku?

Bueno ya terminamos la entrevista, gracias por tu colaboración.

Los datos obtenidos en las entrevistas a profundidad fueron analizados y comparados con aquellos obtenidos de la observación participante, en un marco teórico que combinaba procesos de identidad, procesos de grupo, cultura y significados a fin de elaborar una variable: el ser Otaku desde los tópicos seleccionados e incluso considerando otros elementos que surgieron en el curso de la entrevista. En el siguiente capítulo se exponen los resultados de las entrevistas a profundidad y el análisis que de ellos se puede extraer.

## CAPÍTULO VI

### PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se hicieron 22 entrevistas en total a individuos pertenecientes a grupos Otaku. (Ver Anexo K en el CD-ROM). De las 22 entrevistas se extraen tres casos “especiales” debido que ya no pertenecen o ya no quieren pertenecer a un grupo Otaku. Sin embargo, estos casos se consideraron de interés para la muestra debido a que uno de los entrevistados aunque ya no está en Capital Otaku, fundó el grupo y participó activamente en él durante muchos años, mientras que los otros dos quieren retirarse de su grupo actual y queríamos indagar en las razones por las cuales un Otaku se retiraría eventualmente de un grupo. A continuación presentamos la distribución de la muestra por edad, sexo, grupo y ocupación

**Tabla 7.** Grupo, edad, sexo y ocupación de los Otaku entrevistados

Inicial del nickname y edad	Grupo	Sexo	Ocupación	
			Estudio	Trabajo
<b>A, 26</b>	Capital Otaku	M	TSU Informática	Analista programador
<b>D, 23</b>	Capital Otaku	M	-	Tienda de Comics
<b>E, 24</b>	Capital Otaku	M	Enfermería	-
<b>F, 22</b>	Capital Otaku	F	Cristóbal Rojas	Freelance
<b>H, 20</b>	Capital Otaku	M	Informática	Trabaja (no especifica)
<b>I, 18</b>	Capital Otaku	M	Diseño gráfico	Analista contable
<b>L, 17</b>	Capital Otaku	F	Bachiller	-
<b>M, 20</b>	Capital Otaku	F	Administración de empresas	Tienda de electrónica
<b>N, 21</b>	Capital Otaku	F	Ingeniería mecánica	Dibujante
<b>N, 22</b>	Capital Otaku	M	Música	Profesor de música
<b>R, 16</b>	Capital Otaku	F	Estudia (no especifica)	Trabaja (no especifica)
<b>R, 19</b>	Kakumei Okiba	M	Informática	-
<b>S, 15</b>	Capital Otaku	F	4to de Ciencias	-
<b>S, 17</b>	Yokai	M	5to de bachillerato	-
<b>Sf, 17</b>	Capital Otaku	F	Idiomas modernos	-
<b>Sm,17</b>	Kakumei Okiba	M	5to de Ciencias	-
<b>S, 22</b>	Kakumei Okiba	M	Diseño gráfico	-
<b>S, 26</b>	Capital Otaku	M	-	Convenciones
<b>Y, 18</b>	Kakumei Okiba	F	Bachiller	-
<b>T, 19</b>	Capital Otaku	M	Mecánica industrial	Tienda de Videojuegos
<b>W, 19</b>	Kakumei Okiba	M	Ingeniería en Sistemas, publicidad	Trabaja (no especifica)
<b>Z, 23</b>	Capital Otaku	M	Ingeniería informática	-



La mayoría de las entrevistas se hicieron en algunos de los denominados “espacios seguros” del Otaku, como las convenciones “Avalancha Nippon” (celebrada en Caracas, en los espacios de la Universidad Nueva Esparta, el 15 y el 16 de Noviembre de 2008) donde se pudieron entrevistar a dos Otaku y la convención “Nippon Zero” (celebrada en Caracas, en una de las salas de convenciones de Parque Central los días 5,6 y 6 de Diciembre de 2008) donde se pudieron entrevistar a seis Otaku. Otros Otaku fueron contactados en reuniones de los grupos a los que pertenecen o acudimos al City Market en horas en que fuera común encontrar a los Otaku para poder entrevistarlos.

A lo largo de este capítulo citaremos extractos de las entrevistas realizadas. Para identificar al Otaku entrevistado utilizaremos la inicial de sus nickname y sus edades separados de una coma. Como la entrevista en profundidad no se restringe únicamente al guión de entrevista y toma más la forma de una conversación, en ocasiones será necesario citar además, la pregunta que se les realizó o las intervenciones del investigador en alguna conversación, en cursivas.

Así mismo, aunque la observación participante buscaba únicamente averiguar sobre las prácticas culturales de los Otaku proporcionando un esquema de referencia desde el cual elaborar el guión que se usó para las entrevistas a profundidad; los resultados aquí presentados referentes a las entrevistas en profundidad, fueron allí donde fuese necesario, complementados con conversaciones informales que sostuvimos con los Otaku durante la observación participante.

Los resultados fueron organizados de acuerdo a los siguientes apartados:

- 6.1. La identidad Otaku desde su objeto cultural: el manga- anime
  - 6.1.1. Iniciación en el gusto por el manga y el anime
  - 6.1.2. El gusto por el manga- anime
  - 6.1.3. La adquisición de productos relacionados con el manga- anime
- 6.2. La identidad Otaku como una identidad colectiva
  - 6.2.1. Los espacios seguros del Otaku
  - 6.2.2. Los grupos Otaku de Caracas como grupo de pertenencia
  - 6.2.3. Ser Otaku en un grupo Otaku
- 6.3. La identidad Otaku desde sí mismo
  - 6.3.1. El Otaku fanático y el Otaku “friki”

- 6.3.2. Los requisitos para ser un Otaku
- 6.3.3. El Otaku *verdadero*
- 6.3.4. El Otaku como una identidad visible

#### 6.4.. La imagen Otaku desde el otro

- 6.4.1. La Otaku desde el otro inmediato
- 6.4.2. La imagen Otaku desde el otro generalizado y el resto de la sociedad

### 6.1 La identidad Otaku desde su objeto cultural: el manga- anime

Los aspectos concernientes al Otaku y su interés por el manga y el anime, incluyendo las razones que lo motivaron a seguir ese objeto cultural y los primeros contactos que tuvo con él, se organizarán de acuerdo a los siguientes apartados:

- 6.1.1. Iniciación en el gusto por el manga y el anime
- 6.1.2. El gusto por el manga- anime
- 6.1.3. La adquisición de productos relacionados con el manga- anime

#### 6.1.1. Iniciación en el gusto por el manga y el anime

Se identificaron tres modos por los cuales los entrevistados comenzaron a ver anime; en canales de televisión, todos acotando que eso sucedió cuando eran niños, por lo que ambas van ligadas en sus respuestas, en principio porque manifestaban la trayectoria por la cual comenzaron a ver anime, que se expondrá más adelante. La segunda causa fue la influencia de pares, bien sean amigos del colegio o por la familia, quienes también conocían sobre anime.

**Tabla 8.** Formas en las que comenzaron a ver anime

<i>“¿Cómo comenzaste a ver anime?”</i>		
Formas en las que comenzaron a ver anime	# de menciones	Ejemplos
De niño / en canales nacionales	18	“Cuando era niña que daban los Caballeros del Zodiaco, yo estaba guindada a las cinco de la tarde en Televen viendo Los Caballeros del Zodiaco”. (F, 22).
Influencia de pares o familia	2	“Desde los 6 años, por mi familia que también veía anime, aunque no se conocía a eso como Otaku”. (E, 24)

Entre los canales nacionales que más mencionaron los Otaku se encontraban Televen, donde se transmitieron las series que más solían mencionar los entrevistados, como “Caballeros del Zodiaco”, “Dragon Ball”, series del género shonen y del género shojo las más nombradas fueron “Sailor Moon” y “Sakura Card Captor”. No podemos establecer aquí una diferenciación entre la preferencia por cualquiera de estos géneros en particular, sin embargo, las series shojo fueron mencionadas sólo por las mujeres.

En cuanto a la trayectoria entre establecer un gusto por el anime y el conocer que se trata de un anime, es decir, hasta convertir esto en el objeto de su afición, encontramos que los entrevistados se refirieron a que veían comiquitas de niños, antes de descubrir que se trataba de anime y que este provenía de Japón. Podemos ejemplificar este proceso de descubrimiento con las siguientes opiniones:

*¿Por qué te gusta el anime y el manga? ¿Cómo empezaste a verlo?*

I: Como todos en este país lo empecé a ver por Televen, que siempre pasaban Dragon Ball, ese tipo de series pues. Hasta hace unos pocos años fue que estaba como más fanático y empecé a ir a las convenciones, bajar series por Internet, bajar mangas, comprar mangas, saber dónde quedan las tiendas.

*¿Cuándo lo veías de repente que si en televisión tu sabías que eso era anime?*

I: Este, bueno cuando lo fui viendo, o sea no estaba muy enterado de que eso era hecho en Japón ni nada pero luego de que llegó a Venezuela en los canales de cable Locomotion, ahí empezaban a mostrar de que como era animación japonesa viendo en Internet y entonces fue ahí como me fui dando cuenta de todo este mundo. (I, 18)

Así pues, se traduce el proceso de conocer el anime a establecer una dinámica en la que es posible compartir con el resto de los fanáticos. Como se ha mencionado anteriormente en este mismo capítulo, la relación de la afición con las convenciones es fundamental para establecer el proceso de integración y es un espacio para el reconocimiento del mundo Otaku, como plantea de nuevo I, 18:

...empecé a bajar las series, también manga, varias veces que pasaba por centros comerciales veía “coño ahí hay una tienda que vende series

de anime y broma”. Entonces hasta que un día pasando junto a una tienda en el Sambil (...) vi un anuncio de una convención, entonces le dije a mis amigos para ir y fue ahí cuando me di cuenta que había más fanaticada y todo eso. (I, 18)

### **6.1.2 Gusto por el manga y el anime**

Al momento de realizar las preguntas relacionadas a la cantidad de series que veían los Otakus entrevistados, en algunos momentos se sentía la duda con respecto al número de series que podían contar. Esto en parte se debe, a que las series no tienen una extensión definida, como se dijo, hay capítulos que pueden incluir solo 10, 13 capítulos, como “Suzumiya Haruhi No Yuutsu” o “Hellsing” y series como “Naruto” o “Dragon Ball” que sobrepasan los 200 y 300 capítulos.

En cuanto a la frecuencia con la que observan anime, esta puede variar entre ver anime diariamente, por temporadas, es decir, en relación al tiempo que le queda luego de realizar sus otras ocupaciones o bien en dependiendo de cuanto le guste o no la serie que está viendo en el momento.

Se lograron identificar también cinco modos por los cuales los Otaku ven o adquieren anime. En sus respuestas casi siempre combinaron dos o mas opciones para adquirir las series o verlas, a esta pregunta respondieron 19 personas y los modos se pueden enumerar de la siguiente manera:

1. Compra
2. Préstamo
3. Descarga por internet
4. Televisión
5. Portales de internet (youtube)

A partir de estos modos de adquisición de series, podemos entender parte de las dinámicas que tienen los Otaku con su objeto cultural. Las series se pueden comprar en tiendas especializadas, las cuales venden dvd’s piratas y tienen estantes de todo tipo de

series e incluso catálogos, numerados por la cantidad de dvd's que tiene una serie. Estos dvd's cuestan entre 10 y 15 bolívares cada uno.

Ahora, las descargas por internet es otra de las maneras que tienen los Otaku de ver las series de anime, estas son gratuitas y se encuentran subtituladas, son las mismas series que se pueden conseguir en las tiendas, la diferencia radica en que en las tiendas estas tienen un menú al inicio del dvd y también tienen una portada para identificar la serie, las descargas los Otaku las realizan directamente a sus computadoras y luego pueden “quemarlas” o copiarlas.

M, 20, como Otaku, también se encarga de distribuir y prestar las series no sólo a sus amigos sino también a las tiendas:

Estoy pendiente de las descargas inmediatas cuando estoy pegada y cuando no lo veo vengo para acá a estar con los muchachos. O si no las veo por Youtube, por lo general yo siempre estoy adelantada a lo que tienen las tiendas de anime y hasta se las doy a ellos con la mejor calidad para que otros puedan verlas. (M, 20)

En cuanto a la televisión, actualmente existe un canal exclusivo de anime que es Animax, donde transmiten series de anime durante todo el día. Portales en internet donde se pueden subir videos es también otra de las maneras que tienen los Otaku de ver anime, en el portal *youtube*<sup>28</sup> es posible encontrar playlists (listas de vídeos) de aficionados alrededor del mundo que suben series completas, quienes no tienen una computadora en su hogar o bien no tienen la suficiente memoria para descargar las series pueden verlas por ahí sin preocuparse de que pueda faltar algún capítulo e incluso se las puede conseguir subtituladas en varios idiomas, como ingles, francés, portugués e italiano.

Los Otaku entrevistados relataron una gran variedad de razones para explicar su gusto por el objeto cultural en torno al cual se encuentra el Otaku: el manga- anime. Entre las razones expuestas destacan las siguientes:

---

<sup>28</sup> <http://www.youtube.com>

Tabla 9. El gusto del Otaku por el manga y el anime

<i>¿Por qué te gusta el manga – anime?</i>		
<b>Razones que explican el gusto por el manga-anime</b>	<b># de menciones</b>	<b>Ejemplos</b>
<b>Entretenimiento/ Diversión</b>	<b>5</b>	No sé, porque es como un medio para distraerme. (Z, 23)  Es la mejor forma de entretenimiento que hay aparte de la música. (R, 19)
<b>Historia /Trama</b>	<b>4</b>	...muchas veces las tramas atrapan pues, sus historias es como leer una novela pero sólo que la ves gráficamente, tiene muchas historias muy variadas y cosas así que tu ¡¿Dios mío cómo se inventaron esto?! ¿Cómo se inventaron esta trama? O ¡Qué frito es este personaje! Son cosas que te van llamando la atención de esto, de aquello o lo otro y te quedas siempre como con ganas de ver otra y otra y así poco a poco vas aumentando tus expectativas y vas hurgando más para ver qué encuentras y qué puedes seguir viendo. (N, 21)
<b>Cultura (japonesa)</b>	<b>4</b>	...no sólo los animes te dicen que te diviertas, en parte también te enseñan sobre su cultura y es interesante. (L, 17)
<b>Fantasía</b>	<b>3</b>	Me parece que es porque se sale un tanto poquito así de la realidad pero sigue estando en ella que uno a veces piensa, “wow si las cosas fueran así todo sería distinto” o “wow qué imaginación tan grande tienen los japoneses”, es muy entretenido ver el anime cuando te pones en el lugar de alguno de los personajes. (S, 15)  La animación tiene temas más profundos que las series normales y tiene mas libertad. <i>Ok, ¿por qué tendría mas libertad?</i> H: Precisamente por que coye, ahí es donde entra la imaginación del creador de la historia, de repente en una serie normal se puede hacer pero se tiene la limitación de la realidad, en cambio en lo que es el anime uno lo puede imaginar y es exactamente lo que aparece en el papel o en la animación, por eso te digo que tiene mucha mas libertad en ese tipo de cosas. Por eso no tiene que ser exactamente realista por que es lo que te permite la animación y puede pasar lo que sea (H, 20)
<b>La estética (“estilo de dibujo”)</b>	<b>3</b>	Primero que nada por el estilo de dibujo...(Sm, 17)  Los dibujos me gustan, como se ven, como es la animación (N, 22)
<b>Transmisión de valores/ enseñanzas</b>	<b>3</b>	Me gusta porque me enseña cosas sobre la vida. Te dejan una reflexión, por ejemplo el sacrificio por una lucha. (S, 16)  Eso tiene una historia, déjame resumir, yo por lo general no me llevaba bien con mis compañeras y yo consideraba que ellas tenían unos valores muy distintos a los míos, de repente un día viendo televisión conocí a Sakura Card Captor, veía también Sailor Moon y comencé a descargar anime y me di cuenta que había

		una cantidad grandísima de anime y así fue que comencé... y no sé, me gustó porque yo veía muchos valores y cosas muy bonitas en el anime (M, 20)
<b>Originalidad</b>	<b>2</b>	Porque me parece bastante original, es algo bastante nuevo, son cosas que aquí no se hacen pues... y siempre me han parecido que son historias que se cuentan de una manera bastante original, siempre que veo un manga es bastante diferente a un comic o a una película que es lo que comúnmente se ve por acá, siempre me atraen esas historias (S, 22)
<b>Otras razones</b>	<b>4</b>	Porque, ¿A qué clase de niño no le gustan las comiquitas? (T, 19)  ...empecé a ver la música, realmente lo que me atrapó fue la música, los openings los endings y tal y que se yo; me gustó muchísimo la música como tal. (N, 21)

(\*) Se refiere al número de veces que los entrevistados mencionaron esa razón para explicar su gusto por el manga y el anime. En su mayoría, los entrevistados expusieron más de una razón para explicar dicho gusto.

Aunque en esta investigación se ha hablado del manga- anime como si fueran el mismo objeto cultural, porque tienen una relación entre ellos, provienen de la misma cultura y se diferencian básicamente por su presentación: en serie animada o en comic escrito; no todos los entrevistados manifiestan su afición por ambos objetos culturales, algunos prefieren uno sobre otro y la mayoría siguen únicamente el anime o prefieren ver anime en lugar de leer manga.

### 6.1.3. La adquisición de productos relacionados con el manga- anime

Pocos entrevistados admitieron haber invertido una cantidad de dinero considerable en la adquisición de productos relacionados con el manga y el anime (tales como chapas, figuras, mangas, entre otros). Una parte de los entrevistados adquiere estos productos para coleccionarlos, mientras que otros prefieren adquirirlos si tienen fines utilitarios. Así tenemos básicamente dos tipos de Otaku: un Otaku coleccionista y otro utilitario. Las diferencias entre ambas orientaciones se pueden apreciar más claramente en el siguiente cuadro, donde se recurre a respuestas emblemáticas de cuatro entrevistados.

**Tabla 10.** Cuadro comparativo entre el Otaku coleccionista y el Otaku utilitario

<i>“Además de ver anime y manga, ¿Qué otros productos relacionados con el anime y el manga has adquirido? (chapitas, bolsos, afiches, figuras, llaveros), ¿Dónde los adquieres?, ¿Es fácil adquirirlos?, ¿Cuánto dinero gastas en esos productos?, ¿Te parece importante tener esos productos?, ¿Por qué?”</i>	
<b>Otaku Coleccionista</b>	<b>Otaku utilitario</b>
No puedo comprar figuras grandes porque casi no tengo espacio en el cuarto así que mas que todo son gashapones <sup>29</sup> pequeños, que si un Ichigo, este un Hugues, la figura mas grande que compre que es un Evangelion, la última que compré que es una Haruhi que es grande pero la tuve que comprar. (H,20)	Bueno figuritas asociadas, más que todo, que si peluches, que yo adoro los peluches y cosas así por el estilo. No tanto maquetas así como tal porque las veo muy rígidas, un poco que las tienes ahí y no puedes interactuar con ellas; yo soy así más que las quiero jurungar, que quiero jugar y cositas así más que puedas armar y desarmar y cosas así son las que más me llaman la atención. Los peluches porque los puedo tener, los puedo agarrar, los puedo abrazar y si se ensucian pues a la lavadora y se murió. Ahí quedó. (N, 21)
Bueno, me gusta, mi afición es grande. Me gusta mucho coleccionar figuras de las series y broma... no sé... es bueno... se siente bien tener las figuras. Es como decir “coño, tengo tal personaje de tal serie” y te recuerda la emoción de la serie tenerlo ahí, saber que tienes un pedacito de la serie que te gusta y que lo puedes ver a cada momento. (I, 18)	No soy muy amante de las figuritas, soy mas amante de las cosas útiles, entonces las únicas cosas inútiles que si me gustan son las chapitas, de resto compro bolsos, billeteras, cosas así que tienen una utilidad, carpetas y figuras que tengan algo de creatividad, que se armen, que se muevan, que se le pueda cambiar la pose, figuras de repisa no me gustan. (N, 22)

## 6.2. La identidad Otaku como una identidad colectiva

En este apartado se explorarán los espacios y dinámicas en los que socializa el Otaku como Otaku y se organizará de acuerdo a los siguientes apartados:

### 6.2.1. Los espacios seguros del Otaku

#### 6.2.1.1. Las convenciones

### 6.2.2. Los grupos Otaku de Caracas como grupo de pertenencia

#### 6.2.2.1. Origen de los Grupos Otaku de Caracas y sus metas

#### 6.2.2.2 Dinámica de las páginas Web de los grupos Otaku de Caracas

#### 6.2.2.3. El uso del nickname como alter ego

#### 6.2.2.4. Orientación (individual o colectiva) de las actividades llevadas a cabo por el Otaku

<sup>29</sup> Figuras de anime-manga armables (Dato obtenido de la observación participante)



6.2.2.5. Descripción del Otaku desde su grupo

6.2.2.6. Permanencia en el grupo Otaku

6.2.3. Ser Otaku en un grupo Otaku

### 6.2.1. Los espacios seguros del Otaku

Yo también hago mi frikada... Yo hago mi frikada pero con la gente de mi grupo pero en un ambiente controlado. No así donde todo el mundo te ve y pasa y ves un reportaje sobre eso, ¿Qué es lo que van a pensar? (H, 20)

El espacio seguro puede referirse a una amenaza relativa, al posible peligro que represente para el Otaku el ejecutar cualquiera de las actividades que lo caracterizan como Otaku en un “espacio inseguro”. H, 20 lo describe como un “ambiente controlado” tal como se desprende del extracto de su entrevista. Sm, 17 en su lugar, recalca la noción de un espacio seguro como espacio libre de amenazas:

...no es lo mismo ir al Parque del Este con un kimono, pero es porque ellos ya están o son grupos que van planeados para ir con el cosplay para pasarla bien, yo no lo haría porque no está en el contexto o me podría meter en problemas, no sé...

*¿Qué tipo de problemas?*

Sm: Alguien que se meta conmigo o un malandrino o algo. (Sm, 17)

Pero como el mismo Sm sugiere; la distinción que hacemos entre espacios seguros y espacios inseguros también está dada por la comodidad, la protección que proporciona el desempeñar ciertas actividades Otaku en alguno de estos espacios. El Otaku juzga estos espacios como el “contexto” adecuado para ser o comportarse como Otaku. Son los espacios donde los Otaku se sienten más “cómodos”, más “Otaku”, más “ellos mismos”.

Los espacios seguros del Otaku fueron especialmente relevantes en el curso de esta investigación ya que se trabajó con un muestreo intencional por racimo, acudiendo a los lugares donde los Otaku comúnmente se reunían. De este modo casi todos los Otaku que formaron finalmente parte de la muestra, pudieron ser contactados y entrevistados en sus espacios seguros (como convenciones, reuniones y el centro

comercial City Market en Sabana Grande, Caracas), tal y como lo muestra la siguiente tabla:

**Tabla 11.** Entrevistas realizadas en espacios seguros del Otaku

<b>Lugar donde se hizo la entrevista</b>	<b># de entrevistas que se hicieron en ese lugar</b>
City Market	8
Convención: Avalancha Nippon	2
Convención: Nippon Zero	6
Reunión de Capital Otaku en la UCV	2
Otro lugar	4
Total de entrevistas realizadas en espacios seguros del Otaku	<b>18 de 22</b>

#### 6.2.1.1. Las convenciones

Todos los Otaku entrevistados han asistido a convenciones en compañía de sus amigos pertenecientes a algún grupo Otaku. Pocos pueden recordar exactamente a cuántas convenciones han asistido por lo que es imposible contabilizar el número de convenciones a las que hayan asistido como un dato relevante. En lugar de esto, centraremos el análisis en las descripciones y significado que tienen para los entrevistados las convenciones.

Las convenciones, también conocidas por los Otaku como “eventos” son especialmente relevantes para N, una Otaku de 21 años debido a que, según nos relata, fue una convención la que le permitió conocer la existencia de un “mundo Otaku” más allá de su afición personal. Entró a esta convención por casualidad y en ella se maravilló ante el encuentro de la fanaticada en torno al manga-anime, conoció a su novio (también un Otaku) y se inscribió en un grupo Otaku. A continuación, presentamos un extracto de su relato:

Mira, la primera (*convención*) que fui fue a la FMA que fue en la GAN (la Galería de Arte Nacional) y la verdad me atrapó porque era la primera vez que me daba cuenta de que habían otras personas que les gustaba lo mismo que a mí. O sea yo me sentía así rara, así extraña, así

como que era mi lado oscuro y lo escondía así como “la gente no puede saber que veo comiquitas” y tal y qué se yo.

Pero después vi que no, que es una vaina normal, que la gente... que es normal pues, que la gente lo ve, que la gente comparte la afición. Yo me sentía así como “debo ser la única en Venezuela que ve estas cosas y tres niños nulos más que lo ven conmigo pues” pero resulta que no, que era un gentío, y entonces me entusiasmé y vi la gente con cosplay y entonces me entusiasmé y dije ¡Dios mío! ¡Esto existe! ¡Esto es un mundo!...

(...) me quedé asombrada de lo que estaba viendo ¡Dios mío! ¿De dónde salió esta gente?

(...) Ese día fue el día que ¡pum! Me quité una venda en los ojos y descubrí otro mundo diferente, pasé la barrera. Descubrí que existían más Otakus en Venezuela. (N, 21)

Las convenciones se traducen en la primera evidencia visible de la existencia de una cultura Otaku más allá de una afición personal, es un espacio de encuentro de Otaku pertenecientes a diferentes grupos y una especie de “celebración” de sus prácticas culturales, un espacio para compartirlas como lo describe N, otro Otaku de 22 años:

Es divertido, primero estás con un montón de gente que tiene algo en común contigo, me gusta ir de cosplay, entonces es mas divertido porque todo el mundo te pide fotos y es mas chévere, las actividades.

(N, 22)

Al mismo tiempo las convenciones permiten un cultivo de la afición Otaku, no sólo a través del intercambio personal con otros aficionados sino también a través de la comercialización de productos relacionados con el manga-anime, centralizados durante las convenciones. Así lo relata S, de 15 años, entrevistada precisamente durante una convención:

S: He ido a 7 (*convenciones*) en lo que tengo de memoria, la primera fue en el 2006 que fue un OSECON<sup>30</sup>.

*¿Y tú sabías que existía esto de las convenciones?*

---

<sup>30</sup> Una de las convenciones celebradas en Caracas regularmente.

S: Bueno no, mi iniciación fue que desde chiquita yo tiendo a ver mucho las comiquitas, en ese momento comiquitas... de repente empezó a salir una oleada fuerte de comiquitas mas perfeccionadas, más dibujadas (...) y lo de la convención fue que salió en el periódico y dije wow, voy a ir y todo fue demasiado bueno.

*¿Cómo te sentiste en ese entorno?(de la convención)*

S: Fue así que para todos lados miraba y el poder sentirlo así tan cerca me hizo desear tenerlo todo y fue mi primer derroche de dinero, ahí compré mis primeras 32 series... (S, 15)

Algunos Otaku entrevistados se preocupan por la dinámica y organización de las convenciones y a medida que asisten a un mayor número de convenciones, son más críticos con las mismas; sin privilegiar la importancia del encuentro con otros aficionados. Como espacio seguro para el desarrollo de su afición, buscan el perfeccionamiento de tales eventos. Este es el caso de A de 26 años y de S, de 22 años:

Yo creo que la calidad del evento no es como todo el mundo dice que la calidad del evento la hace uno como participante con los amigos que tú vayas, porque si es para eso yo hago una salida me voy para otro sitio y hago lo mismo que estoy haciendo ahí y no tengo que gastar en nada, ¿sabes? Entonces sí, la calidad del evento depende mucho, yo diría que en un 70 por ciento de la organización y pienso que ahorita en Venezuela no hay muy buenos organizadores de eventos.

(A, 26)

...bueno yo pienso que las convenciones o los que organizan convenciones deberían replantear algunas cosas o investigar más y difundir aquí la cultura japonesa y así la gente entra y no saben lo que es, más de una señora en un Osecon me preguntó que qué era eso, los organizadores deberían de poner información para la gente que no es Otaku y difundir la cultura japonesa y no repetir lo mismo. (S, 22)

Sin embargo, todos los entrevistados asisten acompañados a las convenciones – preferiblemente con otros miembros de su grupo Otaku- o bien esperan encontrarse en las convenciones con sus amigos, de modo que las convenciones son sin duda espacios seguros de encuentro para los Otaku entrevistados. Así lo confirman F, 22:

*¿Y con quiénes vas a esas convenciones?*

F: Con los compañeros de los grupos (F, 22)

### **6.2.2. Los grupos Otaku de Caracas como grupo de pertenencia**

Todos los entrevistados salvo uno, pertenecen en la actualidad a algún grupo Otaku. La única excepción es S, 26 al que se le entrevistó por ser uno de los fundadores de uno de los grupos Otaku más grandes y antiguo de Caracas: Capital Otaku y quien en la entrevista comentó sobre los orígenes y la trayectoria del grupo. Dos entrevistados estaban decididos a retirarse de su grupo Otaku al momento de la entrevista, no obstante conservaban su círculo de amistades que hicieron dentro del mismo grupo.

Otros cinco entrevistados se desempeñaban como líderes dentro de sus grupos, eran los responsables principalmente de organizar actividades dentro del grupo tales como la convocatoria a las reuniones. Los 14 entrevistados restantes participaban en distintas actividades dentro de sus grupos, uno de ellos deseaba incluso convertirse en líder del grupo.

16 de los entrevistados pertenecen o estuvieron vinculados, en el caso del fundador, a Capital Otaku. Cinco pertenecen a Kakumei Okiba y finalmente, se entrevistó a un líder de un grupo más pequeño: Youkai.

**Tabla 12.** Situación de los entrevistados dentro de su grupo Otaku

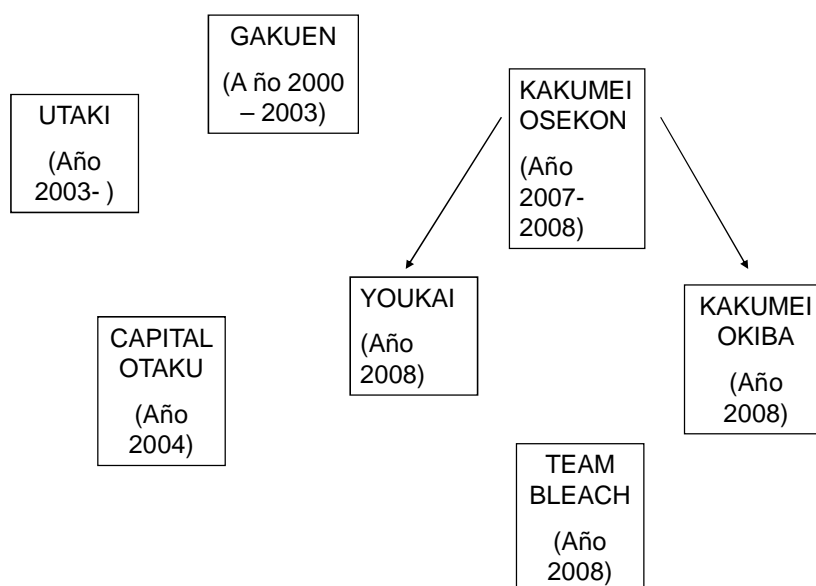
<b>Situación del entrevistado dentro del grupo</b>	<b>#</b>
<b>Normal</b>	14
<b>Líder del grupo</b>	5
<b>En situación de retiro</b>	2
<b>Fundador del grupo, retirado</b>	1
<b>Total</b>	22

**Tabla 13.** Distribución de los entrevistados por grupos Otaku de Caracas

<b>Grupo</b>	<b>#</b>
<b>Capital Otaku</b>	16
<b>Kakumei Okiba</b>	5
<b>Youkai</b>	1
<b>Total</b>	22

### 6.2.2.1 Origen de los Grupos Otaku de Caracas y sus metas

Los grupos Otaku de Caracas



**Gráfico 4: Los grupos Otaku de Caracas y los años que llevan de existencia**

El primer antecedente de un grupo Otaku en Caracas tuvo estrecha relación con el programa televisivo “Zona Otaku” que se transmitía en Televen. Según una conversación obtenida a partir de la observación participante, se conoce que este grupo surgió a partir del conocido “chat” del programa, donde las personas desde sus casas enviaban mensajes que se iban mostrando en pantalla a lo largo del programa. E, 26, un miembro de Capital Otaku al que no se entrevistó formalmente pero con el cual se sostuvieron diversas conversaciones informales vía messenger durante la observación participante; perteneció a Gakuen y actualmente pertenece al grupo Capital Otaku:

Para ese momento el messenger no existía y comenzaron a reunirse un montón de frikis en el chat eso era una fiebre total, todo el mundo entraba al chat hasta gente de otros países, siempre había uno que otro que estaba pegado al chat día y noche. El visionario Pirata Cobra que se le ocurrió hacer una convocatoria para reunirnos y conocernos esa primera reunión fue en el Sambil, yo no fui pero la gente me dice que

fue mucha gente y que los botaron del Sambil y Pirata Cobra aprovechó para realizar una lista de los asistentes y pedirles sus correos ya que el messenger estaba volviéndose popular en ese momento. (E, 26)

La dinámica de Gakuen en su momento era muy similar a las actividades que encontramos actualmente en los grupos Otaku de Caracas, E, 26 expone:

La segunda reunión fue en la Plaza Francia, aunque todo el mundo la conocía como plaza Altamira, en esa reunion conocí a Jairo y a otro panas mas y terminamos cuadrando para reunirnos en casa de Otokonoko para ver las ovas de Kenshin y comer ramen<sup>31</sup> con palitos, el ramen en esa época no era tan popular como ahora, nadie sabía de su existencia excepto yo y obviamente era algo nuevo para ellos y la Plaza Francia aun no había sido remodelada por los sucesos políticos posteriores. Uno compartía bastante porque conocías mucha gente pero se formaron grupitos rápidamente y dejaron de asistir, luego nos pusimos a hacer unas proyecciones en el Celarg y nos enteramos de que habían hecho la primera convención de anime en Barquisimeto, luego conocida como el ENMA. (E, 26)

La desaparición del grupo se debió a conflictos internos de diversas índoles, tal como comenta E:

... después comenzaron problemas personales entre varios miembros del grupo hasta que al final se terminó disolviéndolo. El messenger también hizo que la gente entrada cada vez menos al chat de Zona Otaku, hasta que se terminó abandonándolo. (E, 26, *observación participante*)

Por las entrevistas que pudimos realizar con los líderes de los grupos Otaku y otros de sus integrantes, podemos hacer una breve explicación de cómo se formo cada uno de los grupos.

---

<sup>31</sup> Sopa japonesa de fideos de arroz

Capital Otaku tiene 4 años desde que se fundó, según una conversación con uno de los fundadores del grupo, quien actualmente ya no pertenece al grupo, sabemos que este se conformo a partir de una convocatoria realizada en el foro de Anime y Manga en la página de Cantv y a partir de una cadena de correos electrónicos en la cual se informaba que quienes quisieran unirse a un nuevo grupo Otaku podían asistir a una reunión que se realizó en el Centro Comercial Sambil.

*¿Por qué creaste ese grupo?*

S: Bueno en principio era porque era burda de difícil encontrar gente que le gustara las mismas cosas que a ti, siempre era en la universidad, en el colegio, siempre era otro chamo que le gustaban las mismas vainas que a ti y generalmente ese chamo no era así super pana. Era bastante introspectivo y no te paraba bolas, a lo mejor. Entonces siempre había como esa necesidad de tener gente con quién compartir el hobby. Y yo creé el grupo porque si Mahoma no va a la montaña... Creas el grupo y conoces gente que le guste esta broma, esa era la finalidad al principio.  
(S, 26)

Capital Otaku mantuvo la mayor parte de sus contactos, además de las reuniones por foros públicos y luego decidieron adquirir una página web como tal y crearon un Grupo Organizativo, al cual denominan GOCO, por las iniciales del grupo. EL GOCO, eventualmente incluyo a grupos de voluntariados y creó comités de los cuales los mismos miembros puedan encargarse de actividades de su preferencia y así hacer más dinámicas las reuniones, fiestas, aniversarios, entre otras.

En el caso de Kakumei Okiba, el grupo tiene aproximadamente un año de antigüedad y surgió del evento Osecon, que tenía su propio grupo llamado Kakumei Osecon, el cual se separó por conflictos internos entre miembros:

*¿Cómo se creó el grupo o cómo te enteraste tú de la existencia del grupo?*

Kakumei Okiba nació del antiguo Osecon, nosotros éramos Osecon porque hubo una reunión en Julio del año pasado, en esa reunión que fue la primera del grupo a la que yo asistí y vi la invitación en Internet y dije, bueno, vamos a ver qué tal... fui con un par de amigos y la



pasamos bien, en el frikismo otra vez y la verdad es que fue bastante chévere. Luego de eso surgieron varios problema que no voy a mencionar, hubo ciertos problemas internos con el grupo de Osecon y prácticamente todos los que estábamos ahí formamos otro grupo que es Kakumei Okiba. Desde lo de Osecon para acá tenemos un año y pico de habernos formado... y de resto Kakumei Okiba, de unos meses para acá, desde hace seis meses para acá hemos estado... y no recuerdo bien pero sí tenemos bastante tiempo juntos y la verdad que... todo ha sido normal hasta ahora. (Y, 17)

De igual manera el grupo de Kakumei Okiba tiene o persigue una meta desde su creación y esta se mantiene por las actividades que realizan sus miembros líderes:

Al principio quisimos hacer nuestra propia convención y dijimos que no porque no teníamos ni idea... así que primero pedimos opinión de expertos en el tema, (...) y yo la verdad me gusta mi grupo, yo me quiero quedar en KO y tenemos un pequeño staff que trabaja en las convenciones y de ahí recogemos experiencias, yo digo que en 10 años, no en 5 o 6 sino en 10, podamos hacer nuestra propia convención de nosotros. (Y, 17)

Otro de los grupos que fue perdiendo importancia dentro del mundo Otaku que no pudieron ser contactados para realizar esta investigación, pero sobre los cuales se encontraron algunas referencias son Utaki y el grupo Team Bleach.

Del grupo Team Bleach sabemos que cuenta con aproximadamente unas 60 personas, quienes en principio se reunieron por ser aficionados exclusivamente de la serie de anime "Bleach" y se han presentado en diferentes eventos realizando cosplays grupales de dicha serie. Este grupo no es exclusivo, ya que en el se encuentran a miembros de otros grupos como Kakumei Okiba y Youkai.

Sobre Utaki, logramos contactar a una ex miembro del grupo quien actualmente pertenece a Capital Otaku:

*¿Cómo fue ese inicio en los grupos de anime?*

M: Bueno yo posteaba el foro de Cantv.net y solo me dejaban meterme en el foro de anime y hablaba con la gente ahí, ahí conocí a Mefisto y Otakon, ellos eran mis amigos en el foro y al mes los conocí en persona, luego ellos me presentaron a Utaki y yo era moderadora dentro del foro en su página, ahí había muchísima información.

*¿Cuánta gente había en el grupo?*

M: Al principio éramos poquitos y llegamos a ser 60 personas en menos de un año y gente que yo conocía la metía en el grupo.

*¿Y qué paso con el grupo?*

M: Bueno la realidad es que un Otaku no suele ser bueno en ciertas cosas, perdí un poco el contacto con la gente dentro del grupo por problemas personales y por la administración de la pagina y termine desligándome pero aun sigo teniendo contacto con ellos... el problema es que el grupo no salía mucho por eso cuando Klaha me dijo para ir a Capital Otaku, me fui con él.

*¿Entonces Klaha que era de Utaki te llevó?*

M: Me dijo que el grupo era chévere y estuve yendo dos meses para CO, era maravilloso, conocías gente que no le importaba como eras, era compartir gustos, conocer de anime, y compartir conocimientos, era como un colegio, cada quien se llevaba algo, yo no sabia de manga pero Fengari me ayudó a conocer de manga, aunque le tenia miedo a ella porque la vi molesta un día... y así poco a poco conocí los muchachos... (M, 20)

Sobre el grupo Otaku Youkai, se conoce que el grupo se fundó a partir de las desaveniencias con Kakumei Osecon al no sentir que las metas relacionadas a difundir el manga, el anime y la cultura japonesa se estuviesen llevando a cabo como el grupo deseaba. Este grupo surgió con la idea de solo compartir con otros Otaku y hacer reuniones dinámicas, según pudimos constatar de uno de los líderes del grupo en una conversación informal realizada en el Parque del Este. El líder convocó a la formación de un nuevo grupo mientras se realizaba una reunión del grupo Kakumei Osecon. Este es el grupo mas reciente, apenas cumple un año de fundando y cuenta aproximadamente

con entre 30 y 40 miembros activos. Realizan reuniones cada fin de semana en el Parque del Este y no tienen todavía una página Web.

Los Otaku, en el desarrollo de su afición, encuentran fundamental el estar-juntos con otros, que como ellos, comparten el mismo gusto por el anime. Estos grupos, como ya se expuso, trabajan más o menos de manera organizada, en cuanto realizan actividades de integración y existe cierta homogenización de sus prácticas en cada uno de los Grupos Otaku. Como se expuso, el primer contacto se da generalmente a partir de las páginas Web de los grupos y luego a partir de las reuniones, aquí podemos contrastar cómo se enteraron de la existencia del grupo y más adelante explicar el porqué decidieron unirse, lo que es necesario para comprender la formulación de una identidad Otaku dentro de un colectivo.

**Tabla 14.** ¿Cómo te enteraste de la existencia del grupo Otaku?

<b>¿Cómo te enteraste de la existencia del grupo?</b>		
<b>Modos en que se enteró</b>	<b>#</b>	<b>Ejemplos</b>
<b>Convenciones: asistió a una convención y conoció a miembros del grupo</b>	6	Me enteré por mi primer evento que fue un festival. Yo no canto pero me obligaron a cantar. Y había conocido a una de mis mejores amigas del grupo que es Karen. Ella me habló del grupo y tenía camisa del grupo. Me interesé y al mes me integré en ellos. (L, 17)
<b>A través del foro / Internet: bien sea a partir de la página web oficial de un grupo, foros de anime y manga (Cantv) o cadenas de correos electrónicos</b>	10	Bueno cuando yo era chiquita y ya tenía Internet me metí en el foro, pero no entendía como se manejaba porque todo estaba en inglés, sabía como registrarme porque las cosas de registro son facilísimas... es casi lo mismo, te pones los datos y ya está... mi cuenta quedó en el olvido y recuerdo que ese foro era el de Capital Otaku, luego no recuerdo bien y me encontré un grupo de personas cosplayers y wow qué finos los cosplays en una Semana Cultural de Japón, y luego me enteré al intercambiar correos que existía el foro como tal por ellos". (S, 15)
<b>Amistades</b>	3	Estoy en Youkai desde que surgió hace seis meses. Entre por un amigo. Me gusto lo que hacían, disfrutar con ellos, salir, echar broma, hacer distintas actividades como rol en vivo y cosas relacionadas con el anime (S,16)
<b>Miembros fundadores</b>	3	Bueno en ese momento lo hicimos vía... por un foro, el foro de CANTV y se les envió, se puso un post general para todos los que quisieran asistir a esa reunión y broma que era convocando a un grupo nuevo y así fue como nos enteramos la gente que pertenecemos ahora, los que pertenecemos ahora al grupo. (D, 23)
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>

Si bien en algunos de los ejemplos expuestos se relata que conocieron el grupo por una convención, es importante destacar que los lazos de amistad creados en ese primer encuentro con miembros ya pertenecientes al grupo Otaku fue fundamental para

integrar a los nuevos miembros. Es por esto que cuando se les pregunta las razones por las que pertenecen al grupo, es una de las respuestas más comunes.

Un mayor número de personas se enteró de que existían grupos Otaku en Venezuela a partir de foros o páginas de Internet, como plateó uno de los entrevistados (S, 26) , esto se trata de un movimiento “underground” porque tiene poca visibilidad si apenas se está comenzando a tener conocimiento del tema y se pone de nuevo en manifiesto la importancia que tiene Internet al momento de crear lazos entre las personas aficionadas a la cultura Otaku.

Por otro lado, T, 19 expone el cómo una persona se entera de la existencia de un grupo dentro de una convención:

*¿Cómo te enteraste de la existencia del grupo?*

T: Como la mayoría de la gente... después del primer Avalancha... yo soy de esa camada y me enorgullece.

*¿Cómo es eso de esa primera camada, cuéntame...?*

T: Bueno, porque... no es secreto que el manga y el anime es para la gente que sabe, la gente que de verdad le gusta (...) entonces después de que se hizo esta primera convención Avalancha, ya hace dos años me enteré de grupo y gracias a un primo mío me integré al grupo. (T, 19)

No a todos los miembros de los grupos Otaku se les pidió que expusieran una razón precisa del porqué decidieron unirse al grupo, dado que en las preguntas previas manifestaban su interés de compartir en una u otra medida su afición con otros Otakus al momento de su primer contacto con el grupo. Sin embargo, logramos identificar las siguientes razones: La primera responde a una necesidad de conocer gente o hacer amigos. La segunda responde a una necesidad de poder divertirse, salir, reunirse con sus amigos. De tal manera, ambas se enfocan en el “estar- juntos”.

#### **6.2.2.2 Dinámica de las páginas Web de los grupos Otaku de Caracas**

*¿Mira y te habías registrado antes en un foro de anime, tu tenías algún contacto con eso?*

N: Nada, nada... nulo... el anime existía dentro de mi habitación y burda de furtivo así... “que nadie se de cuenta”.(N,22)

Para los miembros del grupo Capital Otaku, las relaciones que se establecen a través de Internet son muy relevantes. Tal como explica I,18, sobre la dinámica de la página web del grupo al que pertenece:

*¿Cada cuánto tiempo participas en la página Web de Capital Otaku?  
¿Qué posteas<sup>32</sup>? ¿Qué haces dentro de la página?*

I: Bueno la dinámica de la página es que existen temas de interés mutuo entre los miembros del foro además de noticias que quizá uno conozca pero los demás no y uno las coloca para compartirlo, debatir, y hablar sobre ellos con los demás. La dinámica es que alguien realiza un tema, los demás lo ven y dan sus opiniones y nosotros intercambiamos opiniones e ideas acerca del mismo.

(I, 18)

Según la frecuencia con la cual acceden a la página web de su grupo, esperamos que los temas a los que acceden dentro del foro sean efectivamente sobre manga y anime, sin embargo, expusieron que revisaban solo temas que les interesaran, algunos sobre descarga de anime, noticias sobre series nuevas, temas culturales y los próximos eventos.

Si bien la página tiene un foro dedicado exclusivamente a la discusión sobre manga, y otro sobre el anime, los miembros pueden crear infinidad de temas que no necesariamente están relacionados ni a la cultura japonesa ni a las actividades que realizan como Otakus, se pueden encontrar temas de opinión diversos, pero siempre exceptuando el tema político, lo que forma una de las reglas del foro que expresamente aceptan todos los miembros, sino podrían ser baneados<sup>33</sup>.

De igual manera, por las opiniones que emiten dentro del foro se dan a conocer con su nickname, el que pueden acompañar, con un avatar y firma personalizados y con la cual se sientan identificados.

---

<sup>32</sup> Postear de Postear: De “post” del inglés que es publicar y se refiere al hecho de que se publique una entrada u opinión en algún tema del foro en la página web. (Dato obtenido de la observación participante)

<sup>33</sup> Baneados de Banear: Que proviene de banned del inglés que significa borrar. Se usa ese término cuando se elimina la cuenta de una persona del foro por haber presentado un comportamiento inadecuado con respecto a las reglas de la página, luego de lo cual no puede acceder a la página. (Dato obtenido de la observación participante)

### 6.2.2.3 El uso del nickname como alter ego

*¿Por qué los Otakus usan un nickname, en Japón usan nicks?*

S: Porque en Japón los japoneses ya tienen nombres arrechos, y tu también quieres tener uno...

*(S, 26, dato extraído de una conversación informal, durante la observación participante)*

Otro de los aspectos relevantes para la creación de una identidad Otaku es el uso del nickname, ya que la mayor parte de los contactos entre los Otaku se dan exclusivamente a partir del mismo, tanto en los foros por Internet, como en las interacciones cara a cara. En el momento de preguntar por qué habían decidido usar su nickname, la mayor parte de las respuestas se orientó a una fuerte identificación con el personaje; se ven a si mismos adoptando las cualidades de un personaje de anime o manga.

En un segundo nivel se encontró que el nickname surgía de una serie de anime o manga por la que la persona siente mucho apego, su nickname puede derivar del nombre de algún personaje, pero en su respuesta se orientaron a decir el nombre de la serie.

Otros sin embargo, decidieron inventar un nickname; prefirieron crearlo sin ninguna orientación específica a nombres relacionados al anime y manga o usaron su propio nombre agregando algún sufijo o nombre extra relacionado a algún significado de la cultura japonesa.

**Tabla 15.** Uso del nickname

<i>¿Cuál es tu nickname? / ¿Por qué decidiste crearlo?</i>			
Razones	#	Ejemplos	
Me identifico o me veo a mí mismo como el personaje	13	“En el colegio yo era lo que se dice un buhonero, porque llevaba cajas de chucherías y vendía todo y me decían “La comadreja”, me decían que atracaba a la gente con los precios, y como amaba Kenshin me identifiqué con (...) porque ella siempre buscaba algo lindo de sí misma y era una ladrona y vi que le decían Comadreja en la serie, me identifique 100%.” (M, 20)	
Por la serie de anime o manga	3	“ ... Quería una combinación de dos cosas que me gustaran, me gusta Naruto y Dragon Ball..” (N, 22)	
Es inventado	Usan su nombres agregando un sufijo	2	“Bueno me puse (...) pero mi nick surge del hecho de que todos los Otaku tienen nombres de personajes de anime, entonces tu siempre te consigues que si con 30 Narutos, cuatrocientos cincuenta y tres mil Sasukes...Kaorus a montones, Gokus como no tienes una idea y entonces yo pensé que más inteligente sería usar el diminutivo de mi nombre que es (...), el diminutivo lo pasas a (...), lo japanizas un poquito, le metes el “Kun” que así le dicen a los muchachos en Japón, le dicen por ejemplo “Goku-kun”... bueno (...), ya, ese es mi nick.”. (A, 26)
	Completamente inventado	4	“Mi nickname es (...), cuando me metí en todo esto me di cuenta de que todos tenían el nombre de algún personaje de anime y se hizo como fastidioso porque todos era el sobrenombre y bueno, más de lo mismo. Entonces había una compañera mía que era griega y yo le dije “¿mira cómo se dice (...) en griego?” – “(...)” – “Ah bueno, plomo, ese es mi nick” (F,22)
TOTAL		22	

#### 6.2.2.4 Orientación (individual o colectiva) de las actividades llevadas a cabo por el Otaku

Esta orientación la hemos clasificado a nivel individual o nivel grupal, si el Otaku realiza actividades que beneficien al grupo al cual pertenece o actividades, igualmente relacionadas con la afición, que se hacen a nivel individual.

Encontramos que hay una diferencia importante entre grupos al momento de responder a la pregunta de: “¿Realizas actividades relacionadas con ser Otaku en beneficio del grupo o a título individual?, ¿Cuáles actividades?”

De los 16 miembros de Capital Otaku entrevistados, 11 mencionaron que las actividades las hacen en nombre del grupo, destacando el hacer cosplay grupal o incluso haciendo cosplay individual haciendo uso de la chapa con el logo del grupo. Así mismo, 6 de ellos pertenecen o bien a comité organizador del grupo o bien son parte de los otros

comités que existen actualmente dentro del grupo, como el comité de música, comité de cosplay y comité de videojuegos, quienes se encargan de realizar actividades bien sea ayudando como voluntarios en eventos, Semanas Culturales de Japón y reuniones o fiestas que realiza el grupo, aportando actividades a nivel colectivo.

Cabe destacar también que Capital Otaku, por ser el grupo más numeroso, ha tenido que establecer formas de organización que permitan llevar adelante a los miembros y logrando que estos se sientan partícipes de su desarrollo como grupo.

Así mismo, los líderes del grupo, recalcan la importancia de su rol dentro del grupo:

*¿Y qué actividades realizas tu o qué rol tienes dentro del grupo?*

D: Bueno dentro del grupo ya en la actualidad soy parte del grupo organizativo, como quien dice los líderes de lo que vendría siendo este grupo.

*¿Y mira cómo funciona ese grupo organizativo, o sea más o menos cuánta gente tiene dentro del grupo, o sea ustedes controlan de alguna manera eso?*

D: Bueno sí se controla, bueno, como que no es un control total como quien dice pero sí hay un cierto control, somos cinco personas los que lideramos el grupo por ahora, siempre serán cinco y nosotros somos como que los líderes generales de eso.

*Ajá, eso de ser líder ¿Cómo se manifiesta eso hacia el grupo?*

D: (...) nosotros los guiamos, decimos cómo deberían hacer las cosas y que ellos vean que teniendo esa organización nos va un poquito mejor.

(D, 23)

En el caso de Kakumei Okiba, se evidencia mas bien que sus miembros tienen una intención de realizar actividades no tanto orientadas hacia el grupo sino a título individual, si bien la proporción de miembros de Kakumei Okiba que fueron entrevistados fue mucho menos en comparación a la de Capital Otaku, los Otakus entrevistados mencionaron que el ver anime o hacer AMV's en un concurso los hacen en representación propia, si se trata del grupo al parecer es solo en algún voluntariado que se requiera para apoyar algún evento, que es fundamentalmente la meta que tiene



Kakumei Okiba, como se expuso anteriormente. Pareciera no haber unos lazos de identidad colectiva tan fuerte como se presentan en Capital Otaku.

### 6.2.2.5 Descripción del Otaku desde su grupo

A continuación presentamos un cuadro resumen de las descripciones que los Otaku relataron sobre los grupos a los cuales pertenecen.

**Tabla 16.** Descripción del Otaku desde su grupo Otaku

<i>¿Como es tu grupo Otaku y que aspiras tu del grupo?</i>		
Aspectos	#	Ejemplos
<b>Positivos</b>	<b>Conocer gente con la misma afición</b>	7 I: Bueno, actualmente la experiencia que es compartir con los demás tu gusto, en común pues, es muy difícil encontrar personas que compartan la misma afición, o sean tantas personas en un grupo (...) si vas con otras personas que no sean de este tipo de grupos, te sientes un poco fuera de lugar porque nunca puedes hablar extensamente de este tipo de temas (...) (I,18)
	<b>Unidad en el grupo y en sus metas como colectivo</b>	5 S: La unidad, me gusta que el grupo este muy unido, la participación de los demás miembros del grupo. (...), Yo quiero que el grupo crezca, porque es bueno y hace lo que realmente hace un grupo Otaku: difundir la cultura japonesa, anime y eso. (S, 16)
<b>Negativos</b>	<b>Los Chismes</b>	2 E: Si hay roces como en todo grupo, me molesta la gente mal hablada. (E, 24)
	<b>Disputas internas</b>	2 L: El grupo (...) yo creo que es como una familia, pero siempre como familia ha habido peleas y se ha desintegrado y hemos cambiado. En verdad si nos ayudamos (...) Pero cuando hay una disputa todos se separan, se dispersan y por su lado. (L, 18)
	<b>Problemas de Organización</b>	1 S: Lo desagradable son detalles de organización.(S,16)

### 6.2.2.6 Permanencia en el grupo Otaku

Asumiendo que en el marco de las culturas juveniles, el proceso de creación de la identidad del Otaku, en un grupo nos indica una trayectoria, que se ha venido desarrollando desde los apartados anteriores, sin embargo, es indispensable comprender cómo se visualiza a si mismo el Otaku en cuanto a su futuro dentro de un grupo, donde las aspiraciones sabemos indican hacia lo que encuentran de significativo en ese colectivo. Recordemos que tres entrevistados se encuentran retirados o en situación de retiro dentro de sus grupos. De los 22 entrevistados, 16 asumieron con total seguridad que no abandonarían al grupo y las razones principales se enumeran en el siguiente cuadro:

Tabla 17. Permanencia en el grupo Otaku

<b>¿Piensas estar en el mismo grupo Otaku? / ¿Por qué?</b>		
<b>Respuestas:</b>	<b>#</b>	<b>Razones citadas por los entrevistados</b>
<b>Permanecería en el mismo grupo</b>	<b>16</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El grupo es mi familia</li> <li>- Ahí están mis amigos</li> <li>- Quiero permanecer por muchos años</li> </ul>
<b>Depende</b>	<b>4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No todo es para siempre</li> <li>- Uno debe madurar</li> </ul>
<b>Estoy retirado</b>	<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ya no estoy en el grupo tan activamente</li> </ul>
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>

Se debe explicar que la pregunta fue interpretada por los Otakus de dos maneras al momento de ofrecer una respuesta: Una estuvo orientada a la posibilidad de abandonar el grupo de manera definitiva sin opción a pensar en unirse a otro grupo Otaku o estuvo orientada a dejar el grupo para unirse a otro grupo Otaku, solo en el caso de los que respondieron que sí permanecerían en el mismo grupo. Donde encontramos respuestas como:

I: Diría que sí, siempre que me sienta cómodo dentro del grupo. Hasta ahora no he tenido ningún problema (...) quizá estaría en otro pero no es probable. No estaría en el grupo pero seguiría con mis amigos que tuve en ese grupo que es Capital Otaku. (I, 17).

Ahora, en relación a quienes respondieron depende, se puede asumir que otras esferas de la vida del Otaku, asumen no su afición sino su permanencia en el grupo como algo temporal, reconocen que en algún momento esto puede terminar, quizás no exponen las razones que sospechan que podrían llevarlos a tomar tal decisión, sin embargo otros exponen que es una cuestión de madurez el abandonar eventualmente al grupo.

*¿Estarías siempre en el mismo grupo Otaku?*

H: Bueno depende, no todo es para siempre entonces mientras dure bien, sino bueno, uno conoce la gente y siempre tiene contactos. (H, 20)

Si bien hay dos entrevistados que en la actualidad no están en el grupo, lo cual fue tomado desde su discurso, sin embargo, e les sigue encontrando en los espacios seguros para el Otaku y frecuentando a los mismos amigos que todavía dicen ser miembros del grupo.

### **6.2.3. Ser Otaku en un grupo Otaku**

Independientemente de las actividades que desempeñaban dentro del grupo, el círculo de amistades desarrollado en él y la participación que tenían en el grupo; era importante averiguar si la pertenencia a un grupo Otaku era para los entrevistados un componente indispensable de su identidad. Por ello se les preguntó si para ellos era posible ser Otaku sin estar en un grupo Otaku y por qué.

Diez y siete de los entrevistados afirmaron que sí era posible ser Otaku fuera de un grupo Otaku. Los cinco entrevistados restantes dieron respuestas confusas sin negar de modo alguno la posibilidad de ser Otaku fuera de un grupo. Al momento de explicar el por qué de su respuesta, se presentaron dos casos:

1. Un grupo de nueve entrevistados que caracterizaban la afición Otaku como una afición personal y completamente independiente de la afiliación a un grupo.

2. Un segundo grupo de ocho entrevistados que, aunque admitían la posibilidad de ser Otaku sin estar en un grupo, juzgaban de manera positiva al Otaku que está dentro de un grupo y planteaban una situación difícil para el otro Otaku que no forma parte del mismo.

De modo que, aunque todos reconocían la posibilidad de una identidad Otaku aislada de un grupo, una parte resaltaba la importancia de ser Otaku como una afición más personal y un segundo grupo resaltaba la importancia (y su preferencia) de la identidad Otaku como una afición compartida. En el siguiente cuadro se presentan ejemplos de ambos grupos:

**Tabla 18.** Cuadro comparativo entre las percepciones del Otaku como afición personal y compartida

<b>“Para ti, ¿es posible ser Otaku sin estar en un grupo Otaku? ¿Por qué?”</b>	
<b>Ser Otaku como una afición personal</b>	<b>Ser Otaku como una afición compartida</b>
Sí, por supuesto, hay muchos fanáticos que más bien no les agrada estar dentro de un grupo, es algo personal para ellos pues, ven sus series...(F, 22)	...La cosa es que siempre uno tiende a agruparse con sus semejantes. Si tu eres grafitero te la vas a pasar con los grafiteros, si tu eres raperero te la vas a pasar con los raperos y si tu eres patinero te la vas a pasar con gente que patina. (T, 19)
Sí, tú no necesitas que a otras personas les guste para que a ti te guste (R, 16)	Sí es posible, pero ser Otaku fuera de un grupo es muy rudo porque no todo el mundo te comprende en ese sentido. (S, 16)
Sí... para mí es posible, porque no hace falta que estés en un grupo Otaku, no hace falta que estés incluido en una red social, sino que suficiente con que vayas a convenciones, que conozcas las cultura Otaku, que vayas a convenciones culturales, que no te quedes estancado en lo que es el manga y el anime sino que vayas mas allá. (Y, 18)	Sí. Es posible sin estar en un grupo. El problema es que quizá estando tu por tu cuenta, puedes ver todas las series que quieras, puedes leer, puedes tener todas las figuras que pudieses desear pero no sientes qué se yo, la experiencia enriquecedora que te da un grupo de compartir las aficiones con los demás. (I, 18)
Sí, porque el Otaku es más como una afición personal (R, 19)	Sí <i>¿Para ti cual es la diferencia?</i> En el grupo tienes como más compartir, tienes oportunidad de aprender, mas sobre... tu puedes ser Otaku, pero... si lo has hecho solo puede ser como chimbo, el grupo tiene más gente...(N, 22)
Sí, yo siempre fui Otaku antes de entrar al grupo (Sf, 17)	Sí, es posible. Pero sería más divertido que se unieran al grupo porque así conocen más gente tipo bromas de otras series y tienen más participación digamos, en los eventos. (L, 17)

### 6.3. La identidad Otaku desde sí mismo

En este apartado exploramos cómo el Otaku se define y se describe a sí mismo después de haber hablado de su objeto cultural y de sus prácticas colectivas. Será expuesto de acuerdo a los siguientes apartados:

#### 6.3.1. El Otaku fanático y el Otaku “friki”

#### 6.3.2. Los requisitos para ser un Otaku

#### 6.3.3. El Otaku *verdadero*

##### 6.3.3.1. El Otaku friki es el Otaku *verdadero*

##### 6.3.3.2. El Otaku *venezolano* y el Otaku *japonés*

#### 6.3.4. El Otaku como una identidad visible

##### 6.3.4.1. El Cosplay

##### 6.3.4.2. El estilo de vestir Otaku como un estilo *flexible*

### 6.3.1) El Otaku fanático y el Otaku “friki”

... como todo Otaku en el mundo uno se siente solo y excluido... entonces uno dice – a nadie le gusta lo que a mi me gusta- entonces uno también se acopla a lo que ellos piensan, a lo que los otros piensan, entonces si dicen que es friki, eso es friki.

*¿Y qué significa para ti eso de ser friki?*

Este, bueno... eso es medio complicado...Es como decir, eh es algo como muy extremo. (H, 20)

Ante la pregunta “¿Tu te consideras un Otaku?”, 9 de los 22 entrevistados respondieron que sí se consideraban Otaku, sin dejar lugar a dudas y manifestando una gran pasión por la cultura Otaku. A continuación, algunos ejemplos:

*¿Te consideras un Otaku?*

E: Sí me considero un Otaku. Hay series que me hacen llorar. Muy poca gente lo entiende pero tendrías que estar en el medio para entender.  
(E, 24)

*Ya me lo has dicho pero, ¿por qué te consideras una Otaku?*

Y: Nuevamente te repito que soy Otaku porque siento una afición en el corazón y no solo por el manga y el anime sino por la cultura japonesa.  
(Y, 18)

*Mira, y después de todo lo que nos has contado, ¿Tu te consideras un Otaku?*

N: Mira yo sí, de verdad que sí. (N, 22)

Por el contrario, uno de los entrevistados dijo que no se consideraba Otaku porque se consideraba más *gamer* (fanático de los video juegos) que Otaku propiamente dicho y el resto manifestaron sus dudas ante la pregunta: “¿Tu te consideras un Otaku?”, preguntándole generalmente al investigador cuál era su definición de Otaku o bien, proponiendo una definición de Otaku que calificaban como *común* y distanciándose de ella.

Estas dudas tenían principalmente dos motivaciones: tenían presente la definición del Otaku japonés<sup>34</sup> y marcaban su distancia de la misma. La segunda motivación parecida a la anterior, era una distinción que casi todos los entrevistados (incluyendo los que dieron una respuesta afirmativa a la pregunta sin dudar) hacían y recalcan: la distinción entre el Otaku fanático y el Otaku “friki”; como se puede ver en estos dos ejemplos donde los entrevistados respondían a la pregunta “¿Tu te consideras un Otaku?”:

Bueno, realmente yo me considero es fanática no tanto porque no es que estoy viendo todo el día anime a cada rato, me vuelvo loca... (F, 22)

Este... me considero un fanático del manga y del anime como tal, muchos no saben pero en Japón es considerado Otaku una persona mala pues. O sea que es un friki que no aporta nada a la sociedad que está pendiente todo el tiempo del manga y el anime pues. Pero en el buen sentido de la palabra, como aficionado, sí puedo considerarme que en cierto modo soy Otaku y como nuestro propio grupo lo dice somos Capital Otaku pero no en ese mal sentido de la palabra que tiene en Japón sino en un buen sentido sano y como una afición sana pues (I, 18)

Entonces, la diferencia entre el Otaku fanático y el Otaku friki, para los entrevistados, radica en la intensidad de su afición por el manga anime. Consideran al Otaku japonés como un Otaku “friki” aunque el Otaku “friki” de Caracas tenga aún, grandes diferencias con el japonés. Un fanático mantiene esta intensidad a un nivel moderado, puede tener amplios conocimientos sobre manga y el anime, hacer cosplay y reunirse a menudo con el grupo Otaku pero aún quieren recalcar la importancia de las esferas de su vida no – Otaku y evitar *irse a los extremos*:

*¿Y tú te consideras una Otaku?*

M: Depende, yo no me considero friki que ando con el gorrito y ando con las chapitas, yo busco otras cosas y también me gusta la música, me gusta ir a los museos... el arte es lo que me mata a mí. Hay ciertas cosas que el Otaku no resalta y hay que tener conocimiento de todo,

---

<sup>34</sup> Descrita en el capítulo II de esta investigación

aunque seamos cultos no podemos tener una cultura exquisita si no es algo general. (M, 20)

¿Yo? Mira eso es bastante relativo. Porque si ser Otaku es leer manga y ver anime y asistir a convenciones y hacer cosplay sí. Me considero que sí.

Pero si es estar obsesionado con eso... no... o sea que nada más vives en páginas de Internet foreando acerca del tema... no sé... coye es que son tantas aristas que tiene esa definición de Otaku como tal que es complicado definirlo. (T, 19)

...hay gente peor que yo. Porque yo veo algo así como las series básicas pero no me considero así tan Otaku como otros.

*¿Y cómo sería alguien “peor que tú”?*

R: No sé... una persona que cónchale cada día, que cada segundo no tenga otra cosa que hacer que ver anime, hablar japonés o hablar como Naruto. No me gustaría llegar a los niveles de obsesión, llegar al fanatismo...Más no a la obsesión. (R, 19)

De modo que, 12 entrevistados se consideraban “fanáticos” y 9 no tenían problemas en admitir que eran “Otaku” sin dudas, o de acuerdo a la propia definición de los entrevistados, “frikis”.

Es preciso señalar que dos de los entrevistados consideraron la palabra friki como un insulto pero esta consideración no fue una regla. Los entrevistados restantes, tanto los definidos como fanáticos como los “frikis”, compartían la definición de “friki”. En la siguiente tabla que extrae dos entrevistas, una de una Otaku “fanático” y la otra de una Otaku “friki”, se puede comprobar con claridad la similitud de las definiciones de “Otaku” y “friki”, así como la diferencia de sus respuestas a la hora de definirse como Otakus.

**Tabla 19.** Comparación entre definiciones de Otaku fanático y friki

<b>Tipo de Otaku</b>	<b>Otaku fanático (moderado)</b>	<b>Otaku friki (sin dudas)</b>
<b>Autodefinition</b>	<p><i>¿Tú te consideras una Otaku?</i></p> <p>R: Este no sé, ¿Cuál es tu definición de Otaku?</p>	<p><i>¿Y tú te consideras una Otaku?</i></p> <p>S: No te sabría definir la palabra Otaku, pero sí, soy una Otaku y muy pero muy friki.</p>
<b>Definición de fanático y de friki</b>	<p><i>Tu me tienes que dar tu definición, según que parámetros puedes ser una Otaku o no...</i></p> <p>R: Según tengo entendido Otaku es el fanático del manga y el anime, y según eso yo soy fanática del manga y el anime, he hecho cosplays en los eventos, no rayo en lo que llaman “fiki”, no dejo de vivir mi vida por la de un personaje, no caigo en eso sino me mantengo en la raya y tampoco soy tan ida como para no prestarle atención, le presto la atención suficiente, me voy a considerar Otaku. (R, 16)</p>	<p><i>¿Y qué significa para ti eso de ser friki?</i></p> <p>S: Fiki es llevar hacia... de alguna manera, el gusto por el anime muy arriba, considerarme como un personaje, hablar en japonés en clases o llegar y en otros ambientes, que si reuniones familiares y decir “Ohayou gozaimasu” o vestir diferente, de manera extravagante, caminar en la calle con orejitas es algo muy común, que es como andar con un cintillo o un ganchito. (S, 15)</p>

El “fiki” también es definido por los entrevistados como un Otaku con mucho conocimiento sobre el anime, como lo describe H, un Otaku “fanático” de 20 años:

(...) a mi me dicen “agarrao friki” porque vi la serie una vez y ya me aprendí todo y me dicen que soy friki porque me lo sé todo de memoria y no tengo la culpa de estarle prestando atención a la serie. (H, 20)

Como última acepción, el Otaku friki puede venir de un juicio desde el otro, que el Otaku luego toma para sí. Al menos ese es el caso de Y de 19 años, cuya parte de la conversación a propósito de las convenciones extraemos a continuación:

...vi un pontón de frikis conversando de naruto, de sailor moon de jrock...

*¿Cuando me dices frikis te parece discriminatorio que lo digan de afuera o dentro de tu grupo, como se maneja el concepto?*

Y: Fiki para mí no es mas que aficionado, en otro contexto significa raro, pero para mí no es nada raro, aquí es como decir un halago, “es



que yo me considero friki”, es como cuando algo te gusta te vuelves adicto, te encanta (Y, 18)

Las nociones de Otaku friki y Otaku fanático son utilizadas por otros para distinguir a grupos Otaku entre otras cuestiones. El elemento importante, en resumen, es que el Otaku fanático es un Otaku cuya identidad es parcial, compartida con otras, que no llega a los extremos, una afición controlada; mientras que el Otaku friki tiene una afición mucho más intensa. Finalizamos entonces con las comparaciones entre grupos, en la opinión de Sm, 17 quien utilizó las definiciones de Otaku friki y Otaku fanático para efectuarlas:

*¿Cuál es el lado serio de Capital Otaku?*

Sm: Capital Otaku es participar seriamente en los cosplays, organización, cultura, los foros son muy serios, no dejan off topic ni temas que no tengan nada que ver con la cultura japonesa.

*¿Y Kakumei Okiba?*

Sm: Kakumei Okiba tiene su espacio propio aparte, porque aunque nosotros seamos Otakus, nos guste el manga, las convenciones, el anime, la cultura, no todo puede girar en torno a eso, porque seríamos frikis.

*¿Y qué tiene de malo ser friki?*

Sm: No tiene nada de malo

*¿Y por qué Kakumei Okiba se opone a eso?*

Sm: No es que esté en contra, pero se tiene claro que no es 100% eso, así que hay su debido espacio para lo demás, aunque sea poquito. (Sm, 17)

### **6.3.2. Los requisitos para ser un Otaku**

... siento que un fanático busca como darle salida al fanatismo, si no pintas haces cosplay, si no escribes historias, si no escribes historias, qué se yo haces firmas de anime para todo el mundo, siempre buscas como esa salida de tu fanatismo de expresarlo de alguna manera. (F, 22)

Es importante recalcar una vez más que la entrevista a profundidad sigue la forma de una conversación y no se restringe al guión planteado. Así pues, cuando se les preguntó qué se necesitaba para ser Otaku, en algunas entrevistas se discutió sobre los requisitos mínimos para ser un Otaku mientras que en otras se elaboró una cierta imagen de Otaku “ideal” (deseado), “verdadero”, o muy “friki”.

Los requisitos mínimos para ser Otaku pasan por el gusto por el objeto cultural manga y anime, llevados a un cierto nivel de conocimiento que se ubica por encima del público de manga y anime. No es preciso que este nivel de conocimiento sea elevado ni que abarque todos los géneros y facetas del ser Otaku. La idea es ir un poco más allá de ver una serie de manga y anime, y abarcar otros ámbitos de la afición, “en combo” (N, 21) como se puede observar en algunas de las respuestas de los entrevistados frente a la pregunta: “¿Qué se necesita para que una persona sea Otaku?”:

Mira yo siento que lo que se necesita es que le gusta el anime. Que le guste mucho. Que le gusta no solamente algo en específico sino que busque, que mire, que busque más... No es que “veo nada más series de robots” y ya. Sino que veo series de robots, veo series de chicas con super poderes, veo series de romance, veo series de colegialas... variedad. Para ser un Otaku necesitas moverte en muchos ámbitos y escuchar la música y tal y qué se yo. Viene todo en combo pues, viene todo junto. Es parte de eso. No es que “veo una sola serie y ya me siento Otaku”. Para mí eso no es ser Otaku. (N, 21)

¡Que le guste!. Por lo general que les guste el anime en sí, que lo vean, que sientan la pasión de verlo. Que no se enfrasquen en una serie. Que les interese ver otras más, que les interese también la cultura en sí, que investiguen. (L, 17)

### **6.3.3. El Otaku *verdadero***

Algunos entrevistados identificaron al Otaku friki, definido en líneas anteriores como el Otaku “verdadero”; mientras que otros consideraron la imposibilidad de que exista un Otaku “verdadero” en Venezuela pues el Otaku verdadero es el japonés. Así

pues compararon sus ideas y conocimiento sobre el Otaku de Japón con el Otaku venezolano.

### 6.3.3.1. El Otaku friki es el Otaku *verdadero*

En otros casos, la pregunta “¿Tu te consideras un Otaku?, ¿Por qué?”, llevó a la discusión sobre lo que hacía un Otaku *verdadero*, del cual en algunos casos el entrevistado se sentía identificado, mientras que en otros, se distanciaba:

*¿Por qué tú te consideras un Otaku? ¿Qué elementos crees que se necesitan para que alguien sea Otaku?*

F: Bueno, realmente yo me considero es fanática no tanto porque no es que estoy viendo todo el día anime a cada rato, me vuelvo loca...

*Un Otaku verdadero se volvería loco...*

F: Un Otaku verdadero creo que debe ver por lo menos dos series diarias pero yo en cambio, en lo personal yo puedo pasar tiempo sin ver anime y no me voy a morir pues, o sea es algo que realmente lo veo es para distraerme en mis tiempos libres. (F, 22)

*¿Qué se necesita para que una persona sea un Otaku de verdad, que no haya duda de que esa persona es un Otaku?*

S: Bueno, primero que nada tendría que salir con cosplay a la calle y a todos lados, tiene todos los animes que existen, tiene todas las figuras de colección...

*¿Cuántas series de anime has visto tu?*

S: ¿Yo?, como unas 20 o 30

*Entonces un Otaku verdadero tendría que haber visto...*

S: Como mil... (Sm, 17)

### 6.3.3.2. El Otaku venezolano y el Otaku japonés

Encontramos que el Otaku maneja dos referentes de lo que significa ser Otaku; una se relaciona con la idea o creencia que tiene de cómo es el Otaku en Japón, que en la mayor parte de los casos se referían al Otaku como:

Normalmente en Internet se puede conseguir demasiada información así de todo lo que es Otaku, también existen en televisión series que tratan sobre la vida de un Otaku, se ven por ejemplo cosas de la cultura pues, cómo son vistos los Otakus en Japón por ejemplo y son cosas muy interesantes como que los Otaku por ejemplo en Japón son una clase completamente retrasada porque son muy nerds, se quedan encerrados en su casa, tienen muchas colecciones, hacen no sé... son vistos por la sociedad de una manera diferente. (Sf, 17)

Así mismo, conocen las razones por las cuales el Otaku japonés es rechazado en su sociedad, sin embargo, esto no es el ideal para un Otaku venezolano o no lo mantiene como una concepción del Otaku al que aspiran convertirse:

...todas las discriminaciones que existen hacia el Otaku, sobre todo en Japón, que aquí no es tan notorio como es allá, porque el Otaku allá, el Otaku rajado tiene su propio lugarcito que es el Akihabara y la discriminación es más abierta, aquí nosotros nos unimos en grupos, discutimos sobre el anime y vamos a convenciones, etc, etc, (...) (Y, 17)

El Otaku japonés se ve como algo extremo o aislado, si bien los Otaku se reúnen en torno a algo que no es común al resto de la sociedad, no desean verse abstraídos de otras dimensiones de la vida.

...un Otaku es alguien que sólo está metido en los suyos, ser el mejor, estar actualizado y solo. En ese término ningún venezolano es Otaku, aquí todos salen con chamadas... comparten. Como es el término en Japón no es así aquí, ellos tienen problemas de comunicación porque están encerrados en una sola cosa, aquí siempre va a haber un amigo que te saque de tu casa y te lleve para una fiesta, Otaku Otaku como tal aquí encerrado en el anime ya no existe. (M, 20)

Por otro lado, hay una imagen que tiene el Otaku venezolano de cómo lo ve la sociedad al realizar prácticas que tienen su origen en cultura japonesa, como por ejemplo, el ver anime:

(...) Por ejemplo está la parte que dice que "son comiquitas y son para niños". Está la parte que dice, "son comiquitas, son muy violentas y no son para niños", entonces esta todo como en ese conflicto. Pero claro, ese conflicto se genera porque nuestra sociedad es muy diferente de la japonesa, allá que un niño vea anime no es nada del otro mundo y aquí bueno, le han creado una ley para evitar que salgan en señal abierta". (F, 22)

Entonces es posible identificar un conflicto que se basa en la cultura de cada país, el anime es parte de la vida cotidiana de los japoneses, es parte de su cultura popular, en el caso de Venezuela, según los entrevistados, aún existe la percepción sobre las animaciones destinadas meramente a un público infantil.

#### **6.3.4. El Otaku como una identidad visible**

En este apartado comentaremos dos elementos desde los cuales es posible identificar al Otaku por medio de su aspecto exterior. El primer elemento es el cosplay por medio del cual representan a un personaje de anime generalmente en una convención. La mayoría de los entrevistados han hecho en algún momento algún cosplay y relatan cómo es su confección, si hacen el disfraz ellos mismos o con ayuda de otros; por qué deciden cosplayarse (ponerse un cosplay) y asistir a una convención.

El segundo elemento sobre el que se discutió con los entrevistados a propósito del Otaku como una identidad visible fue su vestimenta. Los entrevistados hablaron de ciertas características comunes de un modo de vestir Otaku y lo identificaron como un modo flexible, antes que obligatorio.

##### **6.3.4.1. El Cosplay**

...yo me sentí tan emocionada de tener el cosplay puesto...  
¡Wow! ¡Soy (...)! (...) soy alguien más y la gente te toma fotos y entonces te sientes así apabullada de que la gente te conoce, te habla, te toma así una foto (...) eso es como el sueño de todas las personas pues, que está chiquita, que quiere ser princesa y cuando llega carnaval y se disfraza de princesa, ve la gloria.

(...)Y qué emocionante es que la gente también se involucre con eso.

Y además de que implica muchas otras cosas pues, no nada más eso sino muchas otras cosas: para poder hacer cosplay tienes que saber primero, meterte en el personaje que estás representando (...) Segundo que ¡tienes que aprender a coser!... (N, 21)

De hecho, de los 22 Otakus entrevistados, sólo cuatro no han hecho ningún cosplay y de éstos, dos manifestaron su interés por hacer un cosplay en el futuro. De los 18 cosplayer entrevistados catorce hacen todo el cosplay por sí mismos (incluyendo accesorios como espadas) y los otros cuatro admitieron necesitar la ayuda de otros. Quienes requerían de la ayuda de otros decían que era porque no sabían o no podían coser, pero todos los cosplayer entrevistados resaltaban la importancia de hacer el cosplay por ellos mismos, aunque sea en alguna medida, agregándole algún detalle como lo manifiesta “I”, uno de los Otaku- Cosplayer entrevistados:

Bueno, creo que me consideran como el único cosplayer que no realiza en cierto modo su traje como tal. Si bien en cierto modo realizo ciertos complementos como pueden ser espadas, cristales que tengan los trajes... como tal no soy muy diestro al momento de lo que es coser y entonces siempre hay alguien que me ayuda en ese proceso (I, 18)

Las razones que los llevaron a hacer por lo menos un cosplay son básicamente de dos tipos: una que apunta hacia la satisfacción personal derivada de características individuales del cosplayer y otra que apunta más hacia lo colectivo, al poder compartir la afición con otros, generalmente en el marco de las convenciones.

Las razones de tipo individual citadas por los cosplayer pueden clasificarse a su vez, también en dos tipos.

Un tipo se refiere a la satisfacción personal derivada del esfuerzo que implica elaborar un cosplay por cuenta propia y el haber terminado dicho cosplay. En resumen

se refiere a la satisfacción derivada del cosplay como creación propia. Tal y como lo relata S, 26:

Pero en sí lo que más me gusta de hacer cosplay es como el reto pues, porque siempre los trajes son bastante difíciles y entonces me siento como... viendo cómo carrizo hacemos esta pieza, cómo lo igualamos todo, cómo hacemos esta curva y así. (S, 26)

La segunda razón de tipo individual que los Otaku entrevistados manifestaron es la satisfacción personal derivada del poder representar al personaje del cual hicieron el cosplay. Algunos cosplayers entrevistados eligen personajes parecidos a sí mismos, cuanto menos físicamente, mientras que otros encuentran como un reto el representar personajes completamente distintos a ellos. Pero en todo caso, conciben el hacer cosplay como algo más que usar un traje a imagen y semejanza del anime. El cosplay implica una representación no sólo física sino también del carácter del personaje que encarnan.

La segunda razón que los Otaku citan para hacer cosplay es la búsqueda de atención del colectivo que asiste a una convención. Después de todo, el espacio seguro por excelencia del Otaku para usar un cosplay es, salvo raras excepciones como algunas reuniones y fiestas temáticas, las convenciones. Cuatro de los Otaku entrevistados en convenciones, tenían puesto un cosplay al momento de ser entrevistados.

Una escena común en las convenciones es la de observar a cosplayers siendo fotografiados una y otra vez por el resto de los asistentes. También, como se mencionó en el capítulo III de esta investigación, en las convenciones se llevan a cabo concursos de cosplay.

Los Otaku entrevistados describieron estas experiencias como algunas de las razones que los motivaron a hacer un cosplay. Algunos, incluso, se atrevieron a hacer su primer cosplay después de haber visto a diferentes cosplayers en las convenciones.

El siguiente cuadro elabora unos tipos de cosplayer (5 en total) derivados de las razones que los llevan a hacer un cosplay. Esta tipología ha sido elaborada únicamente para simplificar el análisis ya que es difícil encontrar estos tipos puros en la realidad. La mayoría de los cosplayer reúnen varios de estos tipos en sus motivaciones para hacer un

cosplay y cosplayarse (así se le denomina a la acción de ponerse el cosplay y asistir a una convención con el cosplay puesto<sup>35</sup>). Los tipos de cosplayer están expuestos en el siguiente cuadro:

**Tabla 20.** Tipos de cosplayer según las razones que llevan al Otaku a hacer un cosplay

<b>Tipos de razones que llevan al Otaku a convertirse en Cosplayer</b>	<b>Razones que los llevan a hacer un cosplay</b>		<b>Tipos de cosplayer según las razones que los llevan a hacer un cosplay</b>
<b>Que apuntan hacia lo individual</b>	Satisfacción personal derivada del esfuerzo/talento que implica hacer un cosplay		Cosplayer de trabajo
	Satisfacción personal derivada del poder representar a un personaje del anime lo más fidedignamente posible	Que el personaje representado sea parecido al cosplayer	Cosplayer de representación- imitación
		Que el personaje representado sea distinto del cosplayer	Cosplayer de representación- fantasía
<b>Que apuntan hacia lo colectivo</b>	Búsqueda de una reacción positiva por parte de la fanática al asistir con el cosplay a una convención		Cosplayer de exhibición
	Deseo de ganar el concurso de cosplay organizado en una convención		Cosplayer de competencia

<sup>35</sup> Dato obtenido durante la observación participante



**Tabla 21.** Ejemplos de los tipos de cosplayer según las razones que llevan al Otaku a hacer un cosplay

Tipos de razones que llevan al Otaku a convertirse en Cosplayer	Razones que los llevan a hacer un cosplay		Tipos de cosplayer según las razones que los llevan a hacer un cosplay		Ejemplos de los tipos de cosplayer
<b>Que apuntan hacia lo individual</b>	Satisfacción personal derivada del esfuerzo/talento que implica hacer un cosplay		Cosplayer de trabajo		<p>(¿Los cosplays los haces tu mismo?) Todo 100% hecho por mi...</p> <p>(¿Por qué te gusta hacerlo?) Por un lado porque me ahorro el mandarlo a hacer, por otro lado el sentimiento cuando lo terminas y te queda bien es demasiado genial. (N,22)</p>
	Satisfacción personal derivada del poder representar a un personaje del anime lo más fidedignamente posible	Que el personaje representado sea parecido al cosplayer	Cosplayer de representación	Cosplayer de imitación	<p>...lo hago más que nada por representar a un personaje que me gusta con el que me siento muy identificado...(Sm, 17)</p>
Que el personaje representado sea distinto del cosplayer		Cosplayer de fantasía		<p>(¿Por qué te gusta hacer cosplay?) Porque me gusta por lo menos sentirme en la carne de un personaje de anime que me guste mucho y es muy divertido. Me gusta mucho porque me meto mucho en un personaje que tal vez no se parece en nada a mí y me gusta caracterizarlo. (Sf, 17)</p>	
<b>Que apuntan hacia lo colectivo</b>	Búsqueda de una reacción positiva por parte de la fanática al asistir con el cosplay a una convención		Cosplayer de exhibición		<p>(Hacer cosplay) Es entretenido, es divertido estar en los eventos y que la gente te reconozca, te tome fotos. En sí, eres parte del evento, eres el entretenimiento. Te reconocen y adquieres prestigio por ese cosplay". (L, 17)</p>
	Deseo de ganar el concurso de cosplay organizado en una convención		Cosplayer de competencia		<p>El único (cosplay) que he hecho y fue ganador, fue el de Cosplay de (...)y gané junto con un compañero (D, 23)</p>

### 6.3.4.2. El estilo de vestir Otaku como un estilo *flexible*

El cosplay otorga visibilidad inmediata al Otaku como Otaku, pero se trata de una indumentaria temporal y exclusiva, puesta en juego únicamente en un espacio seguro: las convenciones, con muy extrañas excepciones de otros casos. Por esto surge la necesidad de conversar con los entrevistados acerca de su vestimenta diaria. En el curso de las conversaciones se hicieron dos tipos de preguntas: una en la que se le preguntaba al Otaku si existía una forma particular de vestirse del Otaku en general y otra en la que se le preguntaba al Otaku si él se vestía como Otaku.

Con nueve entrevistados se discutió sobre si existía una forma particular de vestir del Otaku. Sólo tres de ellos negaron la posibilidad de la existencia de una forma de vestir Otaku. R, 16 afirma que la vestimenta Otaku proviene más bien, de una visión errada del otro sobre el Otaku:

*¿Tú crees que hay una forma de vestir del Otaku?*

R: No

*¿Algo que los caracterice?*

R: Las personas que no saben o que no están en el ambiente dicen que esos se visten de negro, roqueros diabólicos, tu puedes tener el estilo que tu quieras y te puede gustar el anime, yo la primera vez que bien para acá a mí me dijeron que tenía que vestirme como una loca

*¿Como es eso?*

R: Sí, a mí me dijeron que la gente se vestía con cadenas y yo “versia” me bien con unas medias negras con rojo y de colores y me encontré gente adentro vestida como yo y adultos en traje, personas en ropa casual y hasta sifrinicos, y yo “conchale”, no tienes que vestirte así para ser Otaku, no le veo nada distintivo”. (R, 16)

Tal es el caso de D, 23 que afirma que “no hay un estilo como tal de un Otaku”, pues la única posibilidad de que exista este estilo es que el cosplay no se use únicamente en las convenciones sino permanentemente. Pero antes de negar la existencia de una vestimenta de un estilo Otaku, D hace mención de algunas características de una cierta forma de vestir Otaku con las que el resto de los entrevistados coinciden:

*Ok, ¿Y a ver una última pregunta ya para terminar ¿Cómo definirías tu que es el estilo de vestir de los Otaku? ¿Por lo menos del grupo Capital Otaku? ¿Cómo crees que se visten ellos? ¿O sea con qué podrías compararlo?*

D: Ehh... bueno ellos son muy peculiares, ellos tienen chapas de anime, algunos se compran las bandanas de Naruto, otros se visten también tipo Rockero, pero tienen sus chapas de anime, o sea son como híbridos.

*¿Híbridos?*

D: Sí, son muy híbridos. Muchos de los Otakus son de esa manera porque no hay, o sea no hay un estilo como tal de un Otaku a menos que quieran andar cosplayados toda tu vida. (D, 23)

De una vestimenta Otaku, las chapas parecen ser el elemento más común. Estas chapas que por lo general decoran los bolsos de los Otaku tienen alusiones a personajes del manga- anime, entre otros diseños como el logotipo del grupo Otaku al que pertenecen o un eslogan como “soy Otaku” o “No al reggeton”.

I, 18; aún cuando niega la existencia de un estilo de vestir Otaku, concuerda en que el uso de las chapas es un elemento distintivo, más resalta que no se trata de una práctica exclusiva de los Otaku:

*Hablando del estilo de vestir, ¿Cómo me defines tu el estilo de vestir de un Otaku? ¿O sea qué llevan ellos, cómo se visten?*

I: Bueno, es muy variado el estilo que pueda tener un Otaku pero generalmente pero algunos este... utilizan chapas en los bolsos, utilizan camisas que tengan imágenes de alguna serie u otra, gorras que tengan el nombre de alguna serie, pero sería difícil encasillar a las personas que les gusta el manga y el anime, o sea es muy variado para encasillarlos pero si se pudiera dar un ejemplo quizá sería el de las chapas, muy reducidamente.

*¿Por qué se usan por lo general chapas y es para mostrar...?*

I: Sí, no es algo que tampoco te puedo decir, señalar mucho como que eres Otaku porque muchas otras personas también utilizan chapas con otro tipo de consigna personal o consigna por decir algo, los que

estudian en la UCV, entre otras cosas siempre utilizan chapas para ser identificados como de esa universidad. (I, 18)

S, 15 las considera como un modo de identificación particular entre los Otaku como lo relata a continuación:

*¿Y por qué te gustan las chapitas o las cosas que compras?*

S: Por ejemplo, yo puedo ir caminando por la calle y otra persona ve las chapas y te dice “oh a ti también te gusta el anime”, es como una forma de identificarse hoy en día. (S, 15)

Otros, coinciden:

*¿Y cómo es el estilo de un Otaku para ti?*

A: Son demasiado clásicos. Tienen ajuro algo negro pero que tiene alguna estampa de anime, tienen un bolso de mensajero con chapitas, de hecho tu no ves el bolso tu lo que ves son las chapitas (A, 26)

*Hablando de los grupos, ¿cómo es la forma de vestir de un Otaku?, ¿Tienen una forma de vestir?*

Y: Los estilos son muy diversos, más que todo se visten de negro, a algunos les gusta el rock, a otros el metal, las chapitas en el bolso si es algo inconfundible, “¿ese tiene chapitas?, ¡ese es Otaku!” (Y, 18)

Como lo mencionaron Y y A, además del uso de chapas, los Otaku “se visten de negro”. Durante el período en que se realizó esta investigación y en los años previos en los que estuvimos observando y compartiendo de cerca con los Otaku, llamaba la atención la preponderancia del color negro en la vestimenta de la mayoría de ellos. Aunque durante las entrevistas admitieron este hecho, no todos los Otaku entrevistados lo calificaron como “característico de una vestimenta Otaku” y además, no pudieron brindar explicaciones concretas de por qué la mayoría de los Otaku usan el color negro con tanta frecuencia. A continuación presentamos un trozo de la conversación con F, donde a partir de las preguntas sobre los otros, surgió el tema del color negro en la vestimenta del Otaku:

F: Ehhh... bueno sí ha habido muchachas del grupo, una en especial pero no me acuerdo el nombre de ella, que la mamá la quería alejar de Capital Otaku, no la quería ahí porque todos vestidos de negro... y eso le parecía malo a la mamá pues.

*¿Por qué tu crees que los Otaku se visten de negro?*

F: ¡No tengo ni la más mínima idea!

*¿De dónde surgió eso? ¿Cuándo empezó? ¿Cuándo fue la primera vez que tu empezaste a ver Otakus vestidos de negro?*

F: Yo no me di cuenta de eso hasta que esta señora puntualmente me dijo “¿Pero por qué están todos vestidos de negro?” y yo “Señora, yo no estoy vestida de negro pero si ellos se quieren vestir de negro por algo será...”

*La mayoría...*

F: Yo creo que es porque les da miedo combinar la ropa y entonces aprovechan y se visten todos de negro.

*¿Pero no hay ningún motivo ulterior?*

F: No, por lo menos para mí no. Yo no me visto de negro, yo soy muy variada. (F, 22)

Respecto al uso particular de la vestimenta Otaku, de los 10 entrevistados con los que se discutió este tema en específico y que respondieron directamente a estas interrogantes, al menos 6 hacen visible su identidad al vestirse como Otaku fuera de los espacios seguros, frente a los *otros* y admiten este hecho abiertamente. Así lo relata E, de 24 años:

*¿Tu afición por el anime y el manga influye de algún modo en tu estilo, manera de vestir?*

E: Sí. Mi bolso con chapas por ejemplo y he pensado también en hacerme una chaqueta como la de Naruto para llevarla a la universidad. Me gusta que la gente sepa que soy Otaku. (E, 24)

Otros, en cambio, restringen una vestimenta Otaku a los espacios seguros del Otaku, o a las reuniones con otros Otaku. Este último es el caso de L, de 17 años:

...En parte sí, en parte no, depende de la ocasión.

*¿En qué ocasiones y de qué manera te vistes? ¿Cómo me describes esa forma de vestir?*

L: Digamos, no me puedo vestir como Otaku en una universidad pero si me reúno con el grupo en el que estoy me visto con faldas de colegiala o con algo que característico de ciertas series. (L, 17)

#### **6.4. La imagen Otaku desde el otro**

... ¿Qué es esa convención, qué es esa comiquita y por qué ese tipo hace eso? (S, 22)

En este apartado exploramos cómo el Otaku elabora una imagen propia desde el otro. Debido a que la mayoría de los entrevistados no relataron apreciaciones procedentes de interacción de hecho sino que casi todos sus relatos fueron originados por apreciaciones supuestas; no hicimos una distinción entre otro supuesto y otro de hecho como se había expuesto en capítulos anteriores. En lugar de esto, nos concentramos en las imágenes producidas desde los distintos otros según el nivel de interacción (otro inmediato, otro generalizado o el resto de la sociedad) y de esta forma organizamos el apartado según los títulos siguientes:

##### 6.4.1. La imagen Otaku desde el otro inmediato

6.4.1.1. Advertencias a propósito de la elaboración de una imagen Otaku desde el otro inmediato

6.4.1.2. No todos los “otros” son “otros”, algunos “otros” resultaron ser Otaku

6.4.1.3. Elaboración de una tipología de la imagen Otaku desde el otro inmediato

6.4.1.4. Distribución de la imagen Otaku desde el otro inmediato

##### 6.4.2. La imagen Otaku desde el otro generalizado y el resto de la sociedad

6.4.2.1. El otro generalizado y el resto de la sociedad en la elaboración de una imagen Otaku

6.4.2.2. La imagen Otaku desde otras culturas juveniles

6.4.2.1. El Otaku y los medios de comunicación

6.4.2.2. La imagen Otaku desde la sociedad en general

### **6.4.1. La imagen Otaku desde el otro inmediato**

A continuación presentamos un análisis de las apreciaciones relatadas por los Otakus entrevistados de los otros inmediatos. Recordamos que el otro inmediato es toda aquella persona, grupo, colectivo que no es Otaku pero que interactúa con el Otaku en distintas esferas de su mundo de la vida como su espacio de estudio, trabajo, su familia entre otras.

A los entrevistados se les presentó un “mapa de otros inmediatos” (los distintos otros organizados en círculos) y se les pidió que respondieran a la pregunta: “¿Qué piensan ellos de que *tu* seas Otaku?” generando así distintas apreciaciones desde los otros inmediatos. Los entrevistados hablaron de los distintos otros en el orden en que así lo desearon, no fueron obligados a hablar de todos los otros inmediatos que se mostraban en el gráfico sino sólo de aquellos que les parecieran más relevantes.

#### **6.4.1.1. Advertencias a propósito de la elaboración de una imagen Otaku desde el otro inmediato**

Son dos las advertencias que deben realizarse antes de elaborar una tipología de la imagen Otaku desde el otro inmediato:

6.4.1.1.1. No todos los “otros” son “otros”, algunos “otros” resultaron ser Otaku

6.4.1.1.2. Fronteras entre el otro inmediato y el otro generalizado

##### **6.4.1.1.1. No todos los “otros” son “otros”, algunos “otros” resultaron ser Otaku**

Es preciso comenzar el análisis advirtiendo que en algunos casos, los entrevistados no identificaron a ciertos grupos como “otros” sino tan Otaku como ellos mismos. Estas respuestas fueron comunes cuando hablaban de sus amigos y de otros miembros de culturas juveniles que conocían.

El primer caso donde los Otaku no describieron como otro sino como parte de ellos mismos a un grupo ubicado en el mapa de otros inmediatos que se les mostró, es el de tres de los entrevistados que dijeron no tener amigos que no fueran Otaku. Así lo relata claramente “A” de 26 años:

Mis amigos... mis amigos en realidad no tengo amigos que no sean Otakus (A, 26)

Los entrevistados trataron el tema de las culturas juveniles de dos maneras: una, afirmaron que dentro del grupo Otaku había miembros de otras culturas juveniles expuestas en el mapa de otros; como los emo y los punk. Tal es el caso de S, de 26 años que describe una particular situación de tolerancia entre distintas culturas juveniles dentro de un grupo Otaku, como si el grupo Otaku fuera un espacio de encuentro de varias culturas y grupos juveniles aparentemente irreconciliables:

... es bastante peculiar ver cómo un tuki se la lleva bien con un emo y con un punketo dentro de una reunión Otaku (...) él es de Catia y habla como gente de Catia y se viste como gente de Catia, y baila como gente de Catia... pero ahí se consigue con una de las chamitas más pálidas, más emo, que de vaina no llega a la reunión con vendas en las muñecas y todo y se llevan burda de fino; que en otra situación sería distinto, si ellos no fueran Otaku los dos, probablemente ella diría mira al tal Tuki y este... ¿ves? (...) Hay como una mezcla de todas esas (...) subculturas o como se llamen. (S, 26)

Otro Otaku entrevistado: H, de 20 años también hace alusión a esto:

Los otros grupos, emos, tukis, punks, en el mismo grupo hay así que sí hay aceptación independientemente. (H, 20)

Estos casos fueron lógicamente excluidos del análisis de la imagen Otaku desde el otro inmediato.



### **Elaboración de una tipología de la imagen Otaku desde el otro inmediato**

Las apreciaciones desde el otro van adquiriendo un carácter más general a medida que la interacción es más lejana. Como ya se dijo en líneas anteriores, cuando en el mapa del “otro inmediato” se les pidió a los Otaku que hablaran de los emo, tuki, punk, pavitos y de otras personas que conocían; muchos entrevistados utilizaron términos más generales para referirse a estas personas o colectivos que los que utilizaron para referirse a sus familias, amigos y compañeros de clase o de trabajo.

En el caso de las otras personas que conocen se dieron dos casos: uno en el que efectivamente se habló de conocidos con los que se mantenía una interacción directa y otro en el que el círculo de “otras personas que conoces” le servía al entrevistado para hablar anticipadamente de la sociedad en general.

En el caso de las culturas juveniles, al observar la etiqueta añadida a cada cultura juvenil “los emo”, “los tuki” la mayoría de los entrevistados no hicieron observaciones producto de interacciones cercanas sino que más bien, plantearon características que suponían comunes a todas las personas pertenecientes a esas culturas juveniles. Es por esto que el tema de las relaciones del Otaku con las culturas juveniles se tratará como otro generalizado únicamente. Mientras que en el caso de “otras personas que conoces”, se emplearán las apreciaciones para una imagen del otro inmediato sólo cuando efectivamente el entrevistado haya hablado de conocidos con los que mantiene una interacción real. El resto de las apreciaciones forman parte del otro generalizado.

Estos casos lógicamente se excluyeron del análisis sobre la elaboración de la imagen Otaku desde el otro inmediato.

#### **6.4.1.1.2. Fronteras entre el otro inmediato y el otro generalizado**

Las apreciaciones desde el otro van adquiriendo un carácter más general a medida que la interacción es más lejana. Como ya se dijo en líneas anteriores, cuando en el mapa del “otro inmediato” se les pidió a los Otaku que hablaran de los emo, tuki, punk, pavitos y de otras personas que conocían; muchos entrevistados utilizaron

términos más generales para referirse a estas personas o colectivos que los que utilizaron para referirse a sus familias, amigos y compañeros de clase o de trabajo.

En el caso de las otras personas que conocen se dieron dos casos: uno en el que efectivamente se habló de conocidos con los que se mantenía una interacción directa y otro en el que el círculo de “otras personas que conoces” le servía al entrevistado para hablar anticipadamente de la sociedad en general.

En el caso de las culturas juveniles, al observar la etiqueta añadida a cada cultura juvenil “los emo”, “los tuki” la mayoría de los entrevistados no hicieron observaciones producto de interacciones cercanas sino que más bien, plantearon características que suponían comunes a todas las personas pertenecientes a esas culturas juveniles. Es por esto que el tema de las relaciones del Otaku con las culturas juveniles se tratará como otro generalizado únicamente. Mientras que en el caso de “otras personas que conoces”, se emplearán las apreciaciones para una imagen del otro inmediato sólo cuando efectivamente el entrevistado haya hablado de conocidos con los que mantiene una interacción real. El resto de las apreciaciones forman parte del otro generalizado.

#### **6.4.1.2. Elaboración de una tipología de la imagen Otaku desde el otro inmediato**

En la entrevista planteamos como “otros” inmediatos a la familia, los grupos de pares y entre estos, los compañeros de clase, trabajo y los conocidos de otras subculturas. Además dejamos una categoría abierta: otras personas que conoces.

Basándonos en las respuestas de los entrevistados frente a la pregunta: “¿Qué piensan ellos de que *tu* seas Otaku?” clasificamos la mayoría de las apreciaciones que nos contaron de los otros inmediatos en apreciaciones de aceptación, rechazo y desconocimiento. Desde cada una de estas apreciaciones se generaron distintas imágenes Otaku desde el otro: ocho en total, tres que provenían de apreciaciones distintas de aceptación, tres que provenían de las apreciaciones de rechazo y dos que provenían de las apreciaciones de desconocimiento.

Desde luego, esta clasificación no responde a tipos puros y la distinción incluso no sólo entre una imagen y otra sino entre una apreciación y otra no siempre era clara. Las fronteras entre una imagen y otra fueron en ocasiones difíciles de definir. Y, por último, algunas apreciaciones contadas desde el otro, menos recurrentes, quedaron fuera de esta clasificación por tratarse de casos individuales.

Como última dificultad, algunos Otaku entrevistados relataron apreciaciones distintas e incluso contradictorias desde un mismo otro, lo que generaba una combinación de imágenes. Esto debido a que se procuró generar una imagen Otaku desde el otro colectivamente hablando y para ello se preguntó sobre grupos y no individuos. Algunos de los entrevistados diferenciaron a los individuos que formaban parte de un mismo grupo y relataron que éstos tenían apreciaciones diferentes sobre el Otaku. Estos casos eran comunes cuando el entrevistado hablaba de su familia:

Para ver, mi familia en parte me apoya y a la vez no me apoya. Mi madre me dice “has lo que quieras” pero sí cuando salgo con mis compañeros me dice “ah, ¿los raritos esos?” y yo como que... Mis hermanos me dicen que estoy loca, que debería ya crecer y más por la carrera que quiero pero en sí yo no les paro. Con tal de que me apoye alguien, por lo menos estoy bien. Mi papá me apoya aunque esté lejos pero me apoya y me dice si es lo que me hace feliz, que lo haga. (L, 17)

También ocurrió en el caso de los grupos de pares:

Bueno mis amigos que no son Otaku están los que dicen que estoy loca y los que me apoyan, si estás feliz y pasaste no se cuanto tiempo cosiendo y pasaste todo un día caminando para que te tomen fotos, si te hace feliz, dale. (R, 16)

A pesar de estos inconvenientes, la tipología resultante es útil para el análisis porque reúne las apreciaciones más recurrentes de los entrevistados.

Organizaremos esta tipología de acuerdo a los siguientes apartados:

6.4.1.2.1. Imagen Otaku desde el otro inmediato generada a partir de apreciaciones de aceptación

*El Otaku aceptado*

*El Otaku difusor*

*El Otaku independiente*

6.4.1.2.2. Imagen Otaku desde el otro inmediato generada a partir de apreciaciones de rechazo

*El Otaku raro*

*El Otaku loco*

*El Otaku niño*

6.4.1.2.3. Imagen Otaku desde el otro inmediato generada a partir de apreciaciones de desconocimiento

*El Otaku doble vida*

*El Otaku desconocido*

#### **6.4.1.2.1. Imagen Otaku desde el otro inmediato generada a partir de apreciaciones de aceptación**

El primer tipo de Otaku que será descrito a continuación corresponde a grandes rasgos a un tipo general de Otaku aceptado. Los dos tipos que le siguen son variaciones más particulares del mismo, son también Otakus aceptados pero con algunas características adicionales que proporcionan una naturaleza diferente de ese Otaku aceptado concebido originalmente. En total, se elaboraron tres imágenes Otaku desde el otro inmediato a partir de relatos sobre apreciaciones de aceptación:

- *El Otaku aceptado*

El manga y el anime se convierte en un punto en común a ser compartido por otros grupos y de esta manera el Otaku es aceptado dentro de los mismos. El otro ayuda al Otaku con su afición, sin involucrarse completamente. En algunos casos lo asesora con la confección de cosplay, y en otros juzga como interesante lo que la cultura Otaku tiene que ofrecer. La imagen proporciona comodidad al Otaku.

- *El Otaku difusor*

El Otaku difusor es un Otaku aceptado que decide dar un paso más allá: involucrando al otro en su afición. A pesar de que el otro no se convierte en Otaku propiamente dicho, el Otaku le instruye sobre los elementos de su cultura, se convierte

en maestro y las lecciones versan sobre el conocimiento del manga y el anime entre otros temas. En los casos más comunes, presta sus DVD's de sus series favoritas y se alegra cuando el otro regresa para pedirle más capítulos.

*- El Otaku independiente*

El otro acepta la afición Otaku. No es relevante en este caso que la comparta o no, lo relevante es que no se involucra demasiado. Deja que el Otaku participe libremente de sus prácticas como Otaku sin entrometerse.

**6.4.1.2.2. Imagen Otaku desde el otro inmediato generada a partir de apreciaciones de rechazo**

En el caso de la elaboración de imágenes Otaku desde el otro inmediato a partir de apreciaciones de rechazo, se hicieron utilizando las mismas palabras que los entrevistados emplearon para describir dichas imágenes. Las apreciaciones de rechazo pueden resumirse en una idea de que el Otaku está en un lugar que no le corresponde por la edad que tiene, porque el Otaku *debería estar ocupado en otros asuntos*, por lo poco convencional de ser Otaku frente al otro del cual se trata o por los *extremos* a los que pueda llevar su afición. En resumen, son principalmente tres las imágenes desde el otro inmediato elaboradas a partir de apreciaciones de rechazo:

*- El Otaku raro*

El Otaku raro también fue descrito por los entrevistados como extraño o diferente. Es un Otaku indeseable por ser poco común.

*- El Otaku loco*

Otra palabra utilizada para describir esta imagen propia fue la de “friki”, por lo general responde a preocupaciones del otro por la “intensidad” o el “extremo” al que el Otaku lleva la cultura Otaku.

- *El Otaku niño*

La imagen del Otaku niño es muy interesante porque en ella se identifica al ser Otaku como una identidad por un lado infantil y por otro lado implica una transitoriedad del ser Otaku: en esta imagen juzga el otro que la identidad Otaku debería ser temporal. Dentro de la imagen del Otaku niño se reunieron las apreciaciones del otro preocupado por el tiempo *perdido* por el Otaku en sus prácticas Otaku, que bien podría ser *invertido* en *otras* ocupaciones más *adultas* o más *útiles*<sup>36</sup>. Para describir esta imagen se usó, además del calificativo de “niño”, otro calificativo común: el de “mentepollo” que lo asociaron los entrevistados con una mentalidad infantil.

**6.4.1.2.3. Imagen Otaku desde el otro inmediato generada a partir de apreciaciones de desconocimiento**

En algunos casos el Otaku intencionalmente, no se hacía conocer por el otro y en otros casos, el Otaku relataba haber sido simplemente ignorado por el otro; este es el criterio en el que nos basamos para clasificar las imágenes Otaku desde el otro inmediato generadas a partir de apreciaciones de desconocimiento, que son dos en total:

- *El Otaku doble vida*

Este Otaku típicamente se remite a desempeñar su identidad Otaku únicamente en los espacios seguros del Otaku. Algunos de sus otros inmediatos desconocen que se trata de un Otaku precisamente porque el entrevistado así lo ha querido. El entrevistado separa exitosamente las distintas esferas de su vida (sobre todo en los casos de estudio y trabajo) aunque viva la cultura Otaku con gran intensidad. El Otaku doble vida diferencia los espacios seguros del Otaku de los que no lo son, esto es lo que le permite mantener esta “doble vida”.

---

<sup>36</sup> Pocas apreciaciones relatadas hicieron referencia a la posible pérdida de dinero en las prácticas Otaku y éstas no fueron incluidas dentro de la imagen del Otaku niño.

- *El Otaku desconocido*

Como la palabra lo dice, el otro simplemente desconoce la existencia del Otaku pero, a diferencia del Otaku doble vida, al Otaku desconocido le gustaría que esta situación fuera diferente. Dentro del Otaku desconocido se encuentran también, las descripciones que el Otaku juzga como erróneas, pero que no encajan en las apreciaciones de rechazo sino que apuntan más bien a una situación en la que el otro “no entiende”, no conoce lo que es ser Otaku.

**Tabla 22.** Cuadro- resumen con ejemplos, de la Imagen Otaku desde el otro inmediato

Apreciaciones del “otro” inmediato contados por el Otaku		Imagen Otaku desde el “otro” inmediato elaboradas por el Otaku a partir de dichas apreciaciones	
<b>Aceptación</b>		El Otaku aceptado	...mis amigos emos ven mucho el anime y no tienen nada así en contra, más bien lo apoyan y ellos también dibujan. (S, 15)
		El Otaku difusor	(...) muchos de los amigos que no son Otaku los he transformado en Otakus poco a poco porque llegan, ven con curiosidad qué estás haciendo, entonces tú les explicas un pelo y terminan convirtiéndose de alguna u otra forma. (S, 26)
		El Otaku independiente	Mis amigos no Otaku también lo ven como una afición normal, no les llama la atención pero tampoco les molesta. En cierto modo es indiferente, no le prestan mucha atención en ese sentido a ese tipo de gustos. (I, 18)
<b>Rechazo</b>		El Otaku raro	Mis compañeros de clase, voy a empezar por acá arriba, siempre me vieron como una rara y siempre me molestó que dijeran, “te gustan las comiquitas chinas”, me molestó y me molesta, me molesta. (Y,18)
		El Otaku loco	Que estoy loco, bueno porque me gustan estas cosas, porque todos esos hablan en “chin chun chan wan” y cómo hago yo que les entiendo. (A., 26)
		El Otaku niño	Con compañeros de clase he tenido encontronazos, dicen que soy demasiado niño. (...) (E, 24)
<b>Desconocimiento</b>	<b>Deseado por el Otaku</b>	El Otaku doble vida	Trabajo... bueno no sé, el trabajo es el trabajo, uno no tiene por qué mezclar las cosas y cuando estás en el trabajo, estás en el trabajo. Yo supongo que si ellos se enteraran de que a mí me gusta el manga y el anime lo verían como que “Ok, qué extraño” pero si yo soy buena haciendo mi trabajo... (N, 21)
	<b>No deseado por el Otaku</b>	El Otaku desconocido	Otras personas que conozco bueno, no saben que soy Otaku, muchos no saben, a pesar de mi avatar del Messenger, mis notas en el facebook... (Y,18)

### 6.4.1.3. Distribución de la imagen Otaku desde el otro inmediato

En el próximo cuadro que se va a presentar se contabilizaron por entrevistado, las imágenes desde el otro inmediato que relataban según hablaban de cada otro inmediato (la familia o el grupo de pares) a fin de averiguar cuáles eran las imágenes y apreciaciones más frecuentes que se generaban en torno a cada uno de estos otros.

Los números enteros corresponden a imágenes Otaku desde el otro puras encontradas en cada entrevistado.

Las décimas corresponden a imágenes combinadas: Pero se encontraron casos en que, por ejemplo, el entrevistado describía las apreciaciones de su familia sobre sí mismo utilizando diferentes imágenes e incluso a veces, distintas apreciaciones a la vez. Esto, como ya se dijo en líneas anteriores, bien porque discriminara el comportamiento distinto de cada miembro de, por ejemplo su familia o porque era posible que este otro tuviera varias apreciaciones a la vez e inclusive contradictorias.

El total de los entrevistados que de algún modo mencionaron alguna imagen Otaku desde el otro inmediato es la suma algebraica del número entero y la décima. Por ejemplo, dos entrevistados afirmaron que sus amigos que no son Otaku, lo consideran “loco”. Otros dos entrevistados afirmaron que sus amigos que no son Otaku no solo lo consideran “loco” sino además otras imágenes como raro. En la tabla aparece entonces en la imagen del Otaku loco desde el otro, en los amigos que no son Otaku, el número 2,2. Sumando  $2+2$  obtenemos que cuatro entrevistados relataron que sus amigos que no son Otaku les consideran “loco”.



**Tabla 23.** Frecuencia de aparición de las imágenes Otaku desde el otro según cada otro inmediato del cual provienen. (\*)

Otros inmediatos como fueron planteados en la entrevista	Imágenes Otaku desde el otro inmediato									
	Aceptación			Rechazo			Desconocimiento		Otra (**)	No aplica/No contesta
	Aceptado	Difusor	Independiente	Raro	Loco	Niño	Doble vida	Desconocido		
<b>Tu familia</b>	4,1	0	7,2	0,1	0,1	1,4	0	0	1	2
<b>Tus amigos que no son Otaku</b>	5	1	5,2	0,1	2,1	0,1	0	0	1	5
<b>Tus compañeros de clase</b>	3,2	1,1	3	1	3,2	2,1	1	2	0	3
<b>Tus compañeros de trabajo</b>	3	1,1	3	0	0	2	2,1	0	0	10
<b>Otras personas que conoces</b>	2	0,1	0	1	2	1	3,2	4,1	2	5

\* El número entero corresponde a imágenes puras, las décimas a imágenes combinadas en un mismo entrevistado. Por ejemplo 1,5: 1 imagen pura y cinco combinadas con otra imagen.

\*\* Corresponde a imágenes individuales que no coinciden con ninguno de los 8 tipos de imágenes planteadas

A continuación describiremos cada imagen según el otro en el que se basó el relato en el siguiente orden:

- 6.4.1.3.1. La imagen Otaku desde la familia
- 6.4.1.3.2. La imagen Otaku desde los grupos de pares (amigos que no son Otaku)
- 6.4.1.3.3. La imagen Otaku desde los compañeros de clase
- 6.4.1.3.4. La imagen Otaku desde los compañeros de trabajo
- 6.4.1.3.5. La imagen Otaku desde otras personas que conocen

#### **6.4.1.3.1. La imagen Otaku desde la familia**

A simple vista, pocos entrevistados han recibido apreciaciones negativas por parte de sus familias en lo que respecta al ser Otaku. La gran mayoría de las imágenes descritas por los entrevistados provienen de apreciaciones de aceptación, y de éstas, 6 entrevistados afirman ser aceptados por sus familias. Tal es el caso de I y de Sf:

En el caso de mi familia nunca he tenido ningún problema con mi afición, siempre al momento de realizar algún cosplay o realizar alguna actividad para algo nunca me han impuesto, o me han limitado o se han molestado de que yo haga estas actividades, siempre me han ayudado, me han tratado de facilitar los medios para realizar ciertas cosas, por lo menos nunca me dicen nada si voy a realizar un cosplay generalmente me preguntan si ven que estoy muy ocupado si quizás podrían ayudarme en algo y cosas por ese estilo. (I, 18)

...en mi familia me apoyan porque dicen que eso es importante para mi identidad personal, que yo haga lo que me gusta y no lo que los demás quieran que yo haga. (Sm, 17)

Nueve entrevistados más afirman que no sólo son aceptados sino que sus familias permiten que desempeñen aquellas actividades que los identifican como Otaku sin interferir. Estos son los que generan una imagen Otaku independiente desde la familia como se puede ilustrar con los siguientes casos:

Ehh Mi familia, nah... ellos bien porque ellos lo respetan ¿no? De hecho a unos amigos míos que son Otaku que se han quedado en mi casa y mi mamá así como “coño qué bien, estos son tipos tranquilos, son sanos”. Eso es lo que interesa a ella pues, que no se metan nada malo pues, sí. (Z, 23)

*Ajá, ¿Qué dice tu familia?*

K: Que... bueno en realidad no dicen mucho. Y por qué te gusta, y qué es eso, y qué hacen. Y yo les explico cuáles son nuestras actividades, qué es lo que hacemos, por qué nos disfrazamos, por qué asistimos a los eventos y todo ese tipo de cosas pero ya mi familia ya están conscientes de cómo soy yo y qué es lo que me gusta, o sea, no ha habido ninguna... conflicto con respecto a eso.

*¿Ellos entienden realmente cómo es esta afición o lo ven como algo distante?*

K: Lo ven como algo distante pero entienden que a mí me gusta, o me lo respetan pues. (D, 23)

Es preciso sin embargo, hacer la salvedad de que en varios de los entrevistados, la imagen Otaku desde la familia de aceptación responde a una historia: cuando estos Otakus entrevistados empezaron a consumir más manga y anime, a entrar en un grupo Otaku, a asistir a reuniones y eventos, y especialmente a hacer lo más visible: a cosplayarse (ponerse un cosplay) generaron inicialmente un rechazo de sus familias.

Luego, estas familias sufrieron un proceso de adaptación donde, a medida que pasó el tiempo, los Otaku les fueron describiendo a sus familiares todo lo concerniente a la cultura Otaku o que la intensidad de la afición cambió y los familiares se *acostumbraron* a la idea de tener a un Otaku en casa. Así fue como una percepción original de rechazo fue modificada por apreciaciones más positivas, desde donde se generaron las imágenes de Otaku aceptado y Otaku independiente actuales.

Encontramos cuatro casos donde la imagen Otaku desde la familia sufrió un proceso de modificación del rechazo a la aceptación. A continuación citamos dos de ellos: Este es el caso de Sf , M y T:

Mi madre... bueno al principio me veía así como... y después empezó a verlo y normal porque ella dentro de todo siempre me apoya en lo que a mí me gusta y siempre está cuando lo necesito y bueno, una mamá y normal sabes ella... me pregunta que por qué me gusta y yo digo que simplemente me gusta, me llama la atención. Lo que sí es que antes cada vez que poníamos los openings de las series era una batalla campal porque era ¿Qué es eso? ¿Qué estás escuchando? Pero después se acostumbró. (T, 19)

Mi familia, bueno mi familia más bien, ehh... (...) ya como que se les pasó un poco porque hubo una época en la que yo estaba demasiado obsesionada con el anime y veía casi todo el rato, todo el tiempo que estaba siempre coleccionando bromas, todo el rato, todo el tiempo (...), y siempre mis papás me regañaron por eso. Pero a ellos les gusta, ellos de hecho se divierten mucho cuando me ven con un disfraz nuevo, cuando sale un disfraz ellos siempre se sorprenden todos y me dicen “qué bonito te queda” o “qué fino te queda” entonces no sé pues mi

familia también, a mi familia les gusta, si yo tengo una afición siempre van a estar apoyándome. (Sf, 17)

Mi familia, mi hermano es cerrado, no me apoyó cuando hice cosplay, y yo también era un poco más cerrada, a él no le gustó que hiciera cosplay pero igual él ahora ve Naruto.

*¿Qué te decía de los cosplays?*

M: Es que a él no le gusta el fanatismo, le molestó cuando... me dice “eso no te hace vivir, eso no te da plata”. Lo que no le gusta es que me quede enfrascada y que no progrese, pero ya no le para, ahora me dice que necesita un capítulo de algo y yo se lo consigo, la relación es muy distinta. (M, 20)

Tres de las imágenes derivadas de apreciaciones de aceptación (1 del Otaku aceptado y 2 del Otaku independiente) aparecen combinadas con otras imágenes que provienen de apreciaciones de rechazo. Véase por ejemplo el caso de A, un Otaku que desde su familia genera una imagen de Otaku aceptado y loco al mismo tiempo:

Mi familia en realidad bueno ni les va ni les viene, ellos me dejan ser, también dicen que estoy medio chiflado. A mí mamá sí le preocupa que yo vea tanto anime, no entiendo por qué. Yo me preocupo porque ella vea tantas cadenas de Chávez, eso sí me preocupa a mí pero bueno, x. Cada quien con lo suyo. Vive y deja vivir. (A, 26)

Como ya se señaló, las imágenes combinadas, incluso provenientes de apreciaciones contradictorias se pueden presentar debido a que el entrevistado distingue dentro de la familia las opiniones disímiles de sus miembros. Tal es el caso de R:

Mi papá es el que siempre me ha apoyado en esto, él me trae a los eventos, me da el dinero para la entrada, me lleva a comprar las cosas para el cosplay... mi mamá es otro cuento “tu pierdes tu tiempo viendo esas comiquitas chinas, pierdes tu futuro”, “pero mamá, yo salgo bien en la escuela...” (R, 16)

En otros casos, se trata simplemente de apreciaciones contradictorias, sin distinción de los actores que las originan o presentes en un mismo actor. En estos casos

las apreciaciones de aceptación toman un carácter relativo que denota rechazo o preocupación en las familias de los entrevistados por la afición Otaku, a pesar de que manifiesten por un lado la intención de apoyarlos o de permitirles sin ningún tipo de interferencia, el desempeño de sus prácticas culturales.

Encontramos luego otras imágenes de rechazo, donde la más común que se presenta en combinación con otras imágenes, es la del Otaku niño. La imagen del Otaku niño desde la familia se manifiesta claramente en 5 entrevistados, 4 de ellos en combinación con otras imágenes. Como ya se describió en líneas anteriores, el Otaku niño así como el resto de las imágenes Otaku provenientes de apreciaciones de rechazo, responden a la inquietud de que el Otaku está *mal* ubicado, en un plano temporal en el que no *debería* estar.

A continuación presentamos el testimonio de L, un caso donde se presentan varias imágenes derivadas de apreciaciones de aceptación y rechazo al mismo tiempo pero donde a la vez está muy claro en el relato sobre su familia, la percepción que el ser Otaku implica *no estar donde debería* estar. El Cosplay es un factor generador de imágenes de rechazo:

L: Para ver, mi familia en parte me apoya y a la vez no me apoya. Mi madre me dice “haz lo que quieras” pero sí cuando salgo con mis compañeros me dice “ah, ¿los raritos esos?” y yo como que... Mis hermanos me dicen que estoy loca, que debería ya crecer y más por la carrera que quiero pero en sí yo no les paro. Con tal de que me apoye alguien, por lo menos estoy bien. Mi papá me apoya aunque esté lejos pero me apoya y me dice si es lo que me hace feliz, que lo haga.

*Y por lo menos cuando has hecho cosplay, ¿Qué te dice tu mamá o tus hermanos?*

L: Bueno, mi mamá siempre me ayuda con la costurera, en esa parte sí me apoya, ya que ve que estoy tan decidida, dice “ah bueno, vamos a hacerlo”. Al momento de hacerme un traje me lleva y todo pero digamos que le da penita y se aleja: “tu por tu lado y yo por el mío”. Es aceptable pero bueno... (L, 17)

Y, de 18 maneja esta imagen contradictoria exponiendo a su familia únicamente aquellos aspectos de la cultura Otaku que sean aceptadas por la misma, y manteniendo a raya aquellos que generan rechazo en la familia:

Mi familia, ¿Qué te puedo decir?, a mi familia no le gusta que haga cosplay, mi mamá ya me ha aceptado como Otaku, hasta se sienta a ver anime conmigo, no le gustan todas las series de anime, cuando yo veo que si Sailor Moon o series shojo, o de esas que son más o menos románticas, con los ojos grandotes, mi mama les dice así “con ojitos lindos, me encanta”, le gusta ese tipo de anime

*Y de repente se pone a ver contigo anime...*

Y: sí, se puede poner a ver conmigo el anime

*¿Y cuando empezaste a hacer cosplay qué te decían?*

Y: Mi mamá no sabe que hago cosplay, le comenté la idea una vez, le dije “mira este personaje quiero vestirme de este personaje, me gusta” y me dijo que es una estupidez, cosa que a mí me molestó bastante. Y lo he estado haciendo a escondidas de ella... (Y, 18)

Por último, se destaca que los entrevistados, al referirse a estas imágenes contradictorias pueden comunicar un cierto el temor de sus familias de una *prolongación* de su juventud, ya que el otro está juzgando la afición Otaku como una afición infantil. N, un Otaku de 22 años, en la descripción de las apreciaciones de su familia ofrece una imagen de Otaku independiente combinada con un Otaku niño:

N: Bueno mi familia, me pregunta cuándo voy a dejar esto...

*¿Desde cuándo te lo preguntan?*

N: Cada vez que me ven dibujando, haciendo cosplay para un evento me preguntan “¿tu todavía estas en esto?, ¿Cuándo lo vas a dejar?”

*¿Más allá no se meten?*

N: No, más allá no se meten, me dejan la libertad de hacer lo que yo quiera en ese sentido (N, 22)

N, 22 es un ejemplo de imagen de Otaku niño emblemático. Él; entre otros entrevistados, incorporar esta imagen del Otaku niño a su propia identidad, incluso aunque genere rechazo en sus familias y en el resto de los otros inmediatos, en estos casos se juzga Otaku niño como algo positivo:

Toda la gente que me rodea me acepta como soy, que soy un niño, pero hasta ahí, realmente no me importa, jamás seré grande. (N, 22)

#### **6.4.1.3.2. La imagen Otaku desde los grupos de pares (amigos que no son Otaku)**

Amigos que no son Otaku... ¡No tengo amigos que no son Otaku!  
(L, 17)

Tres de los entrevistados dicen no tener o casi no tener amigos que no sean Otaku. El resto de los entrevistados que sí tienen amigos no Otaku, como era de esperarse, relatan en su mayoría apreciaciones de aceptación:

Mis amigos que no son Otaku también me aceptan mucho, me quieren mucho, de hecho me dicen que estoy loca, que soy demasiado chévere pero que soy muy abierta luego, por el hecho de ser Otaku. Ehh... supuestamente el Otaku es una persona bastante jovial por lo menos en lo que respecta a ser un poco escandalosos también, soy muy brincona y pego muchos gritos, entonces mis amigos me conocen como que yo soy bastante brincona y bueno les gusta porque soy Otaku y bueno no sé, les llama la atención.(Sf, 17)

Mira mis amigos, si son mis amigos es porque ellos me aceptan tal cual como yo soy, con mis gustos, con mis defectos, con mis cosas. Si no los comparten por lo menos me los aceptan y me los toleran y chévere; muchos de ellos incluso me han acompañado sólo por el hecho de estar conmigo, a las convenciones y tal y qué se yo, y se divierten (N, 21)

Una imagen de aceptación muy frecuente fue la del Otaku independiente, un círculo de amigos no Otaku que mantiene una distancia respetuosa de la esfera Otaku del individuo:

Mis amigos que no son Otaku me dicen, si te gusta, dale, nosotros no nos vamos a burlar, es tu decisión, si a ti te gusta bien por ti. (Sm, 17)

Bueno mis amigos que no son Otaku están los que dicen que estoy loca y los que me apoyan, si estas feliz y pasaste no sé cuanto tiempo cosiendo y pasaste todo un día caminando para que te tomen fotos, si te hace feliz dale. (R, 16)

Las apreciaciones de rechazo y de desconocimiento encontradas no son demasiado fuertes; se trata de círculos de amigos que procuran que el Otaku no viva su fanatismo con demasiada intensidad. O, para emplear los términos de los propios entrevistados, que no se vuelva “friki”. Sirve de ejemplo el caso de S, 15 y, en alguna medida el de T, 19:

...me dicen siempre que no lo lleve a los extremos.(S, 15)

Mis amigos que no son Otaku... mira está difícil porque me ven con cara de loco cada vez que les digo “¡Pero esto es demasiado bien! Mira esto chamo...” Cuando les comento así super emocionado porque además cuando algo me gusta no... el corazón que le pongo es... entonces me miran así como loco pues pero igualito son mis amigos.  
(T, 19)

Mis amigos que no son Otaku me dicen, bien... pero no quiero conocer a tus amigos.(N, 22)

#### **6.4.1.3.3. La imagen Otaku desde los compañeros de clase**

Sólo 2 de los 22 Otaku entrevistados no están estudiando en la actualidad y en estos casos, al presentársele el mapa del otro inmediato y observar el círculo correspondiente a “tus compañeros de clase”, nos relataron lo que sucedía cuando ellos estudiaban.

Entre los relatos de los entrevistados sobre sus experiencias con sus compañeros de clase en relación con la identidad Otaku, encontramos 10 relatos donde se presentaban diversas imágenes de aceptación frente a 9 donde había rechazo y 2 que eran propios de una imagen surgida de apreciaciones de desconocimiento por parte del otro. Sólo un relato presentaba elementos que combinaban apreciaciones de aceptación



y rechazo al mismo tiempo al hablar de un grupo de los compañeros de clase que apoyaba al Otaku entrevistado y otro que no lo hacía; el resto combinaban imágenes surgidas de la misma naturaleza de la apreciación: varias imágenes de aceptación o varias de rechazo.

El colegio parece ser un ambiente más difícil para el Otaku que la universidad o los institutos de educación superior.

Las imágenes de rechazo se presentaron con mayor frecuencia en los entrevistados que estudian bachillerato o que se acaban de graduar en el colegio. De hecho, los 6 Otaku entrevistados que asisten al colegio o se acaban de graduar de bachilleres y no han comenzado la universidad, relataron apreciaciones de rechazo desde sus compañeros de clase. A manera de ejemplo presentamos extractos de algunos de estos relatos:

Mis compañeros de clase me tildan como loco, tonto por ver anime.

(S, 16; *estudiante de quinto año de bachillerato*)

L: Y mis compañeros de clase no... cuando estaba estudiando me criticaban mucho.

*¿Qué te decían? ¿Qué comentarios te hacían?*

L: Veían mis cuadernos de imágenes o llenos de frases de series y me miraban feíto, me decían que estaba loca, que me centrara en lo que era importante que era los estudios, mi futuro. Y yo como que “Ok, puedo hacer ambas cosas a la vez y vivir feliz”, entonces no sé, me daba igual porque ellos vivían más pendientes de mis cosas que las de ellos mismos y no les paré mucho.

(L, 17; *bachiller recién graduada, no había comenzado la universidad al momento de la entrevista*)

En mi colegio, me ven como si yo fuera el bicho raro del colegio porque me visto como los personajes y dicen que vivo en un mundo de fantasía pero yo estoy claro...

(Sm, 17; *estudiante de quinto año de bachillerato*)

R: Mis compañeros de clase... piensan que estoy loca

*¿Por qué?*

R: Hay personas que les gusta el anime pero no tanto como a mí, se han visto pero decir así lo básico, a veces nos saben de que hablo y a veces les contesto y me pongo muy apasionada y les digo “estaba en un evento y tal” y me dicen “tu tienes complejo de comiquita” y yo les digo “es anime, no comiquita, respeta”

(R, 16; *estudiante de cuarto año de bachillerato*)

En cambio; de los 12 entrevistados que asisten a la universidad, sólo 2 tienen imágenes Otaku desde el otro son producto de apreciaciones de rechazo, y dos de desconocimiento. Los 8 entrevistados restantes que asisten a la universidad, han sido aceptados en su medio educativo como Otaku.

Llama la atención que la única imagen de rechazo que relataron los entrevistados que están dentro de la educación superior es la del Otaku niño:

Con compañeros de clase he tenido encontronazos, dicen que soy demasiado niño. (E, 24; *estudiante de enfermería*)

Mis compañeros de clase, pocos saben que soy Otaku... me dicen “tu nunca vas a dejar de ser niño ¿verdad?” (N, 22; *estudiante de música*)

Esto puede deberse a que el grupo de referencia (en este caso el medio educativo) les exige que se apeguen a las normas que implican abandonar la infancia y la adolescencia para entrar en un ámbito más adulto, el de la educación superior.

A continuación presentamos un cuadro con la distribución de la imagen desde los compañeros de clase de los Otaku entrevistados que están en la educación superior según la carrera que cursan:

**Tabla 24.** Imágenes desde el otro según la carrera que cursa el entrevistado

Carrera que cursan	Imágenes desde el otro según la carrera cursada								T
	Aceptación			Rechazo			Desconocimiento		
	Aceptado	Difusor	Independiente	Niño	Loco	Raro	Doble vida	Desconocido	
Diseño gráfico /Arte	0	1	<b>2</b>	0	0	0	0	<b>1</b>	4
Ingeniería	<b>1</b>	0	<b>1</b>	0	0	0	<b>1</b>	0	3
Informática	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>	0	0	0	0	0	0	1
Mecánica industrial	<b>1</b>	0	0	0	0	0	0	0	1
Idiomas modernos	<b>1</b>	0	0	0	0	0	0	0	1
Enfermería	0	0	0	<b>1</b>	0	0	0	0	1
Música	0	0	0	<b>1</b>	0	0	0	0	1
Total de entrevistados que cursan estudios en la universidad o en un instituto de educación superior									12

Es difícil extraer de la tabla anterior conclusiones sobre la relación entre las imágenes desde los compañeros de clase y la carrera que estudian. Sin embargo, la concentración más grande de imágenes de aceptación, aunque de naturaleza independiente provienen de estudiantes de diseño gráfico y artes. Son también las imágenes cualitativamente más claras y fuertes. Es preciso hacer la salvedad de que diseño gráfico es la carrera más frecuente en la muestra entrevistada. A continuación, presentamos algunas imágenes Otaku desde los compañeros de clase tal como las relataron Otakus estudiantes de diseño gráfico o de arte:

Mis compañeros de clase... bueno ellos más bien expresaban como inquietud por saber por qué me gustaba el anime, más bien acerca del mundo para empaparse, no les molestaba, más bien yo les prestaba algunas series que les podrían agradar y ellos las veían y me comentaban. Traté de jalarlos al mundo Otaku pero no pude (*risas*) Son muy rockeros realmente. (F, 22; recién graduada de artes gráficas)

Compañeros de clase bueno, yo estudio diseño grafico y he visto de todo, muchos jóvenes que les gusta el anime pero no van a convenciones o ven nada mas algunos anime, “yo he visto Caballeros del Zodíaco, yo he visto Naruto” pero no le paran pues, pero como yo en mi campo ya soy diseñador y ellos son mas espontáneos y abiertos, ellos no le paran, si fuera una carrera más seria si fuera otra cosa pero no... (S, 22; *estudiante de diseño gráfico*)

Sin embargo, otros Otaku entrevistados, que estudian carreras “más serias” (en las palabras de S, 22) presentaron también, imágenes de aceptación:

Mis compañeros de clases se prestan para eso, ellos han visto series y no son tan aficionados como uno pero lo respetan.

(H, 20; *estudiante de informática*)

Bueno para empezar con mis compañeros de clase que son las personas con las que más convivo, la mayoría... no todos pues, tienen un conocimiento básico y les gustan las series más populares que si Caballeros del Zodíaco o Dragon Ball y ese tipo de cosas pero a la hora de que me pongo exquisito yo y empiezo a hablarles de otras series, entonces sí se quedan como chinos así... no saben de qué les estoy hablando. (T, 19; *estudiante de mecánica industrial*)

En resumen, e independientemente de la carrera que cursan, la aceptación del otro en el medio educativo parece presentarse más en ámbitos de educación superior que en el bachillerato.

**Tabla 25.** Imágenes del otro desde los compañeros de clase entre los entrevistados que cursan estudios en la actualidad o que están recién graduados

	<b>Relatos de apreciaciones sobre el Otaku desde los compañeros de clase</b>			# Total de entrevistados
	<b>Aceptación</b>	<b>Rechazo</b>	<b>Desconocimiento</b>	
<b>Que asisten al colegio</b>	0,5 (**)	5,5 (*)	0	<b>6</b>
<b>Que asisten a la universidad/Instituto educación superior</b>	8	2	2	<b>12</b>
<b>Total</b>	8,5	7,5	2	18(**)

(\*) Corresponde a un relato que combina apreciaciones de aceptación y rechazo en un Otaku entrevistado que asiste al colegio

(\*\*) Dos entrevistados que cursan estudios actualmente no elaboraron ningún tipo de imagen desde sus compañeros de clase

#### **6.4.1.3.4. La imagen Otaku desde los compañeros de trabajo**

De los 22 Otaku entrevistados, 12 trabajan o han trabajado en algún momento. La mayoría de las apreciaciones que relatan de sus compañeros de trabajo son de aceptación, exceptuando tres apreciaciones de desconocimiento y dos de rechazo.

*¿Y tus compañeros de trabajo, qué opinan de eso?*

A: Mis compañeros de trabajo se ríen conmigo, a veces también se ríen de mí pero

*¿Pero cómo es eso de que se ríen pues?*

A: Es que son súper chéveres, bueno porque ellos me ven, yo en mi trabajo por ejemplo durante el almuerzo que me dan dos horas de comer, yo como media hora y la otra hora y media veo anime o leo comic o leo manga, algo. Mira yo sé cuando, bueno de hecho, yo enfiebré a una de las señoras ahí y vio Full Metal Alchemist completa porque me vio ahí viendo Full Metal Alchemist, después le tuve que quemar la serie para que ella lo viera pues, porque le gustó la cosa pues.

(A, 26)

Mis compañeros de trabajo, pues no estoy hablando siempre de anime, la verdad no les importa y yo pongo mi música y me dicen, tu musiquita loca, me dicen que yo soy punk y por como me visto y como llego siempre con converse, me dicen Punky Bruster... relacionan el anime con lo punk y no les importa, además me dicen que soy la consentida.  
(M, 20)

Todas las apreciaciones de desconocimiento corresponden a la imagen del Otaku doble vida: a una acción deliberada por parte del entrevistado de separar (y esconder) su esfera Otaku del resto; cuestión quizá más necesaria en un ambiente de trabajo.

Mis compañeros de trabajo... esos sí como que tampoco me involucre mucho con ellos... no lo saben. Y de paso que –risas- es que ahorita mis compañeros del trabajo son Otaku. Pero cuando trabajaba en una cosa normal no era muy... es que no sé... de pana tienes personalidad doble... (S, 26)

S, 26 actualmente trabaja en la organización de convenciones. Llama la atención su distinción entre un trabajo “normal” que se desarrolla fuera del ámbito Otaku y uno “no –normal” desarrollado en el ámbito Otaku.

Al igual que en el caso de la imagen proveniente de los compañeros de la universidad o de institutos de educación superior; las únicas imágenes Otaku de rechazo que se encontraron corresponden al Otaku niño, probablemente por las mismas razones que se expusieron en el apartado anterior: el Otaku se encuentra ante un medio *adulto*, ante un grupo de referencia cuya regla va en contra de realizar cualquier actividad que consideren propia de un niño.

Mis compañeros de trabajo ya se crea un poquito de discrepancia porque ya es otro nivel, ya uno es profesional y lo ven a uno con ese tipo de cosas y lo ven a uno con mala cara, unos me preguntan para que les consiga una serie y otros me dicen, “por favor esas son carajitadas”  
(H, 20)

Mis compañeros de trabajo (...) Bueno precisamente, ellos me dicen “oye, tu vienes con un look nuevo cada día” y de que sea Otaku me dicen “madura...” (N, 22)

No se pueden establecer relaciones significativas entre la aparición de estas imágenes y la naturaleza del trabajo que ejercen, debido a que muchos entrevistados no especificaron cuál era su trabajo en realidad. Así mismo, no existen relaciones significativas entre estas imágenes y la edad de los entrevistados.

#### **6.4.1.3.5. La imagen Otaku desde otras personas que conocen**

La mayoría de las apreciaciones desde otros conocidos son de desconocimiento. Al considerar el círculo “otras personas que conoces” los Otaku entrevistados reunían allí a personas menos cercanas que las correspondientes a los círculos anteriores. La mayoría de los otros que conocen al Otaku y que no pertenecen ni a la familia, ni a su medio educativo o laboral ni a otras culturas juveniles ni a su círculo de amistadas; sencillamente no conocen al Otaku (imagen del Otaku desconocido) o el Otaku prefiere o no considera relevante darse a conocer como Otaku frente a estas personas (imagen del Otaku doble vida)

#### **6.4.2. La imagen Otaku desde el otro generalizado y el resto de la sociedad**

Organizamos la descripción y análisis de la imagen Otaku desde el otro generalizado y el resto de la sociedad de acuerdo a los siguientes apartados:

6.4.2.1. El otro generalizado y el resto de la sociedad en la elaboración de una imagen Otaku

6.4.2.2. La imagen Otaku desde otras culturas juveniles

6.4.2.2.1. “Los que son como nosotros”: La imagen Otaku desde los Emo y los Punks

6.4.2.2.2. “Los que no soporto”: La relación entre los Otaku y los Tuki

6.4.2.2.3. “Los que están en otra onda”: Imagen Otaku desde los pavitos

6.4.2.2.4. Los desconocidos: Imagen Otaku desde los jóvenes que no son Otaku

6.4.2.1. El Otaku y los medios de comunicación

6.4.2.1.1. El Otaku y la prensa

6.4.2.1.2. El Otaku y la radio

6.4.2.1.3. El Otaku y la Televisión

6.4.2.1.4. El Otaku y la Internet

*La Internet como espacio*

*La Internet como otro*

6.4.2.2. La imagen Otaku desde la sociedad en general

#### **6.4.2.1. El otro generalizado y el resto de la sociedad en la elaboración de una imagen Otaku**

El otro generalizado se refiere a todo colectivo lo suficientemente abstracto como para carecer de interacción directa alguna con el Otaku. Aún cuando es abstracto, el Otaku puede hacer referencias directas de él (lo que llamamos un “otro generalizado de hecho”), por ejemplo un programa de televisión, una mención de un artículo de prensa.

El resto de la sociedad (fue expresado como “la sociedad” en la entrevista) no puede ser referido de modo alguno a una referencia directa y concreta; todas las apreciaciones son supuestas.

Al mostrarle al Otaku el mapa de “otros generalizados” donde los distintos otros (como la televisión y otros jóvenes que no son Otaku) estaban expuestos en círculos de igual tamaño y preguntarle “¿Qué piensan ellos de que tu seas Otaku?” se buscó que el Otaku no respondiera basándose en un individuo en concreto, en un grupo en concreto sino de modo más general.

Algunas de las apreciaciones obtenidas son bastante parecidas a las que los Otaku describieron cuando se les mostró el mapa de los otros inmediatos. Sin embargo otras apreciaciones fueron radicalmente distintas, y la naturaleza de las mismas hizo necesaria la elaboración de un análisis distinto aún cuando éste también parte de la noción básica de que existen apreciaciones desde el otro que reflejan aceptación de la identidad o de la cultura Otaku, otras apreciaciones de rechazo y otras que reflejan desconocimiento.



#### 6.4.2.2. La imagen Otaku desde otras culturas juveniles

Bueno, como grupos que son, a la final a ellos también los consideran raritos. Ellos viven en su mundo y nosotros en el nuestro. A la final es así.

(...)

La mayoría de los emo y tuki y todos ellos que les gusta y por eso les da igual la cultura. Pero en cierta parte al igual que ellos nos critican a nosotros, nosotros los criticamos a ellos y eso es una criticadera continua.

*¿Nunca va a hacer como consenso?...*

L: Sí, porque siempre va a haber alguien, por lo menos si están calmados, siempre va a hacer alguien que va a armar el caos y va a volver otra vez la pelea

*Ok pero son peleas ¿de qué tipo? ¿De que a mí no me gusta eso y a ti si te gusta eso...?*

L: Sí, pero las peleas de ellos son “el mundo no me entiende” o “yo vivo peleando” o “me corrieron del San Ignacio” como están ahorita aquí

*Sí, me llama la atención que ahora, por como están vestidos, veo al grupo de metaleros, de punketos*

L: Sí y de góticos por allá.

*Sí, están como que se conjugaron aquí...*

L: Sí sí, por lo menos el mundo está prácticamente rechazándolos y aquí también el City Market nos rechaza a nosotros, nos bota; prácticamente ellos se vinieron para acá y ahora falta que nos corran a nosotros. Ahora que están los grandes grupos urbanos de Venezuela que son emos aquí y frikis Otakus acá entonces es “ay, los Otaku hicieron esto y los emos aquello” y es como...

*¿Y cómo ha sido esto del centro Comercial? ¿Los han sacado de aquí? ¿Por qué? ¿Les han dado alguna explicación?*

L: Ah porque la mayoría... bueno por lo menos nosotros es porque saltamos mucho o alzamos mucho la voz o no consumimos. Por eso nos botan. Los emo son

porque o fuman, o agarran las sillas, dejan todo desordenado y se la pasan criticando a otras personas.

(L, 17)

El extracto anterior, de la entrevista realizada a L, 17 da cuenta de la interacción de los Otaku con otras culturas juveniles, de las realidades que pueden llegar a compartir y de las dinámicas que suceden entre ellos en Caracas. El City Market no es sólo espacio seguro del Otaku, también en ocasiones es el espacio seguro de otras culturas juveniles.

Gracias a los datos obtenidos en la observación participante, preguntamos a los entrevistados sobre su imagen propia desde tres culturas juveniles que les sirven como referentes al Otaku: los Emo, los Tuki, los Punk y los Pavitos. Se incluyó además un círculo en el que se le pedía al Otaku definirse desde los “jóvenes que no son Otaku”; a fin de incluir jóvenes que no formaran parte de los grupos anteriormente mencionados.

Existen dificultades al momento de llamar a estos grupos Culturas juveniles propiamente dichas, especialmente en el caso de los Pavitos. Así mismo es difícil definir y comprobar su existencia real y sus relaciones con los Otaku.

Algunos Otaku entrevistados nos dieron sus propias definiciones de estos grupos, especialmente de aquellos de los que se ven distanciados que son los Tuki y los Pavitos. Con los Emo y los Punk como se verá en las siguientes líneas parecen tener relaciones “más amigables”. En todo caso no nos interesaba la definición o existencia real de estos grupos, sino el hecho de que estos grupos efectivamente –reales o no en la forma en que el Otaku los ve- son un horizonte de referencia para el Otaku; y el Otaku se define a sí mismo desde ellos.

#### **6.4.2.2.1. “Los que son como nosotros”: La imagen Otaku desde los Emo y los Punks**

Los que conozco de otros grupos, los emos que he conocido les gusta el anime, les gusta o les da igual, pero como el... la estética, no se si como emos se sienten reflejados por la estética, no hay mayor... (R, 16)

Entre los Otaku entrevistados existe una opinión más o menos homogénea acerca de las apreciaciones y las relaciones de los Emo y los Punks sobre los Otaku. De 17 entrevistados con los que conversamos sobre los Emo, 14 de ellos nos dijeron que los Emo veían anime y que incluso algunos Emo eran a su vez Otaku y parte de los grupos. Durante la investigación pudimos observar que algunos miembros de los grupos Otaku se consideraban a sí mismos como “Emo” o de “tendencia Emo” pero aún así, su horizonte de referencia más fuerte era el Otaku y no el Emo.

En cuanto a los Punks se observaron los mismos resultados: de 17 entrevistados con los que conversamos sobre los Punks, 14 dijeron que los punks veían también anime por lo que suponían aceptación hacia el Otaku por parte de esta cultura juvenil y que había Punks dentro de los grupos Otaku. Durante la observación participante no pudimos detectar la presencia de “punk” propiamente dichos, sino de algunas tendencias que se adjudican a los punk como la vestimenta y los gustos musicales en algunos de los miembros de los grupos Otaku.

#### **6.4.2.2.2. “Los que no soporto”: La relación entre los Otaku y los Tuki**

*Y cuéntame, ¿cómo es eso de los tukis?*

S: Los tukis... eh... no es por degradar a esa gente sino que se les dice así normal, ellos aceptan que son tukis, esa es la gente de barrio, no solo de barrio sino gente que también tiene acceso, pero es gente que escucha regueton y anda hablando con el malandreo. (S, 15)

Cuando se trata de los Tukis, los relatos son muy distintos a las que se observaban en torno a los emo y los punk. De 18 entrevistados con los que se conversó

sobre los Tukis, sólo cinco relataron apreciaciones de aceptación. El resto de los relatos se centró en apreciaciones de rechazo en dos direcciones; no sólo de los tukis hacia los Otaku sino también, y con mucha fuerza, de los Otaku hacia los tukis; como lo describe R, 16; que entrevistada durante una convención:

...he notado en las convenciones la aparición de tukis

*¿Y como reaccionan los Otaku?*

R: ¡Aquí el encargado de los videojuegos era un tuki!, bigote decolorado, gelatina para atrás, piedras de este tamaño (en el cuello), pantalones tubito y yo decía, “¿Como no lo han botado? ¿Qué hace este espécimen ajeno dentro del evento?”

*¿Pero es un rechazo, qué piensan los tukis de los Otaku?*

R: Bueno los Otaku no sienten mucho afecto hacia los tukis, no precisamente somos amigos y vamos a comer helado... (R, 16)

¿Cuál es el origen de esta enemistad? Aunque para los entrevistados no era muy claro, citaron al menos dos razones. La primera gira en torno al manga- anime: los tukis, en opinión de los Otaku no conocen o detestan el anime; y si lo conocen no tienen el conocimiento “suficiente” sobre anime para entrar en el mundo Otaku y en las convenciones, a juicio de los entrevistados.

En conversaciones informales sostuvimos con los Otaku durante esta investigación, nos hablaban frecuentemente de que los Tuki tienen contacto con el mundo Otaku debido a que han visto una serie popular: Dragon Ball, donde el peinado del protagonista es ligeramente parecido al peinado por el cual es posible distinguir a un Tuki: cabello teñido de amarillo y engominado hacia arriba, al que se ha denominado “peinado *sayayin*<sup>37</sup>”. El que los Tuki se sientan identificados con Dragon Ball por causas totalmente distintas a las que motivan a un Otaku a ver esa serie, puede provocar que los Otaku los acusen de desconocimiento o de no pertenencia al mundo del manga- anime. Continuamos con el relato de R, que ilustra esta razón:

...no tienen una definición clara entonces se ponen a especular al respecto y no saben, se ponen a decir barbaridades, un tuki que venga a

---

<sup>37</sup> Sayayin: raza a la que pertenece Goku, personaje principal de la serie Dragon Ball, que cuando liberaba su poder su cabello cambiaba al color amarillo. (Dato obtenido de la observación participante)

una convención porque nada mas se vio Naruto me frustra... eso si me molesta. (R, 16)

También S, 15 cita el desconocimiento o el disgusto por el manga-anime como una razón para la enemistad entre Otakus y tukis:

Los tukis detestan el anime aunque ellos todos en su infancia vieron Dragon ball y Digimon, dicen que ya son grandes que no tienen por qué estar viendo comiquitas (S, 15)

Durante esta investigación se sostuvieron algunas conversaciones informales con Otakus acerca de los Tukis y citaban como una segunda razón, quizá más fuerte que la primera, para la enemistad entre ambos grupos, la diferencia radical entre gustos musicales. La música que identifica a los Tuki es el regueton y es el tipo de música que detestan los Otaku. Una chapa característica que decora algunos bolsos de los Otaku dice “No al reggeton”, como también puede decir “No a los Tukis”. Las observaciones de Y, 18; lo confirman y dan algunas pistas sobre lo que podrían ser las apreciaciones de los Tukis sobre los Otaku:

Bueno los que conozco de otros grupos, detesto a los tukis, aparte de que no me gusta el regueton y no lo soporto, eso no es música, no soporto cómo se visten, no es por discriminación ni nada, es personal, no me gustan y ahorita se le ocurrió la gran idea de poner en Televen Naruto y ahora todos conocen Naruto, tu ves a tukis en convenciones, asco!

Te quedas así como que ¡noooo, nos vienen a infestar!

*Ahora sientes que hasta los tukis ven anime, ¿hay un rechazo de los Otakus hacia los tukis?*

Y: Y de los tukis hacia los Otakus, aunque ellos vean Naruto, que eso es lo único que ellos ven y asistan a las convenciones, te ven como que somos los raritos, la sociedad nos ve también como raritos, pero a nuestra manera porque somos chéveres.

Los emos son Otakus, más allá de la corriente, lo que importa de estos grupos, lo que importa es que ven anime, pero a los tukis no los soporto, rechazo pero no discriminación

(...) yo pienso que los tukis, ellos nos ven como raros, eso es lo que yo pienso

*¿Por qué piensan los tukis que son raros?*

Y: Porque no entienden la filosofía de hacer cosplays. (Y, 18)

#### **6.4.2.2.3. “Los que están en otra onda”: Imagen Otaku desde los pavitos**

Los pavitos tu sabes que andan en una onda, yo los veo que ellos están en una onda que yo no estoy y yo no rumbeo casi así que nada que ver. (M, 20)

Los “pavitos” no corresponden a una cultura juvenil propiamente dicha, sino más bien a una tipología que elaborada desde los Otaku (entre otros jóvenes) para identificar a grupos de jóvenes cuyos intereses y modos de diversión son distintos a los de los Otaku. Con la categoría de “pavitos”, identifican a los jóvenes interesados en las fiestas (*la rumbita*):

Que si los pavitos que conozco, son como bueno lo explicaría más o menos como lo que dije aquí. Asco... yo estoy grandecito ya pa esas vainas. Yo voy a agarrar, voy a la rumbita con mi panita, con la jevita... vainas así... No... están locos todos ellos, realmente. (Z, 23)

...los pavitos y los pavitos viven en su mundo de discoteca y rumba y todo eso (L, 17)

Durante la observación participante notamos que era común identificar a los pavitos como los asiduos a los locales nocturnos del Centro Comercial San Ignacio. Según los Otaku que pudimos entrevistar o conversar informalmente con ellos; lo que para el Otaku es el Centro Comercial City Market: el lugar de reunión, el lugar para ser vistos; para los “pavitos” es el Centro Comercial San Ignacio, especialmente de noche.

Los pavitos, los que andan por el San Ignacio en sus rumbitas (Y, 18)

En todo caso, al igual que los tukis, el pavito constituye una referencia para el Otaku que reconoce como distinta al Otaku y de la cual quiere diferenciarse lo más posible.

En esta categoría se relataron pocas apreciaciones de aceptación. El mundo del Otaku es “extraño”, “raro” o “infantil” para el pavito según lo relata el Otaku:

*¿Y los pavitos que conoces?*

Sm: ¿Un sifrino? Bueno me verían muy raro, aunque ello puede que vean anime y manga, no les interesaría mucho esto... (Sm, 16)

#### **6.4.2.2.4. Los desconocidos: Imagen Otaku desde los jóvenes que no son Otaku**

De los 15 entrevistados con los que se conversó respecto a las apreciaciones de los jóvenes que no son Otaku sobre su identidad Otaku, 10 relataron apreciaciones que corresponden a una imagen Otaku desde el otro como un desconocido:

Los jóvenes que no son Otaku no opinan, no saben que eso está tan arraigado. (E, 24)

4 imágenes más se derivaban de apreciaciones de rechazo y una sola de aceptación.

#### **6.4.2.1. El Otaku y los medios de comunicación**

Al presentarles en el mapa del otro generalizado los medios de comunicación, los entrevistados hablaron sobre los mismos de dos maneras: o bien trataron a los medios de comunicación como medio, como espacio; en el caso de la televisión para la transmisión del anime y en el caso de Internet como la herramienta desde la cual no sólo consiguen anime y manga sino también se ponen en contacto con otros Otaku; o bien trataron a los medios de comunicación como “otros”, que tienen una opinión, una percepción sobre los Otaku desde la cual construyen una imagen propia.

Consideramos relevantes ambos tratamientos: el primero porque permite reconstruir los modos en que el Otaku tiene contacto con su afición y cultura y el segundo, porque era el objetivo inicial de la pregunta: averiguar cuál era la imagen que el Otaku elabora desde los medios como parte del otro generalizado.

#### 6.4.2.1.1. El Otaku y la prensa

La prensa para el Otaku proporciona información mínima acerca de la cultura Otaku generando una matriz de opinión que en algunos casos, los entrevistados juzgan como errónea. I, 18 y R, 16, relatan una apreciación de desconocimiento o ignorancia por parte de la prensa y por otro lado, hablan de cómo la opinión de la prensa sobre el Otaku es asimilada por el resto de la sociedad.

I: En el caso de la prensa se puede observar que hay mucha desinformación, no desinformación en el sentido de que no estén informados sino en la manera en que muestran la información (...) hacen ver a las personas que nos gusta esta afición como personas aparte de lo que es la sociedad en general.

*¿Cómo se han expresado ellos acerca de los Otaku?*

I: Bueno un término en específico no, pero (...) no veo la necesidad de usar un término tan rebuscado para simplemente decir un grupo de anime y manga, un grupo de personas que les gusta el anime y el manga. Así como hay un grupo de personas de lectura pues fácilmente podrían llamarlos así a los de anime y manga sin tener que ir con cosas tan rebuscadas que si la tribu o la aldea tal que en cierto modo suena ridículo. (I, 18)

Prensa, lo que yo he leído de artículos sobre los Otakus hasta cierto punto me ha molestado como se expresan porque presentan esto como una actividad infantil (...) pero no voy a decir de la prensa sino de la persona que escribe el artículo y esa es la percepción que terminan tomando las otras personas al leerlo, pero bueno, no podemos obligarlos a pensar como nosotros. (R, 16)



#### 6.4.2.1.2. El Otaku y la radio

Los entrevistados no relataron apreciaciones relevantes desde la radio salvo alguna escasa promoción que escucharon sobre las convenciones y eventos. La radio no parece ser un medio de comunicación relevante para el Otaku.

#### 6.4.2.1.3. El Otaku y la Televisión

La mayor parte de los entrevistados habló de la televisión como el medio por el que tienen acceso a su objeto cultural (el anime), o lo tuvieron en el pasado (cuando existía una Zona Otaku en Televen), mientras que otro grupo identificó a la televisión como un otro que produce una matriz de opinión sobre el Otaku, al igual que sucede con la prensa.

Los Otaku entrevistados conocieron al anime por medio de la transmisión de series en canales nacionales pero con La “Ley de Responsabilidad Social de Radio y Televisión”, que entró en vigencia en el año en el año 2005; según los Otaku entrevistados se dejó de transmitir anime en horario infantil ya que muchas de las series de anime, tienen contenido violento, como explica A:

(...) el error que han cometido muchos aquí, han querido encasillar con que todas las comiquitas son para niños y por eso las transmitían en horarios infantiles. Pero series por ejemplo como Samurai X, yo por lo menos no lo hubiera transmitido en un horario tan accesible a niños porque muestran violencia (A, 26)

De esta manera, N, 22 y D, 23, se refieren a la situación actual de la transmisión anime en televisión:

(...) con la ley resorte ya casi no hay anime en televisión nacional, horrible, de verdad pasan Naruto en la mañana y ya y es chimbo eso... hay que tener cable para ver anime. (N, 22)

Bueno yo creo que ha cambiado mucho aquí en este país por cosas políticas que sabrá Dios que será, pero aquí ha cambiado mucho por eso. (D, 23)

Esto, en parte, puede explicar por qué el Otaku de Caracas ha desplazado su centro o medio predilecto para aproximarse a su objeto cultural: el anime, de la televisión hacia Internet. Aunque por supuesto, es preciso considerar el auge de la Internet y las posibilidades que genera en términos de contactos con otros Otaku como factores de importancia; además del acceso al objeto cultural.

#### **6.4.2.1.4. El Otaku y la Internet**

Bueno las páginas de Internet son las que nos hacen Otaku diría yo, porque son las que nos proveen, son nuestros narcotraficantes por decirlo de alguna manera (T, 19)

Al colocar “páginas de Internet” en el mapa sobre el otro generalizado se buscaba que el entrevistado recordara páginas en las que hubiera visto juicios, opiniones, comentarios, noticias etc, en donde el otro se refiriera al Otaku. En otras palabras, donde identificaran a aquello que habían leído o recordaban de las páginas de Internet como otro generalizado desde el cual pudiesen construir una respuesta.

Sin embargo, no todos los relatos trataron a las páginas de Internet como otro. Una gran mayoría se refirió a las páginas de Internet como el espacio por excelencia donde se desarrolla la cultura Otaku, donde consiguen con mayor facilidad las series de manga y anime, donde contactan a los grupos Otaku por primera vez.

De los 22 entrevistados; 11 identificaron la Internet como un espacio del Otaku, 8 le dieron a las páginas de Internet el tratamiento específico de otro y relataron las apreciaciones que habían leído en páginas de Internet sobre los Otaku. 2 consideraron a las páginas de Internet tanto como un espacio del Otaku como otro quien además, apoya la cultura Otaku. Finalmente, uno de los entrevistados no dijo nada respecto a las páginas de Internet cuando se le mostró el mapa correspondiente al “otro generalizado”.

### ***La Internet como espacio***

El tratamiento de por lo menos 13 entrevistados de las páginas de Internet como un espacio en el cual es posible la identidad Otaku; apuntó a designar al Internet como un espacio seguro de los Otaku. Después de todo, los Otaku por lo general se inician y en su afición por medio del Internet, allí consiguen series con mayor facilidad, contactan a los grupos, se enteran de los lugares y fecha de las convenciones e interactúan con otros Otaku; tal y como lo relata S, de 26 años:

Lo primero que se me viene a la mente es que las páginas de Internet no pueden opinar mucho sobre los Otaku porque los Otaku dependen de las páginas de Internet generalmente. La cultura Otaku es un movimiento underground que se mueve por Internet... casi todo (S, 26)

En Internet es muuucho lo que abarca, los foros, este, todo, por ahí se consigue el anime, por ahí se consiguen los juegos, el manga, el Internet es el medio del Otaku, si no fuera por eso muy pocos estarían aquí o no se harían convenciones porque no sería muy conocido, todo esto fue conocido gracias al Internet (S, 22)

...las páginas de Internet son más que todo, son las fuentes de comunicación y de información, gracias a eso las personas son Otaku, dígame en facebook, en facebook hay cuatro mil grupitos de anime y cosplay y millonadas de series, pues la verdad es que con el medio de comunicación con el que estoy mas familiarizada es Internet y con el que estoy mas complacida, porque ahí al gente pone de su conocimiento, ahí no lo hacen terceros, la gente pone, “soy Otaku, esta es mi página” y todos leen y participan (Y, 18)

### ***La Internet como otro***

Páginas de Internet, ehho bueno, el Internet, madre de la información, ahí hay de todo, hay aceptación y también hay burla y crítica, así que no sabría decirte... es de parte y parte, como el Internet es accesible para todos no discrimina las opiniones...(H, 20)

Fieles a la concepción de la Internet como espacio, la mayoría de los entrevistados que hablaron de las páginas de Internet como otros (6 en total, de 8 entrevistados que le dieron ese tratamiento a las páginas de Internet); decían que allí era posible encontrar cualquier cosa, desde apreciaciones de apoyo hasta duros juicios en contra de los Otaku. De manera anecdótica, algunos de los entrevistados contaron estos juicios. Relataron así mismo la presencia de páginas “anti-Otaku”:

...hay páginas donde... como el foro de Capital Otaku donde son Otaku hablando de anime y de su afición y lo que le gusta, hay páginas donde, hay páginas de anti Otaku que se ha visto mucho que son gente que le tiene un odio acérrimo, inexplicable honestamente hacia los Otakus y nos critican con todo pues, nos destruyen, nos insultan, nos... pero bueno x. Y también están las páginas que ni lo uno ni lo otro pero que se encargan de informar por lo menos... (A, 26)

Las páginas de Internet tienen múltiples opiniones, he visto videos de grupos religiosos que se meten con los Otaku y dicen que somos satánicos. (N, 22)

Pero las reacciones presentes en las páginas anti-Otaku no parecieron causarle mayor molestia a los entrevistados. Internet, decían, es un espacio donde cualquier cosa tiene cabida; así que para evitarse un disgusto simplemente optan por sólo visitar el lado pro-Otaku de la red.

...hay páginas que presentan las cosas como son, las personas que escriben desde su punto de vista y encuentras de todo (R, 16)

#### **6.4.2.2. La imagen Otaku desde la sociedad en general**

Para la sociedad yo soy un loco (Sm, 17)

La sociedad... la gente siempre le teme como a lo que no conoce (S, 26)

Casi todas las apreciaciones que percibe el Otaku sobre sí mismo de la sociedad en general son, o de rechazo, o de desconocimiento. Entre las apreciaciones de rechazo, la más común es la que desde el otro inmediato llamamos “Otaku niño”. Para los Otaku entrevistados la sociedad critica que no se comporten de acuerdo a su edad y califica su objeto cultural: el manga- anime como infantil.

...la sociedad en general estima que ver una serie animada, dígase comiquita, anime, entre otras, es algo que debería ser visto nada más por niños y no por personas que ya (...) tengan la mayoría de edad, incluso aún más edad, entre 25 y 30 años (...) ya que en cierto modo consideran que ese tipo de personas que tienen tanta edad, pero les gusta ver esto, están como que deslindados de lo que es la sociedad pero no considero que debería ser así. (I, 18)

La sociedad bueno, la sociedad como te dije lo ven así como te dije que lo ven a uno, es algo de chamitos, “bueno si les gusta esa comiquita, bueno déjalos”, pero la cosa cambia cuando uno ya es mayor de 25... te ven que tu todavía te disfrazas (...) como que “ese tipo como que no crece, eso es para chamitos de 16”, es mal visto... (S, 22)

Las apreciaciones de rechazo tienen en común que consideran que el Otaku está en donde no debería de estar. No se encuentra en un espacio temporal adecuado (en el caso anterior, del Otaku visto como un niño) y tampoco se encuentran en la realidad adecuada.

La sociedad (*gritando*) ¡Nos critican! ¡Son unos sin oficio! (...)

*¿Eso es lo que piensa la sociedad?...*

L: Sí, esa la verdad, por ejemplo estamos aquí y esta gente nos ve en los eventos cosplayados y nos rechazan. Piensan que estamos locos o que no tenemos oficio, que nuestros padres no nos dieron la educación correcta o el punto de vista en verdad de lo que es el futuro de nosotros. (L, 17)

La sociedad ve a los Otaku como gente loca, gente que realmente vive en un mundo de fantasía, piensan que vivimos en un mundo de fantasía. (S, 16)

...yo sé que la gente ve la cultura Otaku como una cultura extraña, algo raro pero realmente son prejuicios y son puntos de vista, si la gente no lo acepta bueno, igualito ahí está. (Sf, 17)

Las imágenes negativas provenientes de la “sociedad” se deben, según los entrevistados, al desconocimiento de la sociedad sobre la cultura Otaku; de ahí que tras relatar las apreciaciones de la sociedad sobre el Otaku, los entrevistados recalcaran la necesidad de “darse a conocer”, de difundir su cultura.

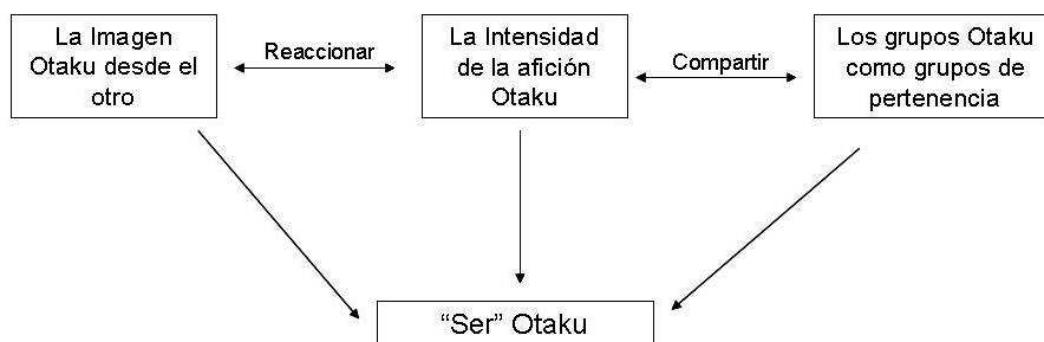
No sé la cuestión es cómo te digo; la lucha de los gays para que los acepten, es informar a la gente de quiénes son ellos. Nosotros también (...) De que así usted no se haya dado cuenta, usted en algún momento vio un anime y eso no lo denigra, no lo cambia, no lo hace diferente, no le va a salir un cacho en la frente porque alguna vez vio un anime. (N, 21)

El Otaku no reclama exclusividad de sus prácticas culturales (salvo en el caso de los Tukis), ni aislamiento del resto de la sociedad sino todo lo contrario:

La sociedad como tal para mí le falta mucho por conocer al Otaku y a nosotros nos falta bastante darnos a conocer ante la sociedad (...) y yo pienso que la sociedad en general debería conocer... el motivo de por qué la gente es Otaku, no solos los Otakus ahí... (...)Darse la tarea de conocernos a nosotros, de parte y parte... es como una relación amorosa, se pone de parte y parte, para mí la sociedad tiene que dar un poquito de posibilidad a los Otaku. (Y, 18)

## A MODO DE CONCLUSIÓN: UNA TIPOLOGÍA DEL “SER” OTAKU EN CARACAS

En esta investigación hemos caracterizado las prácticas culturales del Otaku, las dinámicas propias de los grupos y la imagen propia que el Otaku genera desde el otro. Los modos en que estos elementos se relacionan entre sí pueden apreciarse en el gráfico # 5. Primero, la afición Otaku es compartida por grupos de aficionados que generan prácticas culturales específicas. A quienes entrevistaron afirmaron que se podía ser Otaku fuera de un grupo pero cuando hablamos de “ser” Otaku no nos estamos refiriendo a un gusto por el manga y el anime cultivado en solitario sino a una identidad que como tal es social e implica una cultura. Una cultura no se posee en solitario, es un proceso colectivo. Segundo, ya que el “ser” Otaku está inmerso en un proceso cultural, se vincula también con las respuestas o reacciones que obtiene del otro sobre su identidad. El Otaku fija posición ante estas reacciones y se define a sí mismo desde ellas: negándolas como parte de sí mismo, o confirmándolas.



**Gráfico 5:** El "ser" Otaku desde la interacción con el otro y su entorno

Considerando estos elementos hemos elaborado una tipología del “ser” Otaku en Caracas. Esta tipología tiene cuatro grandes descriptores que pueden o no estar presentes en todos los Otaku de Caracas, en mayor o menor intensidad, con mayor o menor acento en una u otra tipología dependiendo del modo en que cada individuo configura su afición en relación a otras esferas de su vida, del significado que le otorga al grupo al que pertenece y de la imagen propia que tiene desde las reacciones de los otros ante su cultura Otaku. Presentamos a continuación estos descriptores del “ser” Otaku.

### **1. “Ser” Otaku es “ser” joven y niño al mismo tiempo**

Este descriptor será expuesto de primero a propósito, ya que el tema infantil es el eje central aunque no el único desde donde es posible entender los descriptores que le siguen.

El Otaku de Caracas comenzó a ver anime cuando era niño, por lo que es inevitable que identifique esta afición hasta un cierto punto con los recuerdos de su niñez. Ahora bien, no todo anime es para niños, sólo un género de anime responde explícitamente a esta categoría: el Kodomo. Sin embargo otros géneros para adolescentes como el Shonen y el Shojo han sido transmitidos en Venezuela en canales de señal abierta durante el horario infantil. Esta es la causa de un esquema preconcebido que asocia a la animación con la niñez.

Una de las prácticas culturales asociada al manga- anime es el cosplay, el cual produce otro esquema preconcebido que asocia el cosplay con la niñez. Fuera de los significados que le da el Otaku a ponerse un cosplay que implican la representación de un personaje del anime lo más fidedignamente posible, la confección propia de los trajes, la exposición pública en las convenciones y los concursos; para el otro, el acto de “cosplayarse” (o ponerse un cosplay) es simplemente ponerse un disfraz al igual que lo hace un niño durante los carnavales en Venezuela.

Estos dos esquemas se manifiestan con particular fuerza desde el otro que identifica al Otaku como niño, que le pide que madure, que se enfoque en otras actividades “más apropiadas con su edad”. En un contexto más general, el Otaku como



todo joven, se encuentra en la emergencia de abandonar su niñez; entonces la concepción de la afición por el manga y el anime como una actividad infantil, le genera conflictos. Los conflictos se presentan con mayor agudeza a medida que el Otaku crece, en especial cuando supera los 20 años y se encuentra en un medio universitario o en un medio laboral. Para el Otaku, que el otro lo conciba como niño implica que el otro no le puede comprender realmente, no puede entender la naturaleza del manga y el anime no necesariamente diseñada para el público infantil.

El Otaku busca superar este conflicto y a la vez evitar exponerse al “ridículo” de parecer niño, al mantener una separación entre la esfera Otaku y el resto de las esferas de su vida. Así, en algunos casos sólo habla sobre anime y manga con sus amigos pertenecientes a los grupos Otaku y sólo usa cosplay e incluso puede que sólo se vista característicamente como Otaku en sus espacios seguros, como las convenciones. Este caso es más común para los Otaku que hemos denominado “fanáticos”, que buscan equilibrar la intensidad de su afición por el manga- anime y las prácticas culturales asociadas a él, con el resto de las esferas de su vida.

Pero en otros casos, el Otaku se define sin reservas como “niño” a pesar de “ser” verdaderamente mayor y congenia con las apreciaciones del otro, la única diferencia es que mientras a los otros les causa molestia, al Otaku le enorgullece. Esta situación es mucho más probable que se presente en el caso de los Otaku que hemos denominado “frikis”: Otakus que llevan su afición al extremo. Después de todo, el Otaku de Caracas no ha roto la continuidad del gusto por el manga y el anime que se inició en su infancia y al pertenecer a una sociedad más amplia que la cultura Otaku, aún mantiene los esquemas preconcebidos que asocian tanto su afición como algunas de sus prácticas culturales con la niñez.

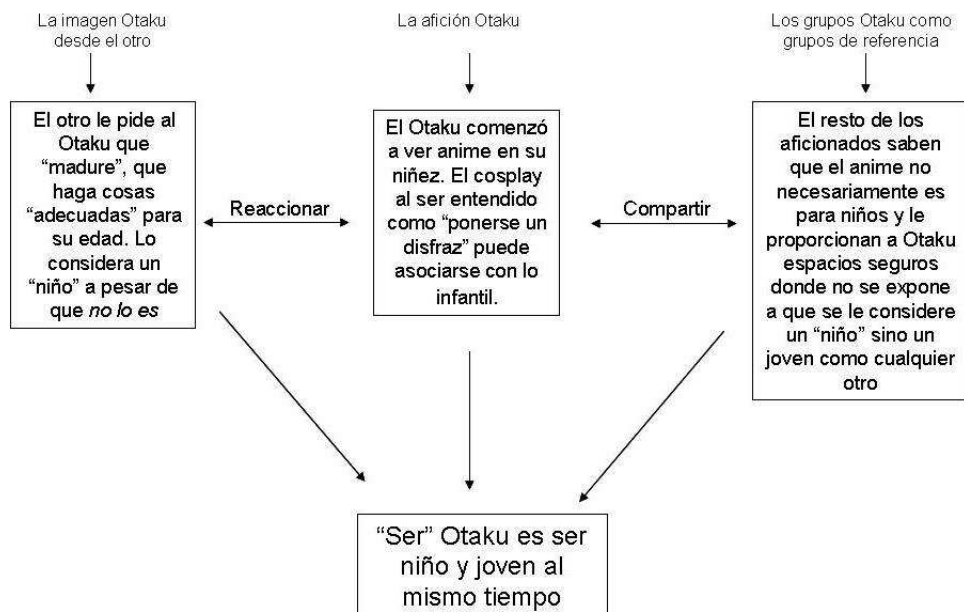


Gráfico 6. Resumen esquemático del descriptor del "Ser" Otaku 1: "Ser" Otaku es ser niño y joven al mismo tiempo

## 2. "Ser" Otaku es "vivir" temporalmente en un mundo de fantasía

Las historias del manga y el anime no son *reales*, ya que la mediación del dibujo le crea al objeto cultural un carácter fantasioso. La estética del anime implica además la exageración de ciertos rasgos físicos como los ojos que se engrandecen al modo occidental a pesar de que las historias traten mayoritariamente sobre la vida y cultura japonesas.

El Otaku se siente capturado por la naturaleza de las historias (series de anime y manga) con las que entra en contacto. Dependiendo del género, algunas hablan de la naturaleza humana y las relaciones mientras que otras introducen toda una serie de elementos fantásticos: robots, princesas, samurai, brujos, magos, individuos comunes con súper poderes etc. El Otaku se identifica con algunas de estas series, conversa sobre ellas en el contexto de su grupo Otaku, las "vive" de una manera muy intensa: sigue las historias, dedica gran parte de su tiempo a ellas y a investigar sobre los personajes y otros elementos de las series que le gustan. La animación permite desdibujar fácilmente los límites de la realidad. El mundo del manga y el anime le proporciona al Otaku una válvula de escape de la realidad de la vida cotidiana, le divierte, le hace sentir más tranquilo y más libre porque tiene la posibilidad de:

...llenar la expectativa vacía de su fantaseo con cualquier contenido concebible. Si es posible designar el fantaseo como acción en el pleno sentido de la palabra, entonces es una acción libremente realizada (Schütz y Luckmann, 1973, p.50)

Todos los miembros de los grupos Otaku se llaman entre sí no por sus nombres reales sino por un nickname que en la mayoría de los casos se trata de personajes de series de anime con los que el Otaku se ha sentido hasta cierto punto identificado. Llamado como si fuera un personaje de anime, en ocasiones también se viste como un personaje de anime. La práctica del cosplay se inscribe en parte dentro de esta dinámica de “vivir” una serie al representar física y psicológicamente a un personaje. Los Otaku hablan de una actitud particular que debe asumirse al llevar el cosplay y que consiste en adentrarse en el personaje, alejándose un poco de sí mismos, al menos por el tiempo que dura la convención.

Para el otro estas vivencias fantásticas no pasan desapercibidas. El Otaku es acusado de vivir dentro de las historias, de no estar en la realidad, de estar loco, de ser un extraño.

Ante estas acusaciones, el Otaku apela al carácter temporal y limitado de su mundo de fantasía. El cosplay sólo se lleva en las convenciones o en eventos especialmente diseñados para su usanza, en definitiva, en espacios seguros. El Otaku no habla con todos de su profundo conocimiento sobre el manga y el anime y el modo en que las historias han influido sobre él. La fantasía sólo se comparte con gran intensidad dentro del círculo de aficionados. La ruptura y limitación de este mundo de fantasía depende por supuesto, de la intensidad de la afición Otaku, de si se es simplemente fanático o friki. Pero en todo caso, siempre se da esa ruptura, el escape a la fantasía sólo constituye un ensayo; no un deseo real de permanencia.

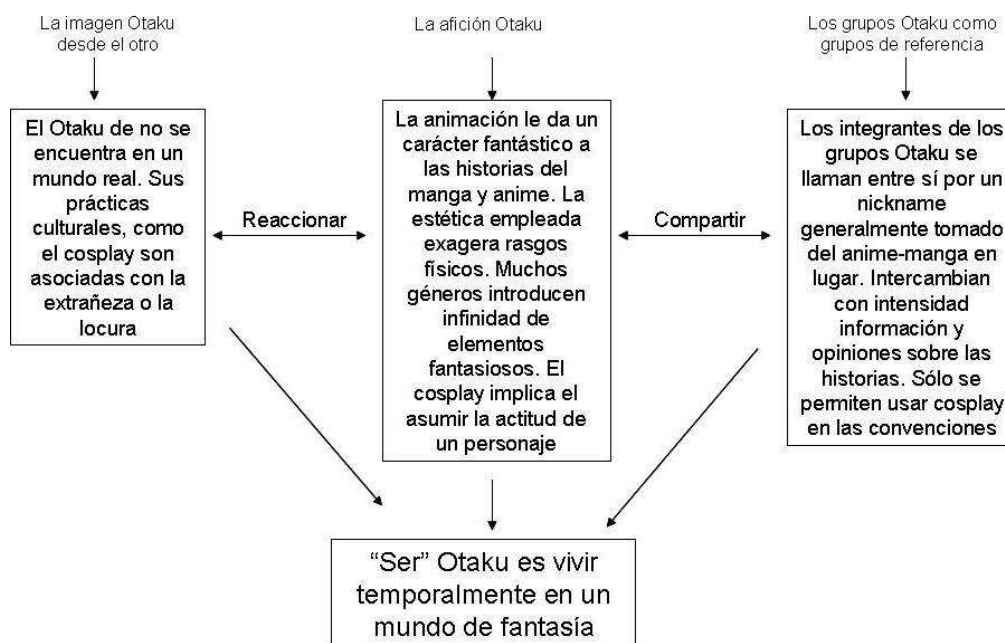


Gráfico 7. Resumen esquemático del descriptor del "Ser" Otaku 2: "Ser" Otaku es vivir temporalmente en un mundo de fantasía

### 3. “Ser” Otaku es solidarizarse con quien comparte su afición, o con quienes se interesan por ella.

El Otaku no vive su afición en solitario sino que tiene un interés expreso por compartir esta afición. “Ser” Otaku en Caracas implica de parte del individuo el poder congeniar su identidad Otaku con otro amplio repertorio de identidades que debe ejecutar en el transcurso de su vida cotidiana. Los otros con quiénes entra en contacto en estas otras esferas no se sienten identificados con el manga- anime ni conocen lo suficiente de este objeto cultural por lo que el Otaku busca la interacción más continua y más intensa con otros que tengan la misma afición.

La entrada a un grupo Otaku le permite al individuo el acceso a un mercado tangible e intangible donde se reconfirma la naturaleza de su afición, y se transforma en un proceso de producción de cultura. El mercado tangible está dado por las series de anime y manga, las figuras, entre otros, que el aficionado es capaz de conseguir gracias a la ayuda de otros en su misma situación; el mercado intangible está dado por el conocimiento del objeto cultural, por la necesidad de hablar con alguien sobre esas historias que marcaron la niñez del Otaku y sobre las cuales fantasea de vez en cuando.

Además, el grupo le permite al Otaku la entrada a un mundo donde finalmente siente que se comprende la naturaleza real de su afición, donde no es señalado ni como niño ni como loco ni como extraño, donde sus prácticas culturales adquieren un cierto sentido de normalización. Por esto, el Otaku crea redes de solidaridad en su grupo, asiste a las reuniones o es el organizador de las mismas, ayuda en la confección de los cosplay de otros, intercambia sus series de anime y manga con el resto de los miembros de los integrantes del grupo.

Fuera del grupo, el Otaku sigue procurando su interacción con los otros en el marco de su afición. En estos casos produce o aceptación o rechazo en los otros ante la naturaleza de sus prácticas culturales. El Otaku se esfuerza por dar explicaciones a los otros, por exponer los elementos relacionados al anime y al manga, en definitiva por difundir su cultura. Entre las metas de los grupos Otaku está explícitamente la de difundir la cultura japonesa en relación con el anime y el manga, que se normalice la cultura Otaku, que deje de ser vista como algo extraño, subterráneo y diferente. La posición del Otaku al respecto es que, después de todo, todos los no Otaku han visto por lo menos un anime (sabiendo que es anime o no) alguna vez en sus vidas y esto automáticamente los enlaza con la cultura Otaku.

#### **4. “Ser” Otaku es poseer una cultura Otaku**

En el descriptor anterior de esta tipología ya se mencionó que el Otaku produce cultura al interactuar con sus grupos iguales, creando prácticas de manera colectiva y busca convertirse activamente en difusor de una parte de la cultura japonesa. Es entonces relevante considerar la relación que establece el Otaku caraqueño con un referente lejano y cercano a la vez: Japón. La distancia geográfica es insalvable pero el Internet y la familiaridad con el objeto cultural manga- anime crea una relación de cercanía con esta cultura.

El “ser” Otaku es un proceso condicionado por la globalización. El Otaku de Caracas busca asumir a su manera un objeto y con él un “paquete” cultural procedente de Japón. La fascinación, la fantasía no sólo gira en torno al anime y manga como tales sino también en torno a la cultura japonesa como tal. El Otaku conoce la lógica del lenguaje japonés y es posible que muchos caracteres inclusive. Al exigir ver anime o

leer manga en su idioma original se van familiarizando con este idioma. Son conocedores de las condiciones en que vive su contraparte Otaku de Japón, de aquello que los asemeja y aquello que los diferencia. Pero el Otaku de Caracas es ante todo, una adaptación antes que una copia de la noción que tienen del Otaku en Japón en particular y de la cultura japonesa en general. El Otaku de Caracas contextualiza las prácticas culturales que ha visto y oído en los medios.

Y es de este modo que produce cultura al infundir significados particulares a distintas actividades que se traducen en prácticas culturales. Los grupos Otaku de Caracas no son solamente clubs de aficionados, mercados de intercambio de manga y anime; son culturas en el sentido de compartir un sistema de significados, creencias, valores y prácticas específicas dadas. Son culturas en el sentido de coexistir en espacios determinados, de tener productores y difusores a la vez que consumidores de un paquete cultural definido (Griswold, 2004).

El ser joven y niño a la vez, el vivir temporalmente en un mundo de fantasía, el solidarizarse con sus iguales y buscar difundir su cultura hacia los otros y el poseer una cultura propiamente dicha; son en definitiva los elementos que describen al “ser” Otaku en Caracas.

Esta tipología es, desde luego, inacabada. Sólo se han descrito los rasgos más generales y por la metodología empleada en el estudio no se han podido convertir estos rasgos en rasgos susceptibles de medirse cuantitativamente aunque hemos dado pistas sobre los modos en que estos rasgos pueden variar. La tipología responde al alcance, método, enfoque y propósitos de esta investigación que buscó describir lo más exhaustivamente posible aquellos elementos que pudiesen ser relevantes en la elaboración de un ser Otaku.

Este estudio ha finalizado entonces con la presentación de una variable descriptiva, el “ser” Otaku, que busca abrir el camino para futuras investigaciones sobre un tema poco explorado hasta ahora. Estas investigaciones pueden tomar esta variable como punto de partida hipotético para llevar la comprensión del fenómeno a niveles de análisis más allá del exploratorio descriptivo. Allí es donde reside el valor de una investigación de enfoque cualitativo y de alcance exploratorio descriptivo: no

proporciona todas las respuestas, sino que tras una comprensión sistemática del fenómeno construye las bases, exhaustivas y no improvisadas para plantearse nuevas preguntas.

**BIBLIOGRAFÍA**

*Animeven*. [Homepage]. Recuperado el día 10 de Mayo de 2008 de <http://usuarios.lycos.es/animeven/otaku.htm>.

*Capital Otaku*. [Homepage]. Recuperado el día 10 de Junio de <http://www.capital-otaku.com>

*Ley de responsabilidad social de radio y televisión* [Homepage]. Recuperado el 20 de Enero de <http://www.leyresorte.gob.ve/index.asp>

Anguera, María Teresa (1997) *Metodología de la observación en las Ciencias Humanas*. Madrid: Cátedra

Augé, Marc (1996) *El sentido de los otros. Actualidad de la antropología*. Barcelona: Paidós

Bartra, Roger (2002) *El otro y la amenaza de transgresión* [Homepage]. Recuperado el día 6 de septiembre de 2008 de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/139/13900908.pdf>

Bermúdez, Emilia (2003) “*Malls*”, *consumo cultural y representaciones de identidades juveniles en Maracaibo* [Homepage]. Recuperado el día 20 de mayo de 2008 de <http://www.globalcult.org.ve/pub/Rocky/Libro1/Bermudez.pdf>

Berger, Peter y Luckmann, Thomas (1979) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu

Berger, Peter (1982) *La identidad como problema en la sociología del conocimiento*, en Gunter W. Remmling (ed.), *Hacia la sociología del conocimiento*, México: Fondo de Cultura Económica, pp. 355-368.

Bourdieu, Pierre. (1998). *La Distinción: Criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus



- Crewe, Louise et al (2005) *Otaku fever? The construction of enthusiasm and the co-productions of markets*. [Homepage]. Recuperado el día 23 de enero de 2008 de <http://www.nottingham.ac.uk/geography/contacts/staffPages/louisecrewe/documents/ibgfans.final.pdf>
- Creswell, John, (1998) *Qualitative inquiry and research design: Choosing among vide traditions*. Lincoln: Sage.
- Creswell, John, (2004) *Research Design. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Lincoln: Sage.
- Contreras, Daniel (1996) *Sujeto juvenil y espacios rituales de identidad: comentarios sobre el caso del Carrete* [Homepage]. Recuperado el día 10 de febrero de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/195/19500507.pdf>
- Costa, Pere-Oriol et al. (1996) *Tribus urbanas: el ansia de identidad juvenil*. Madrid: Paidós
- Dela Pena, Joseph. (2006) *Otaku: identity in flux* [Homepage]. Recuperado el día 19 de Enero de 2008 de <http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=curej>.
- Doménech, M., Iñiguez, I. & Tirado, F. (2003) *George Herbert Mead y la Psicología Social de los Objetos* [Homepage]. Recuperado el día 13 de Junio de 2008 de <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v15n1/v15n1a03.pdf>
- Feixa, Carles (sin fecha) *De las culturas juveniles al estilo* [Homepage]. Recuperado el día 19 de Enero de 2008 de <http://www.juridicas.unam.mx/publica/librev/rev/nuant/cont/50/cnt/cnt4.pdf>

- Feixa, Carles (1995) "*Tribus Urbanas y Chavos Banda*". *Las culturas juveniles en Cataluña y México* [Homepage]. Recuperado el día 19 de Enero de 2008 de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/159/15904706.pdf>
- Ferraris, Sabrina. (2005). *Los practicantes de Rol, Un ámbito de socialidad a través del juego* [Homepage] Recuperado el día 03 de Enero de 2009 de [http://perio.unlp.edu.ar/question/numeros\\_anteriores/numero\\_anterior13/nivel2/articulos/informes\\_investigacion/ferraris\\_1\\_informe\\_13verano06.htm](http://perio.unlp.edu.ar/question/numeros_anteriores/numero_anterior13/nivel2/articulos/informes_investigacion/ferraris_1_informe_13verano06.htm)
- Giménez, Gilberto (sin fecha) *Materiales para una teoría de las identidades sociales* [Homepage] Recuperado el día 03 de Enero de 2009 de <http://www.lie.upn.mx/docs/Diplomados/LineaInter/Bloque1/Identidad/Lec1.pdf>
- Giménez, Gilberto (2005) *La cultura como identidad y la identidad como cultura* [Homepage] Recuperado el día 05 de Enero de 2009 de [http://vinculacion.conaculta.gob.mx/capacitacioncultural/b\\_virtual/tercer/1.pdf](http://vinculacion.conaculta.gob.mx/capacitacioncultural/b_virtual/tercer/1.pdf)
- Giménez López, Mónica y Esteban Navarro, Miguel Ángel (2005) *La imagen de la mujer japonesa en el manga y el animé: diseño de un servicio de recursos electrónicos e identificación de estereotipos*. [Homepage] Recuperado el día 03 de Enero de 2009 de [http://eprints.rclis.org/9814/1/VIIIICEJ\\_Manganime\\_Texto.pdf](http://eprints.rclis.org/9814/1/VIIIICEJ_Manganime_Texto.pdf)
- Goffman, Erving (2003) *Estigma: la identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu
- Gravett, Paul (2004) *Manga. La Era del Nuevo Cómic*. Madrid: H Klickzkowski-Onlybook
- Griswold, Wendy (2004) *Cultures and Societies in a Changing World*. California: Pine Forge Press.
- Grusón, Alberto (2004). *Cultura e identidad* [Homepage]. Recuperado el día 16 de enero de 2008 de <http://www.cisor.org.ve/docs/cultura%20e%20identidad.PDF>

- Kinsella, Sharon. (1998) *Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga* [Homepage]. Recuperado el día 22 de mayo de 2008 de <http://www.jstor.org/stable/133236>
- Marcial, Rogelio (2008) *Jóvenes en diversidad: Culturas juveniles en Guadalajara (México)* [Homepage]. Recuperado el 19 de Enero de 2008 de <http://ojs.portcom.intercom.org.br/index.php/comunicacaomidiaeconsumo/article/viewFile/5296/4851>
- Maffesoli, Michel. (2000) *El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las sociedades postmodernas*. Siglo XXI Editores: México.
- Maffesoli, Michel (2004) *Juventud: el tiempo de las tribus y el sentido nómada de la existencia* [Homepage]. Recuperado el día 15 de Mayo de 2008 de [http://www.imjuventud.gob.mx/pdf/rev\\_joven\\_es/20/Juventud%20el%20tiempo%20de%20las%20tribus%20y%20el%20sentido%20n%F3mada%20de%20la.pdf](http://www.imjuventud.gob.mx/pdf/rev_joven_es/20/Juventud%20el%20tiempo%20de%20las%20tribus%20y%20el%20sentido%20n%F3mada%20de%20la.pdf)
- Maffesoli, Michel (2007) *La potencia de los lugares emblemáticos* [Homepage]. Recuperado el día 15 de Mayo de 2008 de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/105/10504403.pdf>
- Mayntz, Renate; Holm Kurt et al (1975) *Introducción a los Métodos de Sociología Empírica*. Madrid: Alianza editorial.
- Mead, George H (1917) *La Psicología de la justicia punitiva*. [Homepage]. Recuperado el día 13 de Junio de 2008 de [http://catedras.fsoc.uba.ar/pegoraro/Materiales/Mead\\_Psicologia\\_Justicia\\_Punitiva.PDF](http://catedras.fsoc.uba.ar/pegoraro/Materiales/Mead_Psicologia_Justicia_Punitiva.PDF)
- Mead, George H. (1932). *La génesis del self y el control social*. [Homepage]. Recuperado el día 13 de Junio de 2008 de [http://www.reis.cis.es/REISWeb/PDF/REIS\\_055\\_10.pdf](http://www.reis.cis.es/REISWeb/PDF/REIS_055_10.pdf)

- Mead, George H (1934) *Mind Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago: University of Chicago
- Merton, Robert K (2002) *Teoría y estructura sociales*. México: Fondo de Cultura Económica
- Molina, Juan (2000) *Juventud y Tribus Urbanas* [Homepage]. Recuperado el día 10 de febrero de 2008 de [http://www.cidpa.org/txt/13arti\\_06.doc](http://www.cidpa.org/txt/13arti_06.doc)
- Montero, Maritza. (2002) *Construcción del otro, liberación de sí mismo*. [Homepage]. Recuperado el día 03 de Junio de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/279/27901604.pdf>
- Olguin Hevia, Raúl (2007) *Ciudad y tribus urbanas: el caso de Santiago de Chile (1980-2006)* [Homepage]. Recuperado el día 10 de Enero de 2008 de [http://www.uceval.cl/Sitio%20web%202003/Revista%20Farq/pdf/10\\_ciudad\\_y\\_tribus.pdf](http://www.uceval.cl/Sitio%20web%202003/Revista%20Farq/pdf/10_ciudad_y_tribus.pdf)
- Ortiz Uribe, Frida Gisela (2007) *La entrevista de investigación en las Ciencias Sociales*. México: Limusa
- Pavón, Héctor (sin fecha) *La historieta japonesa será una de las bellas artes del futuro* [Homepage]. <http://www.clarin.com/diario/2006/12/05/sociedad/s-03701.htm>  
Recuperado el día 7 de Enero de 2008
- Reguillo, Rossana (1994) *Las tribus juveniles en tiempos de la modernidad*. [Homepage]. Recuperado el día 11 de mayo de 2008 de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/316/31601508.pdf>
- Reguillo, Rossana (2000) *Las Culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión*. [Homepage]. Recuperado el día 10 de Mayo de 2008 de <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n23/n23a07.pdf>.

- Reguillo, Rossana (2002) *El otro antropológico. Poder y representación en una contemporaneidad sobresaltada*. [Homepage]. Recuperado el día 30 de Octubre de 2008 de <http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/15119/14960>
- Saltalamaccia, Homero (Sin Fecha) *La juventud hoy, un análisis conceptual* [Homepage]. Recuperado el día 06 de enero de 2009 de <http://www.bifurcaciones.cl/006/Rizo.html>
- Sánchez, Ignacio. (1991) *Interdependencia y comunicación. Notas para leer a G. H. Mead* [Homepage]. Recuperado el día 13 de Junio de 2008 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=758618>
- Schütz, Alfred y Luckmann, Thomas (1973) *Las estructuras del mundo de la vida*. Buenos Aires: Amorrortu
- Taylor, S. J. y Bogdan R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós.
- Toku, Masami. (2005). *Shojo Manga! Girl Power!*. California: Chico
- Velázquez, Teresa (2001) *La sociedad multicultural y la construcción de "la imagen del otro"* [Homepage]. Recuperado el día 30 de Octubre de 2008 de <http://www.portalcomunicacion.com/catunesco/cat/2/2000/down/TEREVEL.PDF>
- Whittier, John. (1993) *Yoshimoto Banana Writes Home: Shojo Culture and the Nostalgic*. [Homepage]. Recuperado el día 22 de Mayo de 2008 de <http://www.jstor.org/stable/132644>
- Zarzuri Cortés, Raúl (2000) *Notas para una aproximación teórica a nuevas culturas juveniles: las tribus urbanas* [Homepage]. Recuperado el día 10 de enero de 2008 de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=19501304>

Zubillaga, Verónica (2007) *Los varones y sus clamores: Los sentidos de la demanda de respeto y las lógicas de vida violenta entre jóvenes de vida violenta de barrios de Caracas* [Homepage]. Recuperado el día 6 de enero de <http://svs.osu.edu/documents/zubillaga.pdf>

Zunzunegui, Santos. (1995) *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.