

**Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos
que manifiestan haber construido una identidad como Otaku**

**SONIA URIBE RUIZ
DAVID ALFONSO PARADA MORALES**

Tesis de grado para optar al título de Psicólogo



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA
LOS LIBERTADORES

Asesor

Jorge Mario Karam Rozo

Psicólogo

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

Bogotá, Colombia

2010

Resumen

La investigación pretende generar un espacio al "Otaku" como representación social e identidad construida en su interacción con el manga y la animación japonesa. Con la metodología de estudio de caso cualitativo, se indago y analizo el contenido de 5 entrevistas a personas autodenominadas "Otaku" contrastándolas con fuentes bibliográficas y trabajo de campo; el resultado es la relación constante de la representación social "Otaku" con la identidad "Otaku" diferente en la realidad social para Japón y Bogotá. La investigación arroja conclusiones que se abren como preguntas alrededor de la estructura social bogotana y japonesa con posibilidad de investigar el efecto del manga y el anime sobre el mundo del arte, el sujeto creativo y la cultura japonesa.

Palabras clave: Representación social, Otaku, manga y anime, identidad, Japón, Bogotá.

ABSTRACT

The research aims to create a space for the "Otaku" as a social representation and identity, built on its interaction with the manga and Japanese animation. With the qualitative case study methodology, we explored and analyzed the contents of 5 interviews to people self-named "Otaku", then we contrasted them with the available literature and field work, the result is the constant relationship between social representation "Otaku" and the "Otaku" identity which are different in the social reality for Japan and Bogotá. The research shows conclusions that are open as questions around Bogota's and Japanese's social structures with the possibility to investigate the effect of manga and anime on the world of art, the creative subject and the Japanese culture.

Clue words: Social representation, otaku, manga and anime, identity, Japan, Bogotá.

AGRADECIMIENTOS

Es el deseo de los investigadores corresponder a las personas que colaboraron durante el proceso de la presente, haciendo un reconocimiento a:

- Sus respectivas familias
- Al asesor Jorge Mario Karam por su constancia e interés por el tema de investigación
- Los integrantes del Grupo Nipón Estudio Anime
- A la embajada japonesa por su recepción frente la propuesta de investigación
- Al grupo Kiniro Kay
- A las personas que participaron del proceso, permitiendo ser entrevistados.
- A Jaime Samudio decano de la Facultad De Psicología

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	11
JUSTIFICACIÓN	15
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	18
OBJETIVOS.....	20
General	20
Específicos	20
I. MARCO TEÓRICO	21
1. Las representaciones sociales.....	21
<i>1.1 Sobre el individuo y la sociedad.....</i>	<i>21</i>
<i>1.2 Definición de la Representación Social.....</i>	<i>22</i>
1.2.1 <i>Elementos de la Representación Social</i>	<i>23</i>
1.2.1.1 <i>El objeto social.....</i>	<i>23</i>
1.2.1.2 <i>La imagen.</i>	<i>25</i>
1.2.1.3 <i>La información.</i>	<i>26</i>
1.2.1.4 <i>La actitud.</i>	<i>26</i>
1.2.1.5 <i>El campo de la Representación Social</i>	<i>27</i>
1.2.2 <i>Proceso de formación una Representación Social</i>	<i>28</i>
1.2.2.1 <i>La objetivación.</i>	<i>29</i>
1.2.2.2 <i>El anclaje.....</i>	<i>29</i>
2. La identidad	31
2.1 <i>Lo social y la subjetividad</i>	<i>31</i>
2.2 <i>Sobre el concepto de identidad.....</i>	<i>32</i>

2.3 <i>Identidad personal, identidad social</i>	33
2.4 <i>Componentes de la identidad</i>	35
3. EL Otaku dentro de las tribus urbanas	39
3.1 <i>Punkeros</i>	40
3.2 <i>Metaleros</i>	41
3.3 <i>Góticos</i>	42
3.4 <i>Skinhead</i>	43
3.5 <i>Rastas</i>	44
3.6 <i>Emo</i>	44
3.7 <i>Flogger</i>	45
3.8 <i>Otaku</i>	46
II. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	48
4. El Otaku	48
4.1 <i>Japón en Colombia</i>	48
4.2 <i>El manga</i>	50
4.3 <i>El anime</i>	56
4.4 <i>¿Qué es un Otaku?</i>	76
4.5 <i>Expresiones Otaku</i>	80
4.5.1 <i>El Cosplay</i>	81
4.5.2 <i>Proyecciones anime</i>	82
4.5.3 <i>Fan art (arte Otaku.)</i>	83
4.5.4 <i>Karaoke</i>	83
4.5.5 <i>Juegos de rol</i>	84
4.5.6 <i>Videojuegos</i>	84
4.6 <i>Los Grupos</i>	85
4.6.1 <i>Nociones teóricas de Grupo</i>	86
4.6.2 <i>Noción de Grupo Otaku</i>	88

4.6.3	<i>Clasificación de grupos Otaku.....</i>	90
4.7	<i>El Otaku en Japón vs el Otaku en Bogotá.....</i>	94
4.8	<i>Otaku e internet.....</i>	95
4.8.1	<i>Espacios Virtuales.....</i>	98
4.8.1.1	<i>Foros.....</i>	98
4.8.1.2	<i>Blogs y Fotoblogs.....</i>	100
4.8.1.3	<i>Páginas Web y Páginas de Descargas.....</i>	102
4.8.1.4	<i>Red Social Facebook: La red en la Red.</i>	104
5	El Otaku Como Representación Social	106
5.1	<i>Representación social de Otaku.....</i>	106
5.1.1	<i>Un objeto social llamado manga y anime.....</i>	107
5.1.2	<i>Una imagen expresada en el Cosplay.....</i>	109
5.1.3	<i>La actitud Otaku.</i>	111
5.1.4	<i>Un campo de la representación Social.....</i>	113
5.2	<i>Proceso de la representación social Otaku</i>	114
5.2.1	<i>La Objetivación: Del anime a los grupos.....</i>	115
5.2.2	<i>Anclaje: Grupos e individuo social Otaku.....</i>	117
5.3	<i>Japón y las tribus urbanas: Sentido para la representación social Otaku.....</i>	121
5.3.1	<i>Japón, Bogotá y Caracas hablan del Otaku.....</i>	123
6.	El Otaku como identidad	128
6.1	<i>el proceso de una identidad Otaku</i>	128
6.1.1	<i>Entorno Social del Otaku.....</i>	128
6.1.2	<i>¿Identidad Otaku?: Ser Otaku.</i>	131
6.1.3	<i>¿Qué se necesita Para ser Otaku?</i>	132
6.1.4	<i>Componentes de la Identidad Otaku.....</i>	135
6.2	<i>efectos de la identidad Otaku</i>	137

6.2.1 Efectos Sociales.....	137
6.2.2 Efectos Personales.....	138
6.3 Terminología Otaku y su relación con la identidad	140
III. METODOLOGÍA	142
7. El caso Cualitativo	142
8. Recolección de la información	148
9. Análisis de contenido.....	148
IV. RESULTADOS	151
10. Japón en Bogotá: El dilema Otaku	154
10.1 Anime y Manga: Una filosofía de vida para el Otaku Bogotano	159
10.1.1 Amor por el objeto social.	160
10.1.2 El paso de lo patológico a lo social mediante el anime y el manga....	164
10.1.3 Certezas e incertidumbres para el Otaku como representación social...	167
10.2 Otaku Bogotano: Intersección entre Japón y Colombia.....	170
10.2.1 Otaku Bogotano a través del objeto social.....	173
10.2.2 Otaku Bogotano frente a la representación social.....	176
10.2.3 Otaku Bogotano a través de la identidad.....	178
11. Conclusiones.....	182
11.1 Conclusiones con respecto a la representación social.....	182
11.2 Conclusiones con respecto a la Identidad.....	183
V. RECOMENDACIONES	185
BIBLIOGRAFÍA.....	187
ANEXOS.....	197

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Objeto Social Del Otaku.....	108
Tabla 2: Interpretaciones sobre el Otaku en Japón, Venezuela y Bogotá.....	124
Tabla 3: Terminología Otaku.....	140
Tabla 4: Pseudónimos (Nick), de los Otakus de Referencia.....	145
Tabla 5: Tratamiento de la Información.....	150
Tabla 6: Obtención de Resultados.....	152
Tabla 7: Valores Atribuidos al Manga y al Anime.....	157

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Gráfica del Esquema tríadico de Moscovici.....	24
Figura 2: Esquema Figurativo de Moscovici.....	25
Figura 3: Imagen, Tribu Urbana Flogger.....	45
Figura 4: Rollos animales o Chojugiga del siglo VII a.c.....	51
Figura 5: Fotografía comparativa entre un Ukyo-e del teatro Nô y el Manga Saint Seiya.....	52
Figura 6: Fotografía comparativa entre un Ukyo-e época costumbrista y el manga Xxx Holic	53
Figura 7: Fotografía comparativa entre un Ukyo-e alusivo a la sexualidad y un manga Hentai	53
Figura 8: Evolución Gráfica de Astroboy.....	55
Figura 9: Portada de la revista Japonesa “Tv Guide” 1979.....	56
Figura 10: Imágenes del género Anime Aventura: Sailor Moon, Pokémon Saint Seiya.....	59
Figura 11: Imágenes del género Anime Comedia: Otaku no video, Golden Boy, Usagui.....	61
Figura 12: Imágenes del género Anime Drama: Elfen Lied, Midori, Evangelion, Millennium.	62
Figura 13: Imágenes del género Anime Romance: Akane Maniack, Kiss x Kiss, True Tears..	63
Figura 14: Imágenes del género Anime Ciencia Ficción: Robotech, Godnarr, Galaxy Angel.	63
Figura 15: Imágenes del género Anime Torneo: Captain Tsubasa, Prince of Tennis...	64
Figura 16: Imágenes del género Anime Acción: Basilisk, Black Cat, Dragón Ball Z, Trigun.	65
Figura 17: Imágenes del género Anime Fantasía: Guerreras Mágicas, Arjuna, Kiki.....	66
Figura 18: Imágenes del género Anime Psicológico:Paranoia Agent, Paprika,Tekkonkinkreet	67
Figura 19: Imágenes del género Anime Horror: Higurashi No Naku Koro, Vampire Princess	67
Figura 20: Imágenes del género Anime Misterio: Death Note, Xxx HOLiC, D. Conan.....	68
Figura 21: Imágenes del género Anime Suspense: Gankutuod, Kite, Perfect Blue, Monster..	69
Figura 22: Imágenes del género Anime Recuentos de Vida: Candy-Candy, Enma: Romance	70
Figura 23: Imágenes del género Anime Hentai: Subgéneros Hentai; Ecchi, Lolicon.....	71
Figura 24: Fotografía de una Otaku entrevistada representando al personaje Gara de Naruto	81
Figura 25: Fotografía Trabajo de Campo G-ton 2009. Cosplay grupal de Ranma ½	82
Figura 26: Imagen Portada de la serie Genshiken. Grupo Otaku.....	88
Figura 27: Caricatura Sobre la Red Social Facebook.....	104
Figura 28: Esquema influencia del anime en la imagen Otaku para el Cosplay.....	110

Figura 29: Esquema Figurativo de Moscovici aplicado al Otaku.....	111
Figura 30: Hikari, personaje de la serie Digimon que inspiro pseudónimo de la entrevistada	115
Figura 31: Esquema, sentido del campo de la representación para el Otaku.....	122
Figura 32: Esquema, encuentro Cultural entre Japón y Bogotá.....	156
Figura 33: Esquema, el anime y el manga como una filosofía de vida para el Otaku.....	170
Figura 34: El Otaku como intersección entre Japón y Bogotá.....	173
Figura 35: Esquema, función del anime y el manga dentro de la intersección Japón - Bogotá	174
Figura 36: Otaku Bogotano a través de la identidad.....	179

INTRODUCCIÓN

Los comic y las series animadas Niponas, comúnmente conocidas como “manga” y “anime” han sido considerados fenómenos sociales debido a su alcance y trascendencia en la vida de los japoneses, su influencia en el mundo se hace notar a tal punto que estas manifestaciones artísticas son consideradas como “embajadores culturales” y parte importante de la economía en Japón. Al respecto Michiru Morikawa (2007) plantea lo siguiente:

En la actualidad, el manga se ha convertido en uno de los principales sectores de la economía de Japón. Los dibujos invaden todo, desde las revistas, hasta la televisión, pasando por todo tipo de productos de consumo. De hecho se podría decir que el manga ha creado una forma de lectura completamente distinta que permite tratar los temas más diversos. El público es muy amplio y abarca a todos los grupos sociales y generacionales, por lo que no es extraño que en cada familia tanto los padres como los hijos sean ávidos aficionados que coleccionan los álbumes de sus series preferidas. (Pág. VIII).

A estos grupos de seguidores del manga – anime y de todas las expresiones afines a la cultura nipona, se les denomina “Otakus” (オタク) o geek, como aparece en algunas traducciones, “*término que proviene de la raíz nipona “tu” “casa” (ホーム)*” (García, 2008).

La acogida a expresiones afines a los Otakus tales como series, películas, mangas, figuras, afiches juegos y otros, ha sido tal, que se ha integrado a la vida cotidiana de personas de todas las edades en Japón y aun más en la población juvenil, que en torno al gusto por el anime y el manga han formado grupos, adoptando una forma parecida a la de las conocidas “Tribus” Urbanas tales como metaleros, Punkeros o emos.

En Japón se utiliza la palabra Otaku para designar a los fanáticos de algo en particular; video juegos, anime, manga, revistas, pero el término se ha asociado con mayor fuerza a los fans

del anime y el manga, *“teniendo este término un carácter despectivo y patológico que ubica al Otaku como obsesivo o fetichista”* (Hashimoto;2007) .

No obstante, las series de animación Japonesa tampoco han estado exentas de valoraciones negativas, que le confieren un carácter patológico, nocivo y portador de mensajes violentos; al respecto Luis Sánchez Corral dice:

El enunciador del manga o del anime demuestra ser un magnifico estratega de la comunicación y maneja pericialmente los resortes del proceso enunciativo, un proceso ritual e iniciático, para ganarse el fervor y la fascinación de sus destinatarios, esas masas ingentes de niños, de adolescentes y de jóvenes que son capturados semióticamente bajo el concepto de público, estamos en presencia de un prototipo de discurso cuyo éxito radica, básicamente, en construir el aprendizaje de la violencia a través del lenguaje (2005, Pág. 13).

La posición de este autor da cuenta de un problema relacionado con la transmisión de información es decir “la comunicación” hablando de la recepción del manga y el anime en Occidente, patrocinado por la cadenas de televisión, que como lo señala Cobos (2010), *“bajo el supuesto de dibujos animados creados exclusivamente para un público infantil, transmiten series sin clasificación televisiva alguna, generando polémica y malestar en los padres de familia y críticas sobre el contenido de los anime emitidos”*.

La historia del anime y su importancia para Japón, habla de un concepto diferente: la historia de un país, su herencia cultural puesta allí, la transformación de la misma y una sociedad que no es ajena a los cambios mundiales, a la globalización.

Es precisamente a través de las cadenas de televisión que el manga y el anime se dan a conocer en Colombia, dirigido particularmente al público infantil y como una propuesta alternativa al comic americano, hasta entonces ubicado como lo mas visto, presentando historias de héroes que reflejaban la urgencia social y la cultura de los Norteamericanos.

El anime se presenta en Colombia cautelosamente hacia la década de los 70' con historias de tipo aventura y personajes heroicos tales como Astro boy (personaje popular de la animación japonesa, creado por el denominado “dios del manga”, Ozamu Tezuka), que luego consigue convertirse en un icono de la industria del dibujo japonés en el extranjero. Con este personaje el anime se instaura paso a paso en los televisores de las familias colombianas abriendo las puertas a otras series tales como “Marco”, “Remi”, “Candy Candy”, “centella”, “José Miel”, “El rey Arturo”, “meteorito”, “Heidi”, “la abejita maya entre otros”.

La llegada de estas animaciones trae además el surgimiento de seguidores atraídos por cada una de estas series e incluso por personajes específicos de las mismas, no obstante las primeras noticias sobre estos seguidores aparecen con mayor frecuencia en Colombia hacia el año 2007, referido en el periódico el Tiempo, donde la denominación Otaku, señala que “*son Jóvenes pertenecientes a una nueva Subcultura o Tribu Urbana*” (Mejía 2008); desde ese tiempo se han hecho más visibles a través de eventos, grupos y espacios en la red tales como foros, blogs, Facebook y páginas web.

Los Otaku Bogotanos, han adoptado formas similares a las del Otaku japonés, sin embargo esta denominación en Japón es asociada con la figura pervertida o la palabra perversión, traducción de “Hentai”, genero para algunos pornográfico o erótico del anime muy conocido por los medios de comunicación y relacionado con la actitud Otaku. Sin embargo son diversas las razones que mueven a cada uno de estos sujetos a asumirse de tal manera y varía según su relación con el anime y el manga; que se expresan a través de la personalización de alguno de los personajes en los llamados “Cosplay”¹, o en eventos de otro estilo, tales como la semana de la cultura japonesa realizada en algunas universidades (U. Javeriana, U. Nacional, U. Distrital), donde se integran actividades que van desde la proyección de Series o películas anime,

¹ Cosplay es un término que se originó a partir de la contracción de costume – *Traje*; y roleplay – *Juego de Roles*, utilizado para denominar al evento “otaku” o a la persona que se viste como un personaje que aparece en revistas manga o series anime (García, 2008 p. 13)

hasta la realización de conferencias sobre la historia del manga y el anime, aspecto que se indagó durante la investigación

Por lo general al “Otaku” se le ha atribuido el carácter de “infantil”, “obsesivo” o “loco”, por la dinámica, expresiones e interacciones que se dan cuando se encuentran en grupo; resulta preciso entonces abordar aquello que se construye en el grupo acudiendo a cada sujeto como portador de una particularidad que se expresa en estos comportamientos, al respecto Moscovici, considera:

Resulta banal reconocer que el individuo solo existe dentro de la red social y que toda sociedad se compone de una multitud de individuos diversos, al igual que el más mínimo pedazo de materia está compuesto por una multitud de átomos. Además tenemos derecho a observar que en cada individuo habita una sociedad: la de sus personajes imaginarios o reales, la de los héroes que admira, la de sus amigos y enemigos, la de hermanos y padres con quienes nutre un dialogo interior permanente y con los cuales llega incluso a sostener relaciones sin saberlo (1973. P 10)

El interés por investigar al denominado Otaku, es concebido entonces bajo la aparición de lo grupal, que radica en el ligue social no solo como Otaku sino como individuo social; de aquí la integración de los y las otaku como subcultura, cultura o tribu urbana. Por otra lado la identidad Otaku es una expresión que aparece arraigada a este concepto del individuo social, por ende el origen y dinámica de esta expresión dentro del grupo devenida del individuo es considerada un derrotero cuando se habla del mundo construido por aquel Otaku.

Es necesario dejar claro que la metodología cualitativa exploratoria propuesta por la investigación, hace que la conceptualización de Otaku como “identidad” y de sus miembros como parte de lo que podría ser una “subcultura” se siga considerando en términos relativos y no absolutos.

JUSTIFICACIÓN

La aparición de personas denominadas como Otaku evidencia un fenómeno cada vez más representativo a nivel social, llegando a tener un posicionamiento significativo en el medio debido a que es un movimiento claramente influenciado por la cultura nipona, especialmente por el manga y el anime. Este fenómeno viene dándose desde la década de los noventa en Bogotá (Galindo, 2005), adquiriendo cifras significativas en los últimos tres años y generando espacios de encuentro tales como eventos, grupos y espacios virtuales que les permiten acercarse al fenómeno manga – anime. Denotando la posibilidad de ser una cultura o expresión social, al respecto los autores de la presente investigación decidieron conformar un blog virtual que se está consolidando como página web (Nipón estudio, 2010), y un perfil en Facebook para tener un acercamiento a la población en mención, que constituye un encuentro y socialización de gran importancia para las personas.

Por este carácter “relativamente nuevo”, las investigaciones aportadas en torno al fenómeno Otaku, vienen de profesiones que iniciaron dicha labor gracias a su afinidad con las expresiones artísticas propias al fenómeno manga-anime, tales como la comunicación social y el diseño gráfico. Por su parte la sociología y otras disciplinas de las ciencias sociales, hablan del Otaku, dirigiendo su mirada hacia la imagen y el comportamiento coleccionista que suele expresar.

Por tal razón aparece la necesidad de abordar las representaciones sociales en estos jóvenes, que dicho sea de paso en su historia de vida suelen contar hechos significativos sobre: 1.) Su relación con el manga y el anime; 2) la búsqueda de un grupo del cual hacer parte; y 3) la construcción de una identidad y una representación social dentro de estos grupos que los lleva a asumirse como Otakus.

Desde el marco de las representaciones sociales, se buscó una comprensión del fenómeno representado como Otaku, considerando a la persona denominada como tal en su dimensión de sujeto y la construcción que desde su relación particular con el anime y el manga expresa en lo

colectivo. El anterior argumento sirve de base para justificar la investigación psicológica de corte cualitativo, incorporándose entonces a los estudios realizados desde la comunicación social, la publicidad y el diseño gráfico.

A partir de estos planteamientos, se posibilita la comprensión de un fenómeno que aun resulta desconocido para muchos, y así la viabilidad de abordarlo desde otras perspectivas teóricas, en este caso desde la Psicología Social y particularmente desde la teoría de las representaciones sociales integrada a la Sociología por Durkheim (2000), cuando considera que *“no es posible contemplar al sujeto fuera del colectivo y este a su vez, imposible de comprender si se ignoran las representaciones individuales”*.

Esto quiere decir que el fenómeno apunta a un movimiento que deviene de un interés particular que construye cada sujeto y que luego se dirige hacia un interés en común o grupal que va repercutir en la estructura social de Bogotá; esto supone introducirse en el discurso de quien se asume como Otaku. Las representaciones sociales, el campo de la representación y otros aspectos que puedan aparecer allí, resulta importante considerarlos dentro de los aportes ofrecidos por la teoría de las representaciones sociales de Moscovici y la “identidad” como un concepto que aporta elementos a la cuestión ¿De qué manera interactúa la identidad personal de un joven bogotano que se autodenomina como Otaku con las representaciones sociales vinculadas a este denominación?

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Por extraño que parezca y dado el carácter cualitativo exploratorio, los investigadores deciden partir de la manera más inductiva posible. Por tal razón como primera pregunta esencial a ser respondida a través de este proceso, surge la siguiente inquietud:

¿Qué es un Otaku?

Esta pregunta básica, provoca una inferencia teórica que lleva a la pregunta por la identidad de los jóvenes que son denominados de tal forma. A partir de la misma, es necesario establecer ciertos parámetros que aluden al encuentro de esta denominación, con la dinámica social que estos jóvenes en su diario vivir desempeñan dentro de un grupo y como sujetos. Al introducir esta dimensión social surge otra pregunta: ¿Es el otaku la expresión de una cultura?, lo que de manera algo mas “teórica” se podría reformular como:

¿El fenómeno Otaku es una representación social?

¿Es posible una “identidad” Otaku?

Preguntas que pueden tener una posible respuesta, si se tiene en cuenta que existe la interacción de este joven con una manifestación cultural u objeto social denominado manga-anime, al cual se le otorga el surgimiento de la denominación Otaku y el interés de este joven por la cultura japonesa. Con estas preguntas base y estos ejes temáticos: el otaku, el manga-anime, la identidad y la representación social; que se seguirán formulando de manera constante, como una especie de “depuración” investigativa, el colectivo de investigadores formula entonces su pregunta problema:

¿De qué manera interactúa la identidad personal de un joven bogotano que se autodenomina como “Otaku” con las representaciones sociales vinculadas a esta denominación?

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El fenómeno “denominado” Otaku (Azuma; 2005), encuentra sus primeros antecedentes en la relación que establecen ciertos sujetos con las manifestaciones artísticas denominadas manga y anime, que inicialmente tiene lugar en Japón, logrando por demás la minoración de los efectos psicológicos de una posguerra que dejó hundida la economía japonesa, hallando salida a través del manga inicialmente, y después con la animación que tras su eventual proliferación se convierte en “embajador cultural” de Japón ante el mundo².

Lo anterior generó la difusión a través de las cadenas de televisión en diversos países y con ello la aparición de fanáticos de este tipo de animación a los que se terminó clasificando como Otaku con curiosas connotaciones diferenciales en Japón y Occidente referidas en párrafos anteriores.

El fenómeno Otaku en Bogotá empieza a ser mencionado por los medios de comunicación “durante los inicios de la década de los noventa” (Galindo, 2005), en los últimos tres años aparecen grupos que se hacen públicos a través de eventos claramente inspirados en homónimos japoneses como el “comiket” (Evento otaku más reconocido a nivel mundial, especializado en manga-anime y celebrado en agosto en el Tokio Big Sight de Japón). La trascendencia de este tipo de eventos en la vida del sujeto que se asume como Otaku ha llegado a despertar el interés de las ciencias sociales y el arte, quienes pretenden dar una explicación a aquello que emerge en el sujeto, así como en la relación con los otros; su carácter social, sin faltar también la atribución “patológica” como resultado de las impresiones que se generan de algunos sujetos, presumiblemente como “efecto” de su relación con el manga-anime.

Existen estudios que confieren a estas historias, al mercadeo y a la estética de los dibujos un carácter “nocivo”, que pueden convertirse en fetiches (Hashimoto M, 2007), dando lugar a efectos patológicos tales como “ataques epilépticos en más de 600 niños televidentes de la serie

² Véase Gen pies descalzos (1983), película anime autobiográfica creada por Keiji Nakazawa que da cuenta del conflicto bélico y los efectos de la posguerra en Japón.

Pokemon” (UN autónoma de México; 2005), trastornos de la conducta social en jóvenes y una estética que no se ajusta a lo socialmente establecido.

Durante la presente investigación se evidencia algo muy importante, en Bogotá el fenómeno manga - anime tiene lugar en sujetos de todas las edades y condiciones sociales, esto lo hace cada vez más visible, pero abre además la pregunta sobre aquello que representa y que se presenta al interior de los grupos, que atañe a lo particular de la historia de cada Otaku y a lo que se construye en el grupo: las representaciones sociales que emergen en relación con el fenómeno manga – anime siendo una de estas la denominación de Otaku y el significado que tiene para la cultura bogotana.

Lo anterior justifica la posición subjetivista desde la cual se abordó el problema de investigación, que siguiendo a Hessen (1948), considera que “*el conocimiento humano se funda en el sujeto, que posee una conciencia a través de la cual se relaciona con los objetos*”; en este sentido al abordar el fenómeno Otaku, el conocimiento sobre el mismo, reside en el sujeto denominado Otaku en relación con un objeto particular que es el manga-anime, y como resultado de esa interacción genera grupos que aparecen como la expresión de un estilo de vida que obedece a la representación social de Otaku y a la construcción de una identidad asumida por cada sujeto integrante de un grupo.

Pese a que no es propósito de una investigación de tipo cualitativo, lo encontrado en Bogotá es absolutamente susceptible de ser extrapolado a otras culturas y comunidades (como se evidencia desde experiencias y relatos testimoniales compartidos en páginas web de manga, anime y personas otaku)

OBJETIVOS

General

Reconocer las principales expresiones y representaciones sociales en personas denominadas Otaku con relación a su propia identidad.

Específicos

Identificar las representaciones sociales que existen sobre el Otaku, partiendo de lo que hasta el momento se reconoce como “Otaku”.

Explorar el proceso de identidad que construyen jóvenes que se autoproclaman como Otaku, ubicando el porqué junto con sus posibles incidencias en lo social.

Identificar la relación entre una posible “Identidad Otaku” y una representación social afín con una construcción cultural.

I. MARCO TEÓRICO

1. Las Representaciones Sociales

1.1 Sobre el Individuo y La Sociedad

Moscovici (1973), presenta una propuesta teórica con la cual intenta acercarse a una psicología social que no se encuentre en la lógica del “sujeto – objeto” y consiga hacer una lectura de la realidad social sin desligar al individuo y a la sociedad (p 10).

De esta aproximación resulta una primera formula en la que Moscovici habla de una psicología social como “ciencia del conflicto entre el individuo y la sociedad”, que se conjugan posteriormente cuando refiere como objeto central de la psicología social todos los fenómenos relacionados con la ideología y la comunicación. Si bien es cierto cuando se habla de sociedad se piensa en la reunión de una multitud de individuos unidos por alguna razón, que no se aparta de aquello que cada sujeto imprime a esto que se evidencia como masa o colectivo, el aporte de Moscovici da lugar a la realidad del individuo que no es paralela a la realidad social, sino que hace parte de esta.

En esta discusión sobre aquello que se comparte en el grupo social Moscovici (1984), introduce el concepto de “representaciones sociales” y toma el aporte de Durkheim sobre las “representaciones colectivas”, llegando a una definición de las representaciones sociales como “*aquellas que constituyen sistemas cognitivos en los que es posible reconocer la presencia de estereotipos, opiniones, creencias, valores y normas que suelen tener una orientación actitudinal positiva o negativa*”. En otro de sus trabajos Moscovici (1973) apunta:

Las representaciones sociales se constituyen a su vez, como sistemas de códigos, valores, lógicas clasificatorias, principios interpretativos y orientadores de las prácticas, que definen la llamada conciencia colectiva, la cual se rige con fuerza normativa en tanto instituye los límites y las

posibilidades de la forma en que las mujeres y los hombres actúan en el mundo. Son estas representaciones las que dan forma a esta realidad mitad “física” y mitad “imaginaria” que es la realidad Social.

Estos aportes permiten acercarse a la representación social del “Otaku”, en tanto plantea al individuo inscrito en el marco de una cultura y la aparición de grupos en los que construyen representaciones sociales que dan cuenta de imágenes, símbolos, valores, juicios e ideas asociadas a estas; que suponen un foco de interés para la psicología Social y la psicología en general.

1.2 Definición de la Representación Social

Este concepto es incluido por Moscovici a partir de su interés por estudiar al psicoanálisis en su *La Psychanalyse, son Image, son Public, University Presses of France, (1961/1976)*, desde aquí se permite un recorrido que parte de la pregunta por el individuo y su relación con lo social, dándole a esta categoría de individuo su máximo interés, ya que siente que muchas teorías han descuidado su papel en relación con lo colectivo, emprendiendo la tarea de comprender cómo los hombres hacen parte de sí su realidad social y la manera como cada quien la adecua en su relación con el otro. Retoma conceptos e ideas como la impresión de Bruner y el inconsciente de la teoría psicoanalítica que lo llevara a proponer una epistemología del sentido común, es decir una lógica de lo ilógico, donde aparece la representación social como su producto.

Una representación social puede definirse como la expresión y el conocimiento que los sujetos tienen de su realidad a partir de una lógica no-formal, donde se permiten actuar a partir de su sentido común. Fernández (1994), dirá que “*lo que Moscovici definió como representación social, es la forma como un pensamiento en lo social se hace representativo para la sociedad a través de creencias, ideologías, teorías y lo que tenga que ver con un saber aun no expresado*”; pretendiendo con esto dar a entender que la representación social hace emerger algo que era desconocido para la sociedad y el pensamiento contemporáneo, el Psicoanálisis es ejemplo de ello al lograr establecer una cura sin necesidad del conocimiento científico.

El estudio sobre las representaciones sociales ha establecido que no hay un patrón o técnica a seguir a la hora de abordarlas, a pesar de encontrar investigaciones de tipo cualitativo que intentan dar un valor empírico a esta construcción teórica. Sin embargo el descubrimiento de Moscovici a partir de su experiencia aporta ciertas categorías a tener en cuenta en un proceso de investigación.

1.2.1 Elementos de la Representación Social

Una representación social debe constituirse a partir de los elementos que lo social le ofrece al individuo, en este sentido el sujeto a través de su experiencia en la vida cotidiana va tener contacto con ciertos elementos de la representación social (objeto social, la imagen, el campo de la representación, la información, la actitud), con los que podrá acercarse y conocer una realidad social construida como representación.

1.2.1.1.1 Objeto social.

Concepto entendido en la dinámica sujeto-objeto, que pretende al incluir lo social en el objeto, hacer de lo que circunda en la realidad social un objeto social, es decir todos los símbolos, imágenes y hechos que involucran al sujeto en la cultura.

Puede ser significativo para un grupo o para un sujeto, ya que también el objeto social suele ser particular, así explica Araya (2002) qué es un objeto social: “*el agua de los ríos, el agua bendita y el agua para beber. La segunda por la implicación simbólica que tiene para los y las actoras sociales, y la tercera por la relación vitalmente relevante que se establece con ella, pueden considerarse objeto social.*” Dejando al agua para beber como un objeto no-social ya que no pertenece a un sistema de interpretación en el cual este objeto obtenido de la naturaleza tenga una relación subjetiva, simplemente esta allí y depende del sujeto que ésta se convierta en una representación social o no.

Moscovici (1979), plantea el siguiente esquema para hablar del objeto social como parte de una dinámica que interviene para dar sentido a una representación social en tanto la relación sujeto –objeto social.

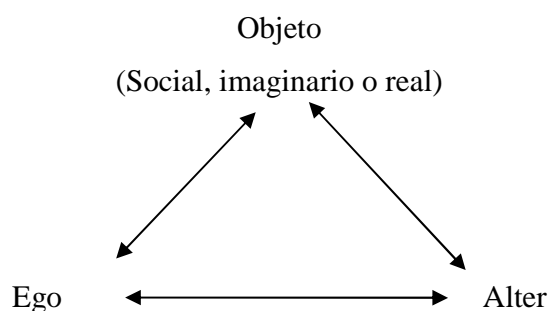


Figura 1: Grafica del ESQUEMA TRÍADICO de Moscovici.

Este esquema tríadico busca salir de la relación sujeto-objeto para incluir en ello a un tercero que determina a la representación social como una dinámica entre el sujeto (S), el objeto social (O) y el Alter(A), donde el objeto social no puede estar dentro de la Representación Social si no es concebido por el sujeto y el alter como mediador o puente de comunicación entre el sujeto que le da el valor al agua bendita, y el alter que reconoce esta interpretación como parte de un saber. Sin embargo para llegar a conocer este objeto que se dinamiza en esta triada, se necesita de lo que la realidad social ofrece; tal realidad para Moscovici se encuentra preparada para que el sujeto haga de sí esa realidad.

La *dispersión de la información* comprende el primer plano de esa realidad social, allí la información se hace presente de manera aleatoria, desordenada y en este sentido es imposible hablar de un conocimiento total sobre un objeto social como por ejemplo el SIDA. Para lograr que este objeto se consolide como un objeto de conocimiento para el sujeto, además de la presencia del Alter, debe darse un proceso denominado *focalización*, en el cual el sujeto dirige sus intereses, juicios u opiniones por una determinada interacción social, de la cual excluirá lo que no puede considerar como parte de su sentido común; este acceso al conocimiento de un determinado objeto social, el VIH SIDA por ejemplo, llevara al sujeto al ingreso de un

determinado grupo o comunidad, que tiene como precio la *presión a la inferencia*, proceso que instala la demanda por ese saber que se tiene; de tal forma que ese Alter pedirá al sujeto opiniones, inferencias y un discurso más o menos elaborado para lograr comunicarse con los representantes de un grupo que tienen en común determinado objeto social.

1.2.1.2 La imagen.

En este elemento de la representación, adquiere importancia la unidad del objeto como imagen para un sujeto, está a su vez *“es el producto de todas las impresiones que la memoria guarda de sitios, eventos o información alrededor de un objeto social a conocer, sintetizando su representación social abstracta en una imagen tangible o materializada”* (Araya; 2002). Considerada como la reproducción de un exterior en un interior, *“la imagen va determinar lo que el sujeto considera como su realidad al filtrar del mundo de las imágenes, sus intereses o fines sobre esa realidad que aparece como exterior”* (Moscovici; 1979).

La teoría de las Representaciones sociales propondrá un *esquema figurativo*, allí va organizarse esta imagen de manera condensada, remitiendo a un discurso o abstracción hecha sobre el objeto, es decir un conocimiento esencial sobre este objeto social que se va constituir como un *núcleo figurativo* (Araya; 2002),. Esto permite al sujeto acudir a través de la imagen al despliegue de la Representación social.

El uso de lo figurativo lo expondrá Moscovici en un esquema que ubica a la Representaciones sociales en relación con la imagen a manera de un encuentro entre tres conceptos, a saber:

Representación social: figura
Significado

Figura 2: Esquema figurativo de Moscovici

Estableciendo una doble función de la Representación Social, se determina una imagen que tiene un significado o sentido y de manera inversa el significado siempre tendrá una imagen que lo haga evocar como parte de la Representación Social; de acuerdo con esto la imagen es una forma de acudir a la realidad social que el sujeto construye en relación a un objeto social del cual hace imagen, significado y finalmente representación.

1.2.1.3 La información

Hace parte del campo de la representación y permite la relación con el objeto social a través del acercamiento a él y su existencia, que va traducirse en conocimiento para el sujeto, por medio de este elemento se consigue que la Representación social adquiera con el tiempo una estructura firme y consistente en el grupo y el individuo.

Mora (2002) agrega que “*esta información es particular y hasta en ocasiones trivial*”, sin embargo constituyen parte esencial de las Representaciones sociales, por lo tanto su campo de acción es la estructura de la Representación social, donde imprime el conocimiento necesario para que el individuo y el grupo reconozcan su posición frente a determinado objeto social.

1.2.1.4 La actitud

Esta parte constituyente de la Representación Social, es el origen de la misma y remite al vínculo afectivo con el objeto social. Estas suelen ser la expresión del sujeto a través de acciones tales como su vestir, su hablar y su relación con los otros; a su vez pueden ser catalogadas como positivas o negativas desde un marco colectivo o cultural.

Según Araya (2002) “*la actitud puede anteceder a la Representación Social, sin embargo está dentro de la misma, no de manera inversa, de tal modo que la actitud frente a un objeto social será determinada por la representación que se tenga de él, dejando así al estímulo como*

el encuentro con algo ya representado, como objeto social en el campo de las representaciones sociales". Por lo tanto se habla de la Representación Social como el tercero en medio del encuentro estímulo-respuesta, lo individual- colectivo, apremiando a lo que el sujeto elabora de ese encuentro que lo liga desde lo afectivo hacia un objeto que aparece en lo social.

1.2.1.5 Campo de la representación

Es el lugar donde convergen los elementos de la Representación Social, aquí se dinamizan todos para darle un sentido e imagen a la representación; de tal manera que *"va permitir a un individuo organizar los elementos de la representación de manera jerarquizada dentro de la realidad social; en ocasiones compartida con un colectivo"* (Mora; 2002).

Aquí confluye la información y la actitud que el sujeto establece con la representación social para configurar el campo de la representación, es decir lo que interpreta el individuo de lo que le interesa, de sus creencias o el objeto social con el que se relaciona, es por ello que deben tenerse en cuenta los elementos y la forma como una representación social se produce para lograr establecer el campo que puede ocupar en lo social la representación social. Araya (2002) explica a través de un fragmento de entrevista la manera en que un campo de la representación se constituye:

Para ilustrar lo anterior se exponen los extractos de dos entrevistas cuyo objetivo era conocer las representaciones del feminismo. Las respuestas que se consignan se produjeron ante la pregunta *¿Qué es el feminismo?*

R e s p u e s t a 1: el feminismo... no sé... una mujer que tiene que estar preparada tanto para la sociedad como para el matrimonio (¿ Y cómo es eso?) La sociedad debe prepararse para la vida, la vida es muy difícil.

Respuesta 2: *Yo pienso que el feminismo es una corriente organizada en el mundo de hoy y sus organizaciones se van extendiendo a muchos países desarrollados y no desarrollados; que tienen planteamientos muy interesantes porque reivindican el papel de la mujer en cuanto a su papel en la sociedad en los distintos niveles, pues, en el mismo nivel de igualdad que los hombres.*

En la 1: *Esta respuesta textual de una entrevistada comienza con una frase que refleja una idea lejana de lo que es el feminismo. Cuando la entrevistadora le pide precisar información, la sujeto se extiende en un discurso que se aleja del concepto de feminismo, para luego volver a referirse a ideas que se relacionan con la realidad de ese objeto de representación. En este caso no existe campo o una estructura en la representación, sin embargo se habla de una representación porque la persona puede expresarse sobre el feminismo con idas y venidas en su discurso alejándose del objeto. En los casos en que las entrevistadas respondieron que el feminismo era “ser femenina” o “tiene que ver con lo afeminado”, no existe representación del objeto. En la respuesta 2, observamos el campo estructurado de la representación (Banchs, 1986: 33-34).*

De acuerdo con esto el campo de la representación es determinado por la cercanía al objeto social, es decir no existe campo de la representación en tanto la información y la actitud no se manifiestan en el discurso de manera extensa y afectiva con relación al objeto social, razón por la cual el campo de la representación es el lugar predilecto para el discurso del individuo y el colectivo o grupo.

1.2.2 Proceso de formación una Representación Social

El surgimiento de una Representación Social se da bajo un proceso descrito por Moscovici mediante dos formas, la objetivación y el anclaje; la primera buscando hacer propio el objeto social y la segunda dándole una significación a la Representación Social.

1.2.2.1 La Objetivación

Durante este proceso de la Representación social un concepto abstracto es objetivado, por lo tanto categorías como el respeto y ciertos valores del ser humano son transformados en un concepto al cual acudir para darle imagen y significado.

La objetivación entendida por Araya (2002), “*es lograda en tanto se dé una construcción selectiva que permite la retención de los elementos a incluir en la Representación social, esta inclusión la realiza el sujeto libremente de acuerdo a sus intereses por el objeto social a conocer, razón por la cual es selectiva*”. Este objeto social va ser construido en un *esquema figurativo* en el cual la imagen se dibuja para dar significado al objeto social, facilitando un entendimiento entre el grupo interesado por determinado objeto social, este elemento transformado en un *núcleo figurativo*, es decir la imagen de un concepto, va permitir que dentro de la realidad social lo abstracto sea aceptado como tangible por el grupo y la sociedad, proceso denominado *naturalización*, constituyéndose por medio de la objetivación la realidad cotidiana de los sujetos.

Este sistema de “*lo abstracto a lo objetivo va a cumplir cierta función en la dinámica de la Representación social y la ciencia*” como lo afirma Mora (2002), además de acercar al sujeto a través de su sentido común a lo que se constituye en teorías y conceptos abstractos desarrollados por la ciencia, dando paso a la constitución de la Representación social que desde el sentido común se ha creado. Entonces la Representación social adquiere un valor de pasaje entre el saber popular y el saber científico.

1.2.2.2 El anclaje

En este plano convergen los elementos de la Representación social dirigiéndose al campo de lo social, como lo dirá Mora (2002) “*es en el plano del hacer que se ubica el anclaje a diferencia de la objetivación que se ubica en el ser*”.

Así se precisa entonces el valor de la Representación social para el grupo, colectivo o la sociedad, quienes determinan por su inclusión en los procesos de comunicación el valor de la Representación social, integrado a la realidad por medio del objeto social.

Sin embargo para entender cómo se da este proceso de anclaje de una Representación social, Araya (2002) expone los siguientes momentos:

- Inserción del objeto de representación en un marco de referencia conocido y preexistente.
- Instrumentalización social del objeto representado o sea la inserción de las representaciones en la dinámica social, haciéndolas instrumentos útiles de comunicación y comprensión.

El primero encaminado a disponer de la Representación social como algo que se encontraba en la realidad social y que remite a un objeto social con el cual da significado y puede entenderse; esto hace que el sujeto se acerque con más precisión a la Representación social individual y colectiva, conociendo al objeto en su dimensión social. El segundo apartado que propone Araya, es la conclusión del proceso de anclaje, allí se hace posible el conocimiento de lo que se crea alrededor de un objeto social, opiniones, teorías, estilos de vida que harán de la Representación social un movimiento de lo abstracto en la sociedad.

Queda por ultimo la tarea de “*darle un sentido a la Representación social*” (Araya; 2002), esto dependerá de la posición tanto social como de pensamiento en el grupo; aparecerán interpretaciones que seguirán construyendo significados e incluso nuevas Representaciones sociales , determinando en gran medida la forma como los sujetos se comportan.

2. La Identidad

2.1 Lo Social Y La Subjetividad

Fernando González Rey expresa una serie de planteamientos frente a lo que este denomina una psicología social “crítica”:

La psicología social, procurando penetrar, en el mejor de los casos, problemas complejos de la vida social, como la socialización, el sentido de las relaciones de poder, la ideología, la grupalidad, etc., ha prescindido de una teoría de la subjetividad, asumiendo esta como una variable de control en sus tendencias más positivistas, donde el sujeto aparece diseccionado en multiplicidad de categorías de orientación comportamental como actitudes, normas, valores, locus de control y otras, las que ofrecen excelentes posibilidades de cuantificación, sin embargo, no poseen potencial explicativo sobre el sujeto psicológico (1994. P. 150).

Con esta propuesta González Rey presenta la subjetividad, desde la revisión del planteamiento Cartesiano, de modo que no está inscrita apenas en el nivel de la organización individual, sino, también, de la propia organización social.

Con este señalamiento apunta a una cuestión aparentemente olvidada por la psicología social: el rescate del sujeto, que se integra en la masa, que hace parte de lo social pero que no se aliena del todo, sino que dispone de particularidades y de una subjetividad, que no es la de los otros sujetos.

El concepto de subjetividad de este autor contempla algunas consideraciones de personajes como Descartes, Kant, Husserl, Vigotsky, Castoriadis o Gustav Jung y desemboca en la construcción de lo que Gonzales Rey ha denominado “subjetividad social”, en donde se habla de un sujeto activo, productor de historia, más que objeto de la misma.

Al respecto González Rey (2005) Afirma:

La teoría de la subjetividad como sistema complejo que hemos venido construyendo a lo largo de nuestros trabajos –paralelamente a la tradición- crea condiciones para superar tales dicotomías y reduccionismos. A este sujeto constituido subjetivamente, es la emergencia de la subjetividad la que le da recursos para enfrentarse y pensar los espacios simbólicos en que vive.

Esta nueva reflexión abre una mirada que considera al sujeto como parte de lo social, pero mucho más influyente que cualquier otra categoría.

2.2 Sobre el concepto de Identidad

La identidad es un tema que ha logrado cautivar la atención de autores como Iñiguez, Simmel, Honneth, Mead y Cooley por mencionar algunos; quienes plantean la existencia de un dilema que se abre al tratar de definir la identidad; hallándose el problema en la concepción de una identidad individual o personal y una colectiva o social.

En el aparte anterior, sobre las Representaciones sociales, se planteaba ya un dilema parecido, entre la concepción de individuo y sociedad, cuestionando si deben ser considerados como instancias separadas que no se relacionan en modo alguno o por el contrario, como instancias que sostienen una relación recíproca; Crespo (2001) describe así el dilema, en torno a la identidad:

La identidad es, por encima de todo, un dilema. Un dilema entre la singularidad de uno/a mismo/a y la similitud con nuestros congéneres, entre la especificidad de la propia persona y la semejanza con los/as otros, entre las peculiaridades de nuestra forma de ser o sentir y la homogeneidad del comportamiento, entre lo uno y lo múltiple (p. 209).

Hablar de identidad, supone entonces introducirse en la disyuntiva que presenta Crespo, para reconocer en la identidad una dimensión social y una individual, lo cual resulta muy coherente si se tiene en cuenta que todo sujeto al nacer es integrado en un grupo (familia, cuidadores), lo que garantiza su supervivencia en un primer momento, y posteriormente le asegura un reconocimiento como parte de una cultura que le aporta elementos para construirse.

2.3 Identidad personal e Identidad Social

Identidad Personal y Social, son básicamente conceptos que se relacionan para dar cuenta de la interacción entre el individuo y el grupo social, así, los individuos se definen por sus relaciones sociales y a su vez la sociedad se reproduce y cambia a través de acciones individuales (Larraín, 2003).

Desde hace varias décadas ha estado presente el interés por definir la identidad, considerándola en una dimensión social; Mead (1934), afirmó:

La identidad no preexiste a las relaciones sociales sino que es contingente a ellas, surge en el transcurso de las mismas. Las respuestas que las otras personas ofrecen a nuestro comportamiento, así como nuestro propio comportamiento hacia sí y hacia los demás, son los procesos constitutivos de la identidad.

Un primer aspecto, en el que coinciden los autores, apunta a una relación de interacción mutua en el proceso de construcción de la identidad personal y la identidad colectiva, se presentan algunos apuntes frente a la identidad personal:

- Los otros reflejan a modo de espejo las imágenes que nosotros damos y es a partir de esa imagen de donde generamos la identidad (Cooley, 1902).

- La construcción de identidad es un proceso intersubjetivo de reconocimiento mutuo (Honneth, 1995)
- La identidad solo puede construirse en la interacción con los otros. Es un discurso o narrativa sobre sí mismo, construido en la interacción con los otros mediante un patrón de significados culturales (Larraín, 2003).
- La identidad es la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto, y en ese proceso ir construyendo una narrativa sobre sí mismo. Es un proyecto simbólico que el individuo va construyendo en la interacción con los otros (Larraín, 2003).

Los anteriores señalamientos aportan elementos importantes, que dan cuenta de un individuo que construye su identidad, siendo posible esto, solo en la interacción con los otros, con el grupo; relación a través de la cual construye una imagen y una narrativa sobre sí mismo, que a su vez es devuelta al grupo social.

En un intento por definir la identidad se entenderá esta, como el conjunto de rasgos específicos de un individuo o grupo que se construye en la interacción con los otros y le permite diferenciarse de estos. De la misma forma que se presentaron una serie de ideas en torno a la identidad personal, se exponen a continuación algunos planteamientos que intentan definir la identidad Social:

- La identidad social es la conciencia que tenemos las personas, de pertenecer a un grupo o categoría social, unido a la valoración de dicha pertenencia (Tajfel, 1981).

- La idea de identidad social remite a la experiencia de lo grupal, del “nosotros”, remite también a los vínculos, o como se dice en un lenguaje más contemporáneo, a las redes (Iñiguez, 2001).
- Mientras la identidad individual normalmente tiene un solo relato identitario, más o menos integrado, la identidad colectiva, normalmente posee varios discursos identitarios (Larraín, 2003).

La identidad social, señala entonces la construcción de categorías culturales, en las que son inscritos sujetos que comparten ciertas características; como indica Iñiguez, esta identidad remite a la experiencia de lo grupal y a aquello que se construye como categoría general, que por tanto no es atribuido a un sujeto particular, sino que pasa a identificar a varios sujetos que comparten ciertos atributos o intereses.

2.4 Componentes de la Identidad

Este aparte, pretende considerar el planteamiento de Larraín (2003), quien habla de la construcción de identidad presentando para ello tres elementos, a los que denomina como componentes de toda identidad: **a.** Categorías colectivas; **b.** Los “Otros” y; **c.**; Posesiones; que se corresponden a la vez, con tres cualidades de la construcción de identidad:

- a. Cultural* (Categorías colectivas). Los individuos se definen a sí mismos en términos de categorías compartidas, cuyo significado esta culturalmente definido, tales como religión, genero, clase, profesión, etnia, que contribuyen a especificar al sujeto y su sentido de identidad.
- b. Social* (Los “Otros”). La identidad implica una referencia a los “otros” en dos sentidos, 1. Los otros son aquellos cuyas opiniones acerca de nosotros internalizamos, cuyas expectativas se transforman en nuestras propias auto

expectativas, 2. Son aquellos con respecto a los cuales queremos diferenciarnos.

- c. **Material** (Posesiones). Los seres humanos proyectan simbólicamente su sí mismo, sus propias cualidades en cosas materiales, partiendo de su propio cuerpo; se ven a sí mismos en ellas y las ven de acuerdo a su propia imagen.

Larraín concluye, afirmando que “*toda identidad requiere una referencia a un grupo más amplio con el que se comparten ciertas características*”; afirmación que señala claramente la relación entre la identidad personal y la identidad social, tal como se puede observar en la descripción que aporta sobre la construcción de identidad.

Un concepto relevante frente al aporte de Larraín, es el concepto de Cultura, Noriega, Carvajal y Grubitz (2008), la definen:

La cultura es un sistema de interrelaciones entre los procesos individuales ontogenéticos, los sociales e históricos del comportamiento colectivo en un corte de tiempo y los antropológicos e históricos que hacen posible los productos culturales, incluyendo las manifestaciones artísticas, cotidianas, científicas, tecnológicas y las de tipo folklórico.

La anterior definición vista desde el marco de la antropología logra evidenciar el carácter de la cultura como construcción colectiva y su relación con otros procesos de la vida humana; los autores aportan además, una noción de la utilidad que tiene el concepto de cultura desde la perspectiva psicológica que ofrece una relación de este carácter colectivo y la dimensión individual dentro de tal concepto, al respecto:

En psicología, el concepto de cultura es útil para describir la manera en la cual la narrativa biográfica adquiere sentido a través de las relaciones con los colectivos e instituciones, las cuales cuentan con un sistema de reglas y normas de inclusión y

exclusión que en diferentes épocas permiten, a través de diferentes valores, aumentar las posibilidades de supervivencia y bienestar.

La cultura como una construcción humana, pone de manifiesto el lugar de los sujetos que inmersos en una cultura entendida no solo como un sistema de interrelaciones, sino además como un sistema de valores y reglas que le preexisten, establecen una relación desde lo individual y colectivo que recae sobre la construcción de identidad, tal como se evidencia en la perspectiva antropológica y psicológica de la noción de cultura.

Como lo señala la perspectiva antropológica, a cada época corresponde un proceso cultural que varía según los procesos históricos, sociales e individuales, por lo que cada época engendra una cultura diferente y por ende nuevas formas de relacionarse; hecho que plantea la necesidad de procesos de investigación que consideren estos cambios y sus efectos en las nociones de Cultura e identidad.

Paralela a la propuesta de Larraín, Velazco (2002), apunta tres cualidades, que señala como propias de la identidad y que concibe los planteamientos ya enunciados por otros autores, dando una perspectiva interesante en torno a la cuestión identitaria; Velazco afirma:

La identidad es: **a. Compuesta.** Es la síntesis que cada uno hace de los valores y de los indicadores de comportamientos transmitidos por los diferentes medios a los que se pertenece; **a. Dinámica.** Los comportamientos, las ideas y los sentimientos cambian según las transformaciones del contexto familiar, institucional y social en el cual vivimos. Es constante a la vez que cambiante en el transcurso de la vida; **c. Dialéctica.** La construcción de identidad no es un trabajo solitario e individual. Se modifica en el encuentro con el otro, cuya mirada tiene un efecto sobre ella. Se sitúa en un constante movimiento de ida y vuelta, los otros me definen y yo me defino con relación a ellos.

Para concluir, teniendo en cuenta los diferentes elementos ya enunciados, es posible decir que todos los sujetos tienen identidad, que esta se construye y para tal fin es necesaria la interacción con los otros, pues a través de esa construcción de identidad le es dable al sujeto o al grupo diferenciarse de los demás; por tanto, y considerando la relación recíproca entre sujeto y sociedad, no es posible estudiar la identidad y su construcción, sin tener en cuenta el contexto histórico, cultural y social en el que el sujeto o el grupo habitan.

3. El Otaku Dentro de las Tribus Urbanas

Para comprender aquello que refleja un Otaku en la sociedad bogotana, se requiere en primer término definir aquello que se entiende por Otaku dentro de un contexto social, en muchas ocasiones estos son incluidos dentro de las subculturas o grupos de una sociedad, las llamadas “tribus urbanas”.

Este concepto utilizado para enmarcar a los grupos juveniles que aparecen en el ámbito social como respuesta a un malestar, surgen a raíz de la formación de pandillas en los años 20, donde este grupo de jóvenes compartía la necesidad de protegerse uno al otro dentro de un grupo. Luego *“vendrán los años 60 con una carga ideológica y contestataria condensada en el discurso del Hippie, de aquí en adelante los grupos juveniles comenzaran a organizarse y a ser reconocidos socialmente”* (Pérez y tropea; 1996).

Por otro lado en la actualidad se sigue preguntando por la definición de tribu urbana, pues para algunos *“resulta contradictorio hablar de este término en ausencia de la naturaleza, en donde es imaginada la tribu”* (García; 2008). Al respecto Aguilar y Reffo (2002), consideran importante enmarcar el término tribu dentro de lo primitivo y lo tribal, haciendo referencia a todo los grupos que comparten dinámicas sociales, ambientales y culturales; para relacionarlo con urbano en tanto es el lugar donde el joven crea la tribu.

Son muchas las formas en las que el joven crea tribus, ya sea por moda, por música o por la afinidad con personajes que aparecen en revistas manga o series de animación japonesa. Que a la postre viene a ser la población a estudiar en la presente investigación. Se enuncian *“las tribus urbanas más conocidas a nivel mundial incluyendo al Otaku dentro de ellas”* Aguilar (2008), con el fin de contextualizar la diferencia del Otaku frente a otros grupos o tribus urbanas y a su vez ilustrar lo particular de la construcción de grupo que resulta en la representación social de una denominación que no solo les representa, sino que además asumen como identidad.

En ocasiones los Otaku, son confundidos como representantes de otras tribus urbanas tales como los góticos o emos, ya que su apariencia resulta similar, lo que habla de la construcción de una representación social totalmente diferente a la de otros grupos sociales.

3.1 Punkeros

Su principal gusto está dirigido hacia la música punk. En uno de sus espacios virtuales un punk escribe una célebre frase de un cantante punk: "*Un tipo se me acerca y me pregunta: "¿Qué es punk?". Yo le doy una patada a la basura y digo: "Eso es punk". Entonces él le da una patada a la basura y dice: "¿Eso es punk?" y yo le digo: "¡No, eso es moda!" Billie Joe Armstrong.* El punk suele caracterizarse por toda una mezcla de indumentaria e ideología (Soriano; 2001).

Origen: En torno a los años 1977-78, se forma entre los jóvenes de la clase obrera londinense, con la mezcla de grupos de estudiantes, en un momento de profunda crisis social y cultural.

Ideología: Rechazo radical a la forma de vida de la sociedad en que viven, incluyendo a las instituciones, el poder y el trabajo.

Indumentaria: Se busca la fealdad, vestimentas descuidadas y todo lo que tenga marca de decadencia. Su aspecto es un instrumento de protesta que se manifiesta especialmente en las creastas o pelos electrificados.

Una diferencia con los otaku es el uso de una ideología que va en contra del sistema, dándose a conocer como una subcultura anárquica y poco interesada por los cánones sociales ya establecidos.

3.2 Metaleros

Representan la evolución del rock al metal y se caracterizan por un tributo constante a esta expresión artística. Siguiendo con el referente musical, un metalero publica en su blog una frase de Dregen de la banda Backyard Babies: “*Sexo drogas y Rock & Roll deben ir en su justa medida, si te pasas con el sexo toda tu vida girará alrededor de él y no habrá nada más, si te pasas con las drogas no podrás hacer sexo ni R&R, y si te pasas con el Rock & roll acabarás haciendo cosas jodidamente anales como Dream Theater*”. González en su artículo “Metaleros y Cumbiancheros ¿Culturas Juveniles en el Campo?”, enuncia datos precisos sobre este movimiento:

Origen: es una progresión del rock psicodélico y sinfónico presente en el mundo anglosajón desde los años 60' y es el "padre" de las formas (sub)culturales asumida por las variantes rockeras posteriores. Surgido en Estados Unidos de América a fines de esa misma década, sus precursores fueron las bandas Black Sabbath, Led Zeppelin y Deep Purple, a las que De Castro (2003) identifica con el mote de Hard Rock.

Ideología: Cercanía al ocultismo, sobre todo en el metalero europeo, además de un gusto por el arte y la literatura.

Indumentaria: Para principios de los años 80', los atuendos de sus seguidores también se decantarán: blue jeans o pantalones de cuero ajustados, zapatillas deportivas o botas, camisetas con la imagen de algún ídolo, chaquetas de cuero, algunos pinchos y tachuelas y, lo fundamental, el cabello largo. Existen versiones más comerciales, apareciendo el maquillaje femenino, diversos complementos de cuero, mallas gruesas, cintas, etc., lo que recatapultará el "metal" a nivel mundial con las bandas Mötley Crüe, Twisted Sister y Quiet Riot, entre otras.

3.3 Góticos

Este movimiento surgido como una respuesta a la disminución del movimiento punk, como referente contestatario, decide incluir en su estilo de vida el concepto de muerte como luto de esta decadencia, incluso “*son denominados un movimiento post-punk; a partir de esta manifestación subjetiva crean toda una simbología, literatura y moda alrededor de la oscuridad y lo macabro en la música “gótica”, compuesta por lo general con cantos gregorianos, guitarras eléctricas y en ocasiones melodías celtas*” (Patiño;2006). En la internet estos jóvenes han creado blog y páginas web, donde se habla de la actualidad del movimiento y lo que significa ser gótico:

El gótico refleja que la sociedad nos tiene oprimidos y sojuzgados a un sistema nihilista y totalitario el cual no nos deja ser y nos quiere tener alienados, así se podría decir que estamos muertos, a pesar de que estamos vivos; solo estamos condenados a morir ya que es para lo único que nacemos y lo único seguro que tenemos, así el gótico trata de despojarse de todo eso y experimentar y encontrar en uno lo que la sociedad y el mundo no dan, esos sentimientos, esa alegría y esa sonrisa de decir hola.

Son influenciados por bandas como Therion, nightwish, Haggard, cradle of flith, tanto en su ideología como en su indumentaria.

Origen: el movimiento gótico es antecedido por las corrientes artísticas del siglo IXX y se rescata de allí lo mórbido, lo oscuro. Será hacia los años setenta junto con la disminución del movimiento punk, que los jóvenes fusionaran estos elementos para darle vida al gótico en la música y el estilo de vida.

Ideología: Suelen ser individualistas, pesimistas, románticos y apolíticos. A diferencia del metalero, el gótico tiene un bagaje conceptual más amplio sobre el ocultismo y la muerte, al punto de tener referentes literarios góticos como Edgar Alan Poe.

Indumentaria: Es un estilo elegante donde el color negro es predominante y se integra muy bien en el paisaje urbano. Se usan largos abrigos y capas negras, sobretodo vestido y pantalones de cuero, peinados muy cuidados constituyen los elementos "clásicos" del look masculino. “Es muy frecuente en las muchachas los vestidos y maquillajes negros. Igualmente el ta-tuaje, el piercing son prácticas muy difundidas en este medio al igual que los anillos y los pendientes plateados, indicadores precisos del look gótico. El conjunto es a veces adornado por algunos toques coloreados de púrpura, colores vino tinto o violeta y con algunos objetos fetichistas como los brazaletes con puntas” (Malpica; 2003).

El Otaku en su gusto por el anime, destaca en muchas ocasiones la idea gótica, el anime de vampiros es un ejemplo (Véase series como Vampire Hunter o Máster Mosquiton). Por ello en los cosplay suele confundirse al otaku con el gótico, que aunque se relacionan se distancian en su estilo de vida y proceder.

3.4 *Skinhead*

Este movimiento de corrientes marxistas y en ocasiones confundido bajo la denominación de nazis, están divididos por subgrupos entre los más conocidos la RASH (Red and Anarchist Skin Heads), que ha ganado un reconocimiento político en Europa; suelen asociar política con música contestataria denominada Oi. En Colombia un joven skinhead escribe en su blog: “antifascistas unidos, ANtIfascIstas SIempre , no somos uno, somos muchos/ Recuerden somos una organización”; aquí se denota el carácter político y el activismo social como objetivo, aspecto que difiere de la postura del otaku como tribu urbana.

Origen: Se remite a la geografía británica más exactamente a London donde surgen bandas como Ladbroke Grove en 1972, quienes denunciaban el racismo, con esto se crearon grupos anti nazis.

Ideología: Anarquía, socialismo, movimiento obrero.

Indumentaria: Pantalones ajustados entubados con botas militares y cordones de colores, usualmente rojo, cada color tiene un significado, el rosado por ejemplo busca dar a entender que

los skinheads no son homofóbicos y que por el contrario están en contra de ello. También es común el uso de tirantas y la cabeza rapada.

3.5 Rastas

Característicos por su reivindicación con los afrodescendientes, según Martínez (2008) “*son personas que creen en un mesías denominado Rastafari, antiguo emperador de Etiopia, quien va a salvar y emancipar a la cultura africana*”. La música Reggae es importante para esta cultura que mezcla sonidos caribeños con algo de guitarras eléctricas, herencia del emblemático Bob Marley; este artista al igual que sus seguidores defiende la idea de la marihuana como algo que brinda la madre tierra. Uno de ellos pide a sus pares escribir frases celebres dentro de la cultura rasta, en respuesta uno de ellos escribe: “*la gente se arregla el cabello todos los días, ¿por qué no el corazón?*”- “*si tu estas en paz contigo mismo, al menos hay un lugar pacífico en el mundo*”-“*con el puño cerrado no se puede intercambiar un apretón de manos*”; movimiento que invita al encuentro espiritual con la paz.

Origen: Jamaica, 1 de marzo de 1958, con el establecimiento del congreso negro internacional etíope africano.

Ideología: Defensa por los derechos de la comunidad afro y denuncia por los crímenes cometidos a esta población.

Indumentaria: “Dread Look” o para Hispanoamérica rastas , que es la forma de llevar el pelo largo y con muchas trenzas, vestimentas de colores vivos y caquis, rindiendo tributo a la cultura africana, es frecuente el uso de los colores de la bandera de Jamaica en sus vestimentas y en los hombres el uso de barbas abundantes.

3.6 Emo

Surge mediante la música Hard-core hacia los años ochenta y proviene de la palabra emotive hard-core y caracteriza el tipo de letras y finalidad con la que muchos grupos tocan música para esta tribu urbana, buscando generar espacios de introspección en sus melodías y letras. A nivel social se les ha denominado la tribu urbana de los jóvenes tristes.

Ay va un amor incondicional para con vos se siente dolor por amar a alguien que no te ama son ganas de cortarse las venas y desangrarme para después poder dibujar un corazón en el suelo y poner tu nombre en medio por que ahora no es fácil vivir siento morir y quiero llorar cuídense ya no aguanto más voy a llorar adiós” (Párrafo escrito por un joven emo en su blog).

Origen: Durante los años ochenta y noventa

Ideología: Inconformidad con la vida, reflejada en las letras de sus canciones, en algunos casos laceraciones en el cuerpo e ideas suicidas.

Indumentaria: Ropa oscura, en ocasiones con algo de fucsia, correas de tachas con imágenes de calaveras, su peinado dista de un gran mechón de pelo que les cubre la mitad del rostro y en la parte trasera de su cabeza se realzan algunos cabellos en puntas, simulando un estilo punk.

3.7 Flogger

Este grupo de jóvenes característico por sus bailes y la aparición nocturna en centros comerciales, para algunos mediáticos y adolescentes. De esta tribu urbana se tiene referencia en Argentina que hacia el año 2007 comienza a emerger y a darse a conocer. Al respecto una joven flogger publica en su blog una canción contra los floggers.



Los floggers

Tu hermano se hizo flogger
De pinte medio raro
Se arregla el pelito
Se peina pa el costado

Se clava los chitines
Ahora escucha marcha
Que gato esta zarpado
Míralo como salta
Míralo como salta

Y baila la patada
Y mueve la cabeza
Ya no escucha más cumbia
No es más negro cabeza

Y baila en la patada
Y mueve la cabeza
El cheto toma agua
No le gusta la cerveza
Ya no es más negro cabeza...

Grupo: El perro

Figura 3: Tribu urbana Flogger

Canción que habla de la forma de vivir de un flogger y que en consecuencia tiende a diferir del Otaku con respecto a su atuendo e interés personal por estar fuera de casa, para tener ciertas plazas en las cuales realizar sus bailes flogger. En internet puede encontrarse un manual que indica cómo vestir a la manera flogger (Véase figura).

3.8 Otaku

Al integrante de esta tribu urbana le caracteriza su gusto por la animación japonesa y el manga. Es conformada en Japón durante los años 80 y se ha venido internacionalizando desde esa época, llegando a países tan remotos para Japón como Colombia, México Perú y Argentina. Suelen ser catalogados tímidos y de poco contacto social. El grupo Magmamix, ha hecho a través de la internet una canción que habla del “Otaku”.

Soy un Otaku

Uuhhh!uuhhh!uuhhh!	Porque soy un otaku,
Y Goku en mi repisa me miro	Soy un otaku(7 veces)
y Goku en mi repisa me miro	Tengo wi five y nintendo
Tengo chapitas, uso parche,	Porque soy un otaku. Soy un otaku(2
compro posters raros y soy sayayin.	veces)Ya!ya!
Soy un otaku(8 veces)	Frungamix, kaede Jamaika chin chulay
Viajo al ciclo, veo a Inuyasha,	Porque soy un otaku.
Y grito wea(8 veces)	(Magmamix; 2010)

Esta canción es creada por un Otaku, destacando la relación de este con la tecnología, el anime, el interés por el idioma japonés y los videojuegos; estos intereses sumados a la unión de los grupos darán como resultado una imagen inicial de la denominación Otaku y la posibilidad de incluirla como categoría de análisis en la presente investigación.

Es notoria mediante esta revisión de las tribus urbanas, su cualidad de contracultura³. Llevando a pensar que cada tribu tiene un momento y un contexto en el cual nace, se reproduce y en algunos casos muere. Por lo tanto resulta indispensable comprender la forma en que estas manifestaciones sociales se convierten en referentes de identidad para el sujeto, que busca darse un lugar como individuo social a través de lo no convencional. Cabe preguntarse entonces por el Otaku como tribu urbana y su función en la sociedad, o para efectos de la investigación en Bogotá.

³ Definida por Real academia Española (R.A.E) como 1. Movimiento social surgido en los Estados Unidos de América en la década de 1960, especialmente entre los jóvenes, que rechaza los valores sociales y modos de vida establecidos. 2. Conjunto de valores que caracterizan a este movimiento y, por ext., a otras actitudes de oposición al sistema de vida vigente..

II CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

4. El Otaku

Si bien la televisión no tiene como objetivo prioritario educar, de hecho lo hace. y lo hace mediante la transmisión de determinados valores fundamentales para integrar y dotar de sentido a las informaciones recibidas, así como para construir la propia identidad en relación con el marco social en que se vive.
(COMFER, una cuestión preliminar al análisis de contenido de los dibujos animados, Argentina; 2000)

4.1 Japón en Colombia

Los siguientes eventos en Colombia: 1) la llegada de japoneses inmigrantes; 2) la llegada del manga – anime y 3) la aparición del fenómeno Otaku, como otra expresión del individuo que haya asidero en lo colectivo, son una muestra interesante de lo que se puede llamar una “integración cultural”, que es reflejo de Japón situado en Colombia y del surgimiento de nuevas formas de ver la realidad desde lo que plantea un “encuentro de culturas”.

A comienzos del siglo XX se presenta un fenómeno que se podría describir como una “inmigración Japonesa” a Colombia, incentivada por la Escuela de Colonización de Ultramar, que buscaba reubicar la población “sobrante” que había en Japón, básicamente la población pobre y que tenía abolidas posibilidades de progresar en su país.

La llegada de los primeros grupos de japoneses a Colombia aparece reportada en 1929, específicamente en el Valle del Cauca, “*eran familias campesinas provenientes de la isla Kyushu de la parte sur de Japón, que inicialmente se posicionaron en Buenaventura, este proceso se dio con cinco familias que se fueron adicionando, adaptando y al cabo de*

1938 estos japoneses dieron inicio al grupo empresarial agrícola más avanzado en Colombia”. (Patiño; 2006).

Al hablar de grupos inmigrantes japoneses en Colombia, se pueden resaltar tres grupos: a) los que viajaron por voluntad propia; b) los que viajaron por medio de la compañía de emigración y c) los que fueron convocados por los amigos, familia y vecinos. Según Patiño (2006):

Los primeros se situaron en la parte de la Costa Atlántica y el Valle del Cauca, este grupo se destacaba por trabajar en el área de jardinería, comercio y barbería; el segundo grupo se ubicaría entonces en la colonia agrícola del Cauca y el tercer grupo viajaría con la finalidad de trabajar como empleados de los inmigrantes agricultores, estos se ubicaron en el Valle del Cauca.

Luego de establecerse en Colombia esta cultura comienza un trabajo exhaustivo en lo que al comercio se refiere, continuando así con la expansión a lugares de Colombia donde aun no habían estado, así su cultura y costumbres empiezan a conjugarse poco a poco con la cultura latinoamericana, más exactamente con la colombiana, generando nuevos estilos de vida a nuevas generaciones.

Hoy la colonia japonesa tiene un buen nivel de organización, cuenta con una asociación de numerosos miembros que contribuye al desarrollo económico, social y cultural del país, y los descendientes de segunda, tercera y cuarta generación toman parte activa en el mundo empresarial colombiano. Patiño, afirma que *“es evidente el gran posicionamiento que ha ganado Japón en Colombia, ya que ambos países han encontrado beneficios económicos mutuos, así como también beneficios culturales”*.

Los efectos de este encuentro pueden resumirse en lo llamativa que resulta la cultura japonesa hoy, pues se encuentran sitios como tiendas de juguetes, tiendas de ropa, restaurantes, librerías, bares e incluso lugares donde enseñan a leer y escribir en el idioma

propio de este país; los cuales resultan siendo desde su inauguración en Colombia, una clara aparición del Otaku en el país. Un interesante ejemplo lo conforma la cátedra de la Universidad de los Andes, referida al Japón y dirigida por Jaime Barrera; asisten a esta más de 60 alumnos sólo a aprender el idioma, y varios más provenientes de diversas formaciones como las humanidades, la administración y las ingenierías, interesados en temas tan variados como el teatro, el cine, el budismo, la tecnología, los negocios, y por supuesto el dibujo tipo manga, el anime y la cocina (Patiño; 2006).

Barrera (2007), toma esto como un espacio camino a la modernización y la necesidad de hacer parte de la industrialización, sin dejar de lado la esencia de la cultura oriental- japonesa como son los valores estéticos, la filosofía y la reflexión.

Hay algo en la manera japonesa de ver el mundo, si se puede llamar así, que envuelve la melancolía, la nostalgia y la tragedia, y que termina por cautivar. Su estética refinada, el culto por la sexualidad, su comida de vivos sabores, su arquitectura minimalista y la combinación entre tecnología y misticismo, llaman poderosamente la atención en Occidente.

Todo este recorrido histórico del encuentro entre la cultura japonesa y la colombiana viene a desembocar en un joven amante por este tipo de encuentros, comúnmente denominado Otaku, que ha construido todo un estilo de vida alrededor del manga-anime y su interés por el país nipón; elementos que se mueven en la subjetividad y la construcción de identidad de este joven.

4.2 El manga

La palabra manga (漫画), se introduce gracias a la aparición de Hokusai, un maestro en dibujo y pintura que a partir de los Kanjis “**man**” (informal) y “**ga**” (“dibujo”) o “dibujo, garabato informal, caprichoso” le da un nombre a la manera como relataba en 1814 su obra “*Hokusai Manga*”. Por su parte “*en occidente se conoce la historieta o comic hacia el siglo IXX y es definida como una forma derivada de la historia o fabula*”. (Aguilar; 2003).



Figura 4: Rollos animales o *Chôjûgiga* del siglo VII a.c

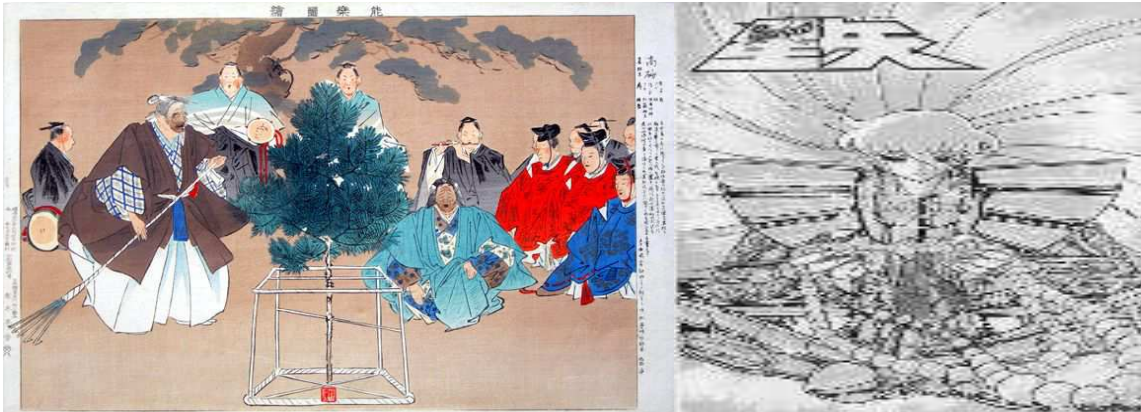
Para Sedeño (2002), estos rollos traídos de china a Japón son el primer referente histórico de la historieta japonesa. Denominados *Chôjûgiga* o *rollos animales*, relataban de manera visual en sus veinticinco metros de largo las costumbres y situaciones budistas de la época (siglo VII a.c). Sin embargo con el paso del tiempo, tal como lo refiere Bru (2009), el arte japonés se permitiría crear un estilo propio de pintura que influiría en otras culturas como la europea y artistas como Picasso, a través de un movimiento denominado en occidente como japonismo, muy relacionado con los Ukyo-e.

Los Ukiyo-e eran grabados impresos en madera que empezaron a verse por el año 1600; a estos conceden el título de las primeras manifestaciones artísticas populares en Japón. Por aquel entonces, “*la dictadura feudal oprimía a las clases bajas, muchos comics de la época representaban el momento histórico en el que se encontraban y criticaban la clase política*” (Aguilar; 2003). Los Ukiyo-e intentaban hacer olvidar las penalidades que padecía el pueblo (terremotos y crisis económicas), y los sumergían en historias eróticas, costumbrista, entre otras, que eran muy estilizadas, sencillas, frescas y muy energéticas, eso les daba un aire comunicativo muy por encima del arte normal.

Considerados además antecesores del anime y el manga, surgieron un poco antes de la época meiji⁴ y en el auge de la misma siguieron manifestándose; Artes (2008) invita a ver una galería de Ukyo-e en Murcia-España, en esta exposición puede verse la influencia

⁴ Época comprendida entre los años 1867-1912; por lo cual el Ukyo-e surge antes de esta época hacia el año 1840.

de este tipo de arte en el manga y el anime (Véase figura 5). Están divididos en tres series el primero trata sobre el Teatro Nô, el segundo sobre cuestiones costumbristas de la época y el último sobre el sexo.



El árbol. 1898

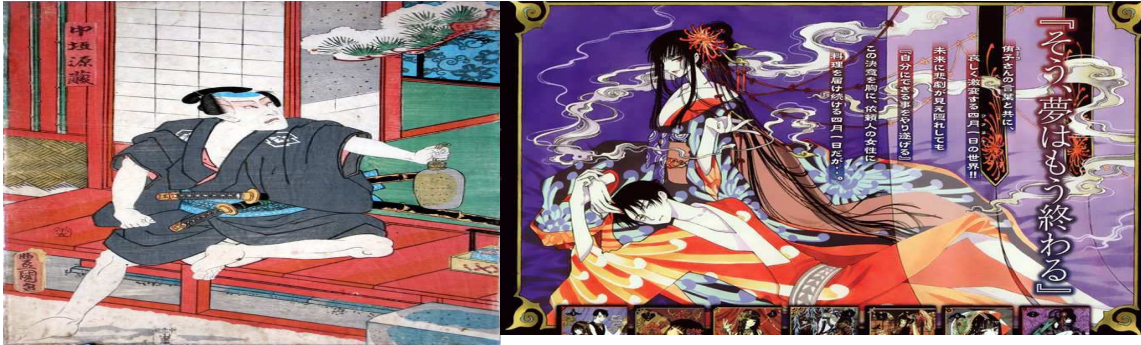
Tsukioka Kogyo
Grabado xilográfico
24 x 36 cm.
Serie teatro
nº37

Saint Seiya

Manga 21
108 cuentas
Saga de Hades
Portada

Figura 5: Fotografía comparativa entre un Ukyo-e sobre el Teatro Nô y el manga Caballeros del Zodiaco

Se exponen aquí algunos de estos grabados, comparándolos con imágenes del manga, de contenido muy similar al Ukyo-e. Esto con el fin de dejar clara la influencia de estos grabados tanto en el dibujo y los contenidos del manga como en la alusión a la cultura japonesa (Véase figura 6).

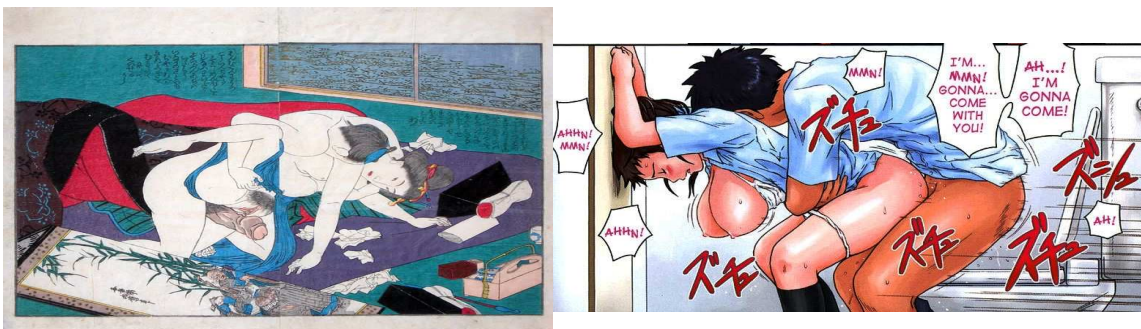


El bebedor. 1858
 Toyokuni III
 Grabado xilográfico
 35,5 x 25 cms.
 Serie costumbrista
 nº50

Xxx Holic
 Rou
 Manga 187.
 Portada

Figura 6: Fotografía comparativa entre un Ukyo-e de tipo costumbrista y el manga XXX HOLIC

Otra influencia del Ukyo-e sobre el manga es la posibilidad de plasmar una infinidad de temas, entre ellos algunos que aluden a la sexualidad, tema de gran controversia al hacerse explícito en ellos la genitalidad (véase figura 7).



La sábana lila. ~1850. Escuela Utagawa
 Kuniyoshi
 Grabado xilográfico
 19 x 25,5 cms
 Serie erótica
 nº22

Girigiri sisters
 Manga
 Página 2
 Portada

Figura 7: Fotografía comparativa entre un Ukyo-e alusivo a la sexualidad y un manga Hentai

Aguilar (2003), señala el siguiente referente histórico, como un evento interesante, ligado al papel del manga-anime en Japón:

Ciento treinta y un años después de la aparición de la obra de *Hokusai*, el manga sufriría una división en sus contenidos debido a la llegada de la segunda guerra mundial (que no fue un impedimento para seguir dibujando historias), ya que cambió el concepto de las historias, ahora se intentaba dar un soplo de esperanza y vida a los japoneses a través del manga durante y después de la guerra.

Con esta “afrenta” histórica el manga junto con el anime se convertirían en parte del surgimiento de la economía japonesa. En la actualidad se producen mangas para todo tipo de público y con variadas temáticas, lo que ha generado una clasificación del manga que a pesar de ser muy parecida al anime tiene algunas diferencias, siendo el manga en su mayoría, el material de donde se abstraen las historias para la adaptación animada. Estos se clasifican en:

Shounen (dirigido a una audiencia masculina y con dosis de violencia), *Shoujo* (dirigido usualmente a un público femenino adolescente, con historias de fantasía, magia, amor y aventuras y personajes masculinos feminizados en su apariencia), *Kodomo* (dirigido a niños, historias sencillas, sin carga sexual y generalmente tratan de mascotas y niños pequeños), *Mechas* (historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada. Se destaca el diseño de estas máquinas), *Harem* (las protagonistas son un grupo de féminas con un chico como co-protagonista), *Sentai* (las acciones se reparten entre cuatro a cinco protagonistas que trabajan en grupo), *Jidaimono* (ambientado en el Japón feudal); *Ecchi* (de corte humorístico con toques eróticos), *Hentai* (dirigido a un público adulto de ambos sexos, historias heterosexuales sexualmente explícitas y de alto contenido erótico. Las protagonistas suelen ser adolescentes casi niñas –

Lolitas-. Se incluyen escenas con monstruos octopus –que poseen tentáculos-), *Yaoi* (romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitas), *Yuri* (romance entre mujeres, pueden ser o no sexualmente explícitas), entre otras (Cobos; 2010 P. 4).

El manga en la actualidad protagoniza un proceso que podríamos enmarcar en los efectos de la globalización planteados por Cobos (2010), para ella la cultura oriental está sufriendo un proceso de latinización y en esa medida el manga esta introduciéndose en la cultura latina. Para Goñi (2008), lo que sucede con la globalización del manga, es producto de una reciprocidad entre occidente y oriente, dando como resultado el surgimiento de una nueva forma de hacer historias que contengan algo de la esencia nipona y europea, las llamadas *Nouvelle Manga*, que son el resultado de un híbrido entre la narrativa manga y la narrativa de la BD (Bande Dessinée, que es la historieta tradicional francesa). Estas dos posturas muestran la incidencia del manga (sin contar al anime), tanto en la globalización como en la cultura de otros países, que tras su aparición permite nuevos procesos de comunicación entre occidente y oriente.

En Bogotá el manga no tiene tanta acogida como el anime, como lo afirma Arévalo (2007), “*el bogotano reconoce el manga teniendo como referente al anime*”, en Colombia llegaron para la década de los ochenta los primeros anime y posteriormente el manga; sin embargo en la actualidad existen sitios especializados en vender manga, la *Librería Francesa* en una sección denominada *Hobby Center* permite al Otaku la lectura y adquisición del manga que desee.



Figura 8: Evolución grafica de Astroboy, reconocido personaje anime.

El paso del papel a la animación lo dará Osamu Tezuka, creador del personaje "*Tetsuwan Atom*" (Poderoso átomo), conocido en occidente como *Astro Boy*; con él la

morfología del anime actual tomo consistencia y así su rasgo primordial: los ojos grandes. Fundó un estudio de animación en 1963 y de allí muchos le siguieron, creando la popularización y el puente entre el manga y el anime.

4.3 Anime

Entre 1963 y 1979 los dibujos animados japoneses se convierten en lo que hoy se conoce como *anime*, gracias a Osamu Tezuka (denominado el padre del manga y el anime moderno), quien inspirado en los dibujos de Walt Disney da a los animados japoneses la característica de los “ojos grandes”, dedicándose a crear historias que permitieran a los japoneses reconstruir una historia después de la segunda guerra mundial, con el tiempo surgen otros animadores que siguen las revolucionarias ideas de Tezuka y se dedican a crear diversas historias, en todos los géneros (infantil, juvenil, héroes, fantasía, horror, recuentos de vida), tanto en el manga como en el anime. *“La reproducción en masa del manga y el anime traerá como consecuencia un fuerte incremento económico y el renacimiento de una cultura que estaba envuelta por la ceniza. Junto con la tecnología y un sólido posicionamiento como potencia mundial, nace así un nuevo Japón”* (Sanroma, 2008).

A esta manifestación artística se sumaron adeptos de esta propuesta, portadora de la cultura e historia de un Japón atravesado por la guerra y los desastres naturales; estos



Figura 9: Portada de la revista japonesa "TV Guide" de 1979

fanáticos, seguidores del manga y el anime formaron grupos y eventos a través de los cuales dieron lugar a expresar su gusto por el dibujo y la animación japonesa, a través de la representación de los personajes y la música de las series y películas, encarnaban a su personaje favorito en todo sentido, desde el atuendo hasta las particularidades de la personalidad de este.

La figura 9 muestra la portada de una revista de los años setenta en Japón, donde ya aparecían personas disfrazadas de personajes anime.

Aparecerá entonces gracias a Tezuka la proliferación de géneros que del manga pasan al anime, donde la lectura se transforma en imagen, sonido y palabra a través de los medios de comunicación.

“Para finales de la década de los años cincuenta e inicios de los sesenta, el manga y el anime se consolidan como parte de la cultura y la economía Japonesa, surgiendo estudios de animación encargados de sacar este producto a partir del manga” (Cobos; 2010). Tal es el caso de los estudios Ghibli nacido en 1972, productor de animaciones que han merecido el premio Oscar por su contenido (el viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki), junto con él diferentes empresas se han encargado de la globalización del manga y el anime como embajadores culturales en occidente y otros países.

Para el caso de Latinoamérica serán México y Argentina los países más receptivos hacia el anime y el manga, al punto de tener en la actualidad comiquerías encargadas de la distribución del anime y el manga en esos países, encuentros exclusivamente dedicados al manga y anime; evidencia de ellos son algunas de las emisoras y colectivos como *Anime nexus* en México y *Otaku matsuri* en Argentina.

El anime y el manga es bien recibido en occidente, debido a su capacidad de argumentación y diseño de personajes, por tal razón se ve la necesidad de que las historias sean categorizadas para la venta, distribución y disfrute del consumidor. Las clasificaciones del anime y el manga, en occidente deben su existencia a los seguidores; hecho que hace importante esbozar la clasificación del anime que a pesar de ser casi igual a la del manga difiere en algunas producciones por varias razones, entre ellas que no todo anime remite a un manga. Esta clasificación es un punto de referencia para comprender el proceso de construcción de identidad del Otaku y las representaciones sociales que se construyen

alrededor de esta manifestación artística. De acuerdo con Aguilar (2003), el anime al igual que el manga se encuentra clasificado de la siguiente manera:

Shônen: Historietas y animaciones japonesas dirigidas a varones adolescentes y entre las que, a su vez, se distinguen:

Aventuras, se caracterizan por tener como protagonistas a chicos cuya meta es cumplir con una misión que le ha sido impuesta. Ejemplos, Dragon Ball Z.

Mechas, historias de combates protagonizados por robots que a su vez, son piloteados por humanos. Ejemplos: Mazinger Z o Robotech

Deportivas, sus personajes principales son jóvenes atletas de todo tipo. Ejemplo: Supercampeones.

Ciberpunk, historias en las que aparecen cyborgs, entidades con inteligencia artificial, avances tecnológicos ultramodernos, etcétera. Ejemplos: Ghost in the Shell o Silent Mobius.

Shojo: Son aquellos dirigidos al público femenino adolescente. También se los puede clasificar en:

Magical girls, o “chicas mágicas”: son aventuras de jovencitas con poderes o con algún elemento mágico. Ejemplo: Sailor Moon.

Shônen Ai romances entre varones adolescentes hermosos.

Fantasia son las aventuras de chicas normales, es decir, sin poderes especiales. Ejemplo: Heidi o Candy Candy.

Drama, historias donde aparece la pasión, la traición, la intriga, etcétera. Ejemplo: Sakura Card Captor.

Hentai: Va dirigido a los adultos y se distinguen:

Hentai propiamente dicho, *son historias con un alto contenido erótico y pornográfico. Ejemplo. Urotsukidoji.*

Yaoi , se muestran relaciones sexuales entre hombres.

No son estas las únicas clasificaciones de anime y manga que se pueden encontrar, López (2004) dentro de los géneros más conocidos en manga y anime, destaca además de los mencionados; el *Kodomo* (dirigido a niños), *Seinen* (dirigido a hombres adultos) y el *Josei* (dirigido a mujeres adultas). Existen por otra parte, páginas dedicadas a promover el manga-anime y dentro de sus motores de búsqueda los clasifican por su contenido más que por su estética o animación.

Otra clasificación propuesta por la reconocida página “*Mc-anime*” que desde el 2005 ha venido permitiendo a miles de fanáticos del anime y el manga descargar sus series y mangas favoritos, propone como motor de búsqueda la siguiente clasificación:

Aventura

En este género se ubican series en las que una heroína o un héroe protegen un ideal, la paz del planeta tierra por lo general. Clasificadas en esta categoría, se encuentran quizás las series más conocidas en occidente y las que han sido dobladas al español tales como *Sailor Moon*, *Ranma y medio*, *Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco)*, *yugi-oh* y *Pokemon*.



Figura 10: Imágenes del género aventura en el anime. *Sailor Moon*, *Pokémon*, *Saint Seiya* y *Yugi-Oh!*

La serie de aventura *Ranma y medio*, es analizada por Psicoanalistas en argentina, que en su cátedra de Psicología evolutiva introducen una lectura sobre la animación japonesa, mencionando para la serie *Ranma y medio* lo siguiente:

La autora de esta exitosa historia de amor, la dibujante Rumiko Takahashi, Incluyó desnudos y encuentros sexuales entre los jóvenes, que en nuestro medio fueron censurados.

En una de las historietas, Ranma se trenza en una pelea cuerpo a cuerpo con otro muchacho. Repentinamente, ambos se ven sumergidos en una fuente de agua, con lo cual Ranma se transforma en su versión femenina: una joven semidesnuda. Su contrincante, subyugado por su belleza, se enamora de ella y accede a cumplir con un pedido al que se resistía hasta ese momento. De este modo cambia la escena de pelea entre los dos varones, que se transforma en una escena de fascinación amorosa y seducción. (Barrionuevo, Belçaguy, Farro; 2002).

Con esto puede evidenciarse que la categoría Aventura, se convierte en una categoría reduccionista a la hora de hablar de temáticas y contenidos tratados en series animadas, que han sido catalogadas por la mayoría de los medios de comunicación como infantiles, por lo que se requiere tener en cuenta el contexto cultural de Japón y su posición frente a temas como la sexualidad.

Comedia

En esta categoría se encuentran series como *Golden Boy*, *Usagi-chan cue*, *Otaku no video* y *Dragón Ball Z* que elaboran dentro de sus contenidos temas relacionados con la sexualidad, la realidad de los fans u Otaku en Japón y la ficción desde una perspectiva satírica (véase figura 11).



Figura 11: Imágenes del género aventura en el anime. *Otaku no video*, *Golden Boy*, *Usagi-chan cue*, *Dragón Ball Z*

Si bien resaltan el lado erótico para utilizarlo como humor, no indica que todas las series se encuentren relacionadas con ello, Dragón Ball aunque en algunos capítulos insinúa temas relacionados con la sexualidad, su tema central no gira en torno a esto. Lo que indica que la comedia tiene dos vertientes; una donde se satiriza la vida social y otra que a través de lo fantástico se permite construir realidades imaginarias que podrían compararse con la forma en que los sueños se presentan al sujeto.⁵

Drama

Está compuesta de series que en su contenido muestran tramas cargadas de sufrimiento, tristeza y escenas retrospectivas; entre ellas *Midori*, *Evangelion*, la película *Millennium Actress*, o series como *Elfen Lied* que “incluye escenas de desarticulaciones corporales y protagonismo sanguinario, mereciéndole ser encasillada también dentro del *Gore*, un género que viene del cine y ha tenido gran relación con los comic” (Mc Carty; 1984).

⁵ Vease La interpretación de los sueños, Sigmund Freud, 1900.



Figura 12: Imágenes del genero Drama en el anime . *Elfen Lied*, *Midori*, *Millennium Actress*, *Evangelion*.

Por el contenido en algunas series o películas, no apto para menores de doce años, gran parte de estas producciones a un no han sido *latinizadas*⁶, es decir no han tenido un proceso de doblaje y divulgación televisiva en Latinoamérica. Otro género relacionado con el drama es el Ciberpunk, en este suele proponerse un escenario apocalíptico o pos apocalíptico que es posible ver en series como *Lain* o *Casshern*

Romance

Se caracteriza por tener como protagonistas a niñas o adolescentes en búsqueda de un verdadero amor, parejas que se juran amor eterno y mujeres desilusionadas del amor. Ejemplos de esta categoría son: *akane Maniax*, *Kiss x kiss*, *True Tears*, *5 Centimeters Per Second* (Vease Figura 13).

⁶ Vease Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina. En Revista Razón y Palabra No. 72 del Tecnológico de Monterrey, campus Estado de México, [en línea]. México. Recuperado en julio de 2010 de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf



Figura 13: Imágenes del genero Romance en el anime . *akane Maniax*, *Kiss x kiss*, *True Tears*, *5 Centimeters Per Second*.

Es un género muy relacionado con el Josei, anime para mujeres adultas, y el Shojo , historietas o anime para chicas. Es te tipo de anime responde en gran medida a la pregunta adolescente por el amor y su relación con los otros, destacando de ella su calma en el desarrollo de la serie o película y las metáforas que por lo general son dichas por los personajes a manera de moraleja.

Ciencia ficción

Galaxy Angel, Sky girl , Robotech y Godnarr (Véase figura 14), conforman el grupo que puede definir este género, aquí los extraterrestres, fuerzas alienígenas y los viajes intergalácticos cobran protagonismo, proponiendo sobre todo heroínas sensuales que salvan a la humanidad de invasiones y ataques de otros planetas. También es recurrente el uso de la figura femenina como heroína. Los robots, aeronaves y futuros lejanos configuran el contexto de las series.



Figura 14: Imágenes del género Ciencia en el anime. *Ficción*. *Robotech*, *Godnarr*, *Galaxy Angel* y *Sky girl*

Este es uno de los géneros más antiguos y populares del anime, surge con Mazinger Z en 1972, dando como resultado el género mecha, donde siempre existe un robot como protagonista o protagonistas, suele ser relacionado con el shonen o manga y anime para hombres adolescentes.

Torneo

Los personajes son mayoritariamente masculinos, participan en torneos deportivos de futbol, tenis o baseball; paralelo a esta historia se desarrollan historias de amor con jóvenes seguidoras del equipo donde participan los protagonistas, tal como sucede en Capitan Tsubasa, The prince of tennis, Major o One outs.



Figura 15: Imágenes del genero Torneo en el anime. Capitan Tsubasa, The prince of tennis, One outs o Major

En este tipo de anime se invita a la juventud a interesarse por el deporte, incluyendo eventos importantes a nivel internacional como el mundial de Futbol en sus contextos, lo que conlleva a la creación de personajes de nacionalidades diferentes, un encuentro cultural llevado a la animación.

Acción

El fuerte de este tipo de historias radica en su interés por lo bélico (Véase figura 16), las batallas de época como en *Basilisk* y tramas policíacas donde el encuentro de dos bandos decide el destino del protagonista. Ejemplo de ello son: *Basilisk*, *Black Cat*, *Trigun* y *Dragón Ball Z*, en esta última se desarrollan batallas futuristas y místicas.



Figura 16: Imágenes del genero Acción en el anime. *Basilisk*, *Black Cat*, *Dragon Ball Z* y *Trigun*

Cabe destacar que en este tipo de anime los protagonistas suelen ser hombres jóvenes que divagan por la tierra en busca ya sea de honor mediante batallas, situaciones con alta dosis de adrenalina o la búsqueda de tesoros que si caen en manos del mal, podrían acarrear el fin del mundo.

Fantasía

Dentro de la animación japonesa la fantasía se caracteriza por el uso de mundos posibles y paralelos al nuestro, donde la magia, los animales parlantes y la imaginación permiten el acceso a historias que hablan de brujas, espíritus de la tierra y todo un mundo que evoca la edad media en el presente. Series que ilustran esta categoría son *Las guerreras mágicas*, *Arjuna*, *Kyki la aprendiz de bruja* y *Pompoko “la guerra de los mapaches”* (Véase figura 17).



Figura 17: Imágenes del genero Fantasía en el anime. *Las guerreras mágicas*, *Arjuna*, *Kyki aprendiz de bruja* y *Pompoko* “la guerra de los mapaches”.

Para este tipo de anime, se resalta más el papel de la mujer como protagonista de las historias, en la película *Pompoko* por ejemplo es una mapache quien se encarga de entrenar a los demás mapaches para una guerra contra los humanos. En *kicky aprendiz de bruja*, la protagonista rescata a un niño de caer de un Zeppelin, y en las guerreras mágicas, las tres protagonistas son convocadas por la princesa esmeralda encargándoles salvar al mundo de Céfiro de la destrucción.

Psicológico

Al anime y el manga también le interesan los procesos subjetivos que se dan en los seres humanos, por ende este género plantea al sujeto entre preguntas existenciales por la vida, la muerte, la infancia y la locura. Incluyendo personajes como Psicólogos que aparecen como protagonistas de las historias. Muchas de sus animaciones son producto de adaptaciones de novelas y cuentos de escritores muy reconocidos en el ámbito de la literatura y la ciencia.



Figura 18: Imágenes del genero Psicológico en el anime. *Paranoia Agent*, *Paprika*, *Tekkonkinkreet*, *Kuchu Buranko*.

Otro aporte de este género es el carácter surrealista que imprime a sus producciones, entre muchas de las series y películas se encuentran *Paranoia Agent*, *Paprika*, *Tekkonkinkreet*, *Kuchu Buranko* (Véase figura 18)., Cada una relatando una historia de tipo psicológico, en *Paranoia agent* los personajes son perseguidos por el “chico del bate”, que es una construcción paranoica masificada dentro de la sociedad japonesa. En *kuchu Buranko*, cada capítulo es el resultado de un tratamiento a un trastorno psicológico. De tal forma que es un género que se está consolidando como uno de los más profundos en argumentación.

Horror



Figura 19: imágenes del genero Horror en el anime. *Higurashi no naku koro*, *Pet Shop of Horrors*, *Ninja Scroll* y *Vampire Princess*

Con un contenido lúgubre y oscuro, este tipo de series pretende mostrar la monstruosidad del pensamiento humano a través de vampiros, quimeras, dioses del mal y actos psicópatas. Sus personajes y escenarios están marcados por un aire gótico que evoca el silencio, la muerte y la desdicha en series como: *Higurashi no naku koro*, *Pet Shop Of Horrors*, *Ninja Scroll* y *Vampire Princess* (Véase figura 19).

Misterio

Se caracterizan por un contenido secreto dentro de la historia, sus personajes van en búsqueda de un secreto que necesita ser develado, este puede ser fantástico, esotérico o policiaco, como es el caso de *Death Note*, *XXX holic*, *Historias de fantasmas* y *detective Conan* (Véase figura 20).



Figura 20: Imágenes del genero Misterio en el anime. *Death Note*, *Historias de fantasmas*, *XXX holic* y *detective Conan*.

Los contextos varían según su argumento, pueden encontrarse series que utilizan a ciudades de Japón como escenario, como series que utilizan mundos alternativos para desarrollar la historia, en *Death Note* y *Xxx Holic*, existe un mundo paralelo donde habitan los espíritus y los shinigami (dioses de la muerte), ciertas escenas con ambientadas en estos mundos.

Suspense

En estas series lo característico se ubica en su forma de involucrar al público a partir de cosas poco inesperadas, muy característico del suspense, series como *Monster*, *Perfect Blue*, *El conde de montecristo*, *kite*, escenifican argumentos que buscan dejar en expectativa al público (Véase figura 21).



Figura 21: Imágenes del género suspense en el anime. *Monster*, *Perfect Blue*, *El conde de montecristo*, *kite*

Este género parece muy influenciado por *Alfred Hitchcock*, uno de los grandes cineastas en este tipo de género, *Perfect blue* es una película que puede evidenciar esa influencia, presentado un personaje que es acosado por alucinaciones, logrando que el mismo público no logre distinguir entre lo que es real o irreal para el personaje.

Recuentos de la vida

Son historias que buscan mostrar biográficamente la vida del protagonista, cargándola de sucesos y aspectos de la vida personal y social (Véase figura 22).



Figura 22: Imágenes del genero recuentos de la vida en el anime. *Candy Candy*, *Spring and Chaos*, *Emma: A victorian romance* y *Susurros del corazón*.

En la historia del anime y el manga estas series han permitido la expansión del fenómeno a públicos adultos, románticos e interesados en el mundo de la literatura, una evidencia de ellos es *Candy Candy* y posterior a esta serie *Spring and Chaos* que relata la vida y obra del poeta Kenji Miyazawa (1896-1893), otras son *Susurros del corazón* y *Emma: A victorian romance*. Todas interesadas en relatar la historia subjetiva de un personaje.

Hentai

“Constituye el material pornográfico del anime y se diferencia de otros géneros como el *Ecchi* que no muestra escenas explícitas de coito, solo vagas insinuaciones corporales”; como lo enuncia Ramírez (2007). Al hablar de la palabra *Hentai* que significa *perversión*, es necesario aclarar que esta no tiene nada que ver con la pronunciación de la H en Japón, es decir no es sinónimo de *Hentai*, ya que de la pronunciación de la letra H se deriva el género *Ecchi* en el anime, una serie que lo caracteriza es *Chu-bra!*, *Chu-bra!*.



Figura 23: Imágenes del genero Hentai en el anime con subgéneros como Hentai, Yaoi, Yuri, Lolicon, Echi.

Tanto el *Hentai* y el *Echhi* se corresponden al tratar temas sexuales, pero difieren en su manera de poner en escena a los personajes, por lo tanto distanciando el *Hentai* del *Echhi* puede dividirse en *Hentai propiamente dicho* (Aguilar; 2003); el *Yahoi*, versión homosexual del *Hentai* y el *Yuri* versión lésbica del *Hentai*, en ciertas ocasiones se les denomina *Shōjo Ai*, para disimular sus portadas, ya que quienes las adquieren no desean ser descubiertos con material pornográfico (Aguilar; 2003).

Otro género que suele asociarse con el Hentai es el Lolicon (que plantea inquietudes ante el abuso sexual infantil, pero no tiene condena por tratarse de dibujos animados), un género donde la morfología del personaje es infantil, sus contactos son eróticos y en ocasiones muestran coito entre estos personajes que aparentan ser “niños”. Dentro de este género se pueden encontrar producciones como: *Akiba girls*, *angelium*, *new angel*, *angel of darkness*, *Can can bunny extra*.

A la luz de estas clasificaciones, tanto de forma como de contenido surge la idea de corresponderlas con aspectos que plantea la Psicología y otras disciplinas sobre la incidencia del anime en la juventud y sobre todo en el “Otaku”.

Algunas investigaciones relacionan al anime y el manga con la violencia, dándoles el título de “Culto de la violencia” (COMFER, Argentina; 2000). Sin embargo concebir de

esta manera el ingreso del manga - anime a occidente, produce un efecto en el televidente que ve o se entera por primera vez de este tipo de animación, sea niño, joven o adulto; tal efecto podría nombrarse como “*desconocimiento*”, al hacer una lectura occidental de un producción oriental (Cobos; 2010). La controversia se encuentra en saber si esto genera individuos violentos.

Este aspecto relacionado con “*los altos niveles de consumo tanto occidental como oriental*” (Vásquez; 2009), generan alrededor del gusto por el anime y el manga, un punto de convergencia que le ha permitido a la Psicología hablar al respecto, haciendo lecturas del anime que remiten al efecto sobre la personalidad de niños y adolescentes. Definiendo de manera más particular la violencia e incidencia del anime en la infancia y adolescencia, una investigación de tipo cuantitativo realizada en el año 2008 acerca de la violencia en los dibujos animados japoneses y norteamericanos justifico sus resultados bajo el siguiente experimento:

Los instrumentos utilizados para este estudio fueron: 3 Videos (El cartoon llamado “Static Shock” proyectado al Grupo Experimental 1; el anime denominado “Shin Seiki Evangelion” proyectado al Grupo Experimental 2 y la serie cómica “Alf” proyectada al Grupo Control)

Luego descompone la violencia en dos factores, la agresión como acto y la agresividad expresada en la personalidad; los resultados que les arrojó una población de niños en infancia intermedia fue la siguiente:

Estos tipos de agresión se encuentran escenificadas entre las diversas modalidades que las series presentadas muestran, lo que pudiese indicar una posible relación entre el tipo de violencia o agresión que aparece en las series animadas y los tipos de agresión presentados por los niños de estos grupos..(UMSNH, 2005)

Sin embargo los investigadores no dejan claros sus hallazgos, para el caso del anime Evangelion presentado a estos niños en infancia intermedia; esta es una serie fundamentalmente existencialista, y clasificada por muchos buscadores en internet como drama. Aquí cabe una pregunta ¿el anime es un fármaco que despersionaliza a los niños?. El estudio tiene en cuenta otras esferas como la social o familiar para dar cuenta de la violencia, sin embargo su objetivo es relacionar la incidencia del anime con la activación de uno de los tipos de agresión allí expuestos.

Otro aporte que permite preguntarse por un más allá de la animación japonesa, es la conclusión expuesta por el primer encuentro de juventud sobre comunicación e industrias culturales, allí se expone el fenómeno manga-anime dentro de los jóvenes y el manejo que actualmente se le da tanto en los medios como en la vida social:

Para finalizar, debemos reflexionar sobre lo expuesto: los dibujos animados japoneses no fueron concebidos para una audiencia infantil, sino para diversos públicos con gustos y edades diferentes. Y aquí radica el peligro de la manipulación indiscriminada que, en muchas oportunidades, hacen las emisoras televisivas que, por desconocimiento, incorporan en cualquier franja horaria estas producciones con la finalidad de aumentar su oferta televisiva (Aguilar; 2009).

Con esto se logra evidenciar una falta de información sobre el origen del anime, su contenido y el público o los públicos a quienes se dirigen. Por esta razón es indispensable tener presente que el anime es un fenómeno mundial y que su connotación cultural no puede reducirse a la búsqueda de un sentido perjudicial para occidente, teniendo en cuenta que es producto de un proceso de identidad cultural que oriente ha creado durante varias décadas; así por ejemplo Samurái x representa en sus escenas “violentas” el paso de un Japón feudal a un Japón moderno como lo indica la comunicadora social Tania Lu Cobos en el año 2009 durante una entrevista realizada por canal caracol.

Otra asociación que suele darse sobre el anime es su relación con la sexualidad y la pedofilia.

El diseño de los personajes y su modo de interactuar dentro de las historias, ha despertado la curiosidad de algunas personas, instituciones y padres de familia sobre todo al tocar un tema como la sexualidad. Uno de los puntos fuertes de la animación japonesa es el diseño de los personajes femeninos; en todos sus géneros el manga-anime destaca a la mujer como una figura esencialmente sensual y erótica, los atuendos sean estos kimonos, uniformes escolares y ropa interior así como los desnudos, aparecen frecuentemente en este tipo de producciones niponas. Debido a esto, personas cercanas al fenómeno han llegado a escribir sobre el tema, priorizando en algún elemento del anime, tal es el caso de Vásquez (2009), que encuentra en lo kawaii (bello), del manga-anime la cosificación femenina y su relación con el fenómeno estético, retomando el concepto de infantil, del que se ha hecho estereotipo del dibujo nipón como enganche al consumidor:

El kawaii funciona como un binomio de impulsos que se sustentan en la admiración de lo que es bello por ser tierno y no al revés: consiste en la exclamación de una alegría admirativa (“mira qué lindo!”) y en deseo espontáneo (“lo quiero!”) en una dirección contraria a la de la belleza que por su majestuosidad provoca una necesidad de posesión. Si esta belleza monumental exige veneración, la ternura, el kawaii, solicita cariño. Este circuito aplica para el diseño de los personajes del manga/anime, instituyéndose como su motor estético, que se aleja del estilo infantil reproduciendo artificialmente la dulzura de la infancia, recargándola para precipitar su efecto.

A principios de la década de los ochenta se acentuó, gracias al manga/anime, la popularidad de las colegialas japonesas como modelo nacional del ser kawaii como vehículo para la extensión indefinida de la infancia y la adolescencia. Entonces empezó a pensarse en estas chicas

como los nuevos íconos de la mujer japonesa ajustados a los referentes pop de fin de siglo.

Es destacable la labor filosófica que este autor reconoce al anime, encuentra en la caracterización que se da a partir de la cultura nipona a los personajes un punto clave para hablar de un efecto del manga-anime en sus consumidores, teniendo en cuenta que este factor infantil que ha estado presente durante la historia del anime y en todo tipo de interés por parte del público, aporte que ha conseguido la proliferación de la cultura japonesa en occidente; no en vano la educación, el arte y la música son temas constantes en el manga-anime.

Compartiendo esta postura alrededor del anime, García (2006) se plantea la pregunta "¿Por qué nos resultan atractivos los rasgos infantiles, la cara de bebé, los cachorros animales frente a sus formas adultas?", la responde utilizando algunos supuestos teóricos de Konrad Lorenz y otros investigadores en biología.

Su respuesta alude a una relación de lo tierno o lindo con el instinto de proteger a un cachorro y enternecer al adulto, ya que cuando un adulto ve la sonrisa de un bebe produce una hormona calmante denominada oxitócina, un antídoto para la hormona del estrés, que lo lleva a cuidar, amamantar y acariciar al niño, indicando con esto que el dibujo animado japonés tiene un detallado estudio de la historia, morfología y sexualidad humana, teniendo en cuenta la estética de este dibujo.

Quayle (2008), se introduce en el tema del genero *lolicon* en el anime dentro de su artículo "El uso de niños, niñas y adolescentes en pornografía y la explotación sexual de menores en Internet", denunciando que en Japón a pesar de ser prohibido el abuso a menores de edad, no se está prohibido el uso de materiales pornográficos como el comic y el anime donde se expone a los niños a rituales sexuales entre ellos y con adultos. Pero tal como se menciona dentro del artículo, las entidades gubernamentales se encuentran en una encrucijada; temen que al prohibirse este material, los índices de abuso sexual a menores de

edad se incrementen, pues al parecer el lolicon y los materiales virtuales resultan ser la mejor forma de desbordar estos deseos sexuales.

Por lo tanto puede asociarse el anime con la sexualidad, en tanto no se enmarque en lo bueno o malo, esto hace parte de lo que han encontrado estos investigadores, pero no es esta su única finalidad, de lo contrario sería *Hentai* la mejor palabra para designar a la animación japonesa y no su denominación original: anime.

El anime resulta ser entonces un fenómeno social, sexual, estético, psicológico y filosófico, que es producto de un conglomerado de artistas en busca de una forma de expresión para todo tipo de públicos, sentimientos y sensaciones humanas. Es en cierta medida el reflejo no solo de la sociedad o cultura japonesa sino de la sociedad mundial, en donde es posible retratar y argumentar lo que a diario aparece y desaparece en la vida cotidiana, incluso la del fan de esta manifestación artística denominado como “Otaku”.

4.4 ¿Qué es un Otaku?

“Otaku” no es una palabra que figure en el diccionario de la Real Academia Española, sin embargo puede definirse como lo propone Ryall (2005), *“El “Otaku” resulta ser aquel fan o persona interesada particularmente en el manga, el anime y los videojuegos”*. En la cultura occidental es reconocido como un término designado al aficionado de la cultura japonesa y el anime, pero en Japón resulta ser el fanático de algo, sin especificar a qué. Para algunos japoneses esta palabra resulta un insulto debido a la connotación que ha tenido para el país nipón el surgimiento de estas personas en la sociedad.

El surgimiento de esta denominación tiene como referentes históricos al anime y a Japón, sin embargo la aparición de personas denominadas “otaku” en la vida social, será

dada por otro tipo de antecedentes. Collado (2005) aporta tres antecedentes importantes: el ensayo de Akio Nakamori, la aparición de los Lyceenes⁷ y el caso Miyazaki.

El primero de ellos hacia 1983 le otorgo un nombre a la persona que asistía a una convención *Komiket*, intentando evidenciar el estereotipo nerd, que para la época se había creado para aquellos que se asumían como fans de algo. En un blog de internet se expone “las palabras textuales de Akio Nakamori”:

“Se trata de una persona delgada, medio anémica, con anteojos de marco plateado, que el pelo le cae por encima de la frente. Es como un cerdito blanco, con el pelo cortado como con molde. Si es una mujer, de piernas gruesas y medias blancas. Se sienta al fondo del aula y pasa inadvertida, de apariencia triste y con pocos amigos. Si es un hombre, le gusta ciencias, pasa horas viendo computadoras en las tiendas, antejos gruesos, y es el primero en hacer fila para pedir autógrafos de sus artistas preferidos. De apariencia frágil, estudia en un lugar reconocido.”

Junto con esta denominación aparece la expresión Lyceenes, permitiendo que dentro de la juventud asistieran con mayor frecuencia a la comiket (tienda de manga – anime), hombres interesados en ver dentro de las historias manga esta forma de llevar el uniforme escolar, quedando este hecho histórico como antecedente de lo que a posteridad sería el nombre de este tipo de jóvenes: “El otaku”.

El último de los antecedentes, el caso Miyazaki, fue un evento que conmociono a todo Japón durante los años 80; de acuerdo con los diarios de prensa El País, La prensa, Granada Hoy, El clarín, Sur.es; que a nivel internacional publicaron la noticia de ejecución de este asesino, un hombre de 25 años llamado Tsutomu Miyazaki, que asesinó y

⁷ Lyceenes: Término designado por las personas interesados en un movimiento dado entre los jóvenes del Japón de mediados de los años noventa. Este significa estudiante del Liceo o escuela superior, muy característicos por el uso del uniforme marinerino instituido en Japón. Lo llamativo resulto ser que incluso las prostitutas lo usaban como una prenda de vestir, generando la sensación de ser este movimiento una forma de oponerse a la homogenización y la institucionalización.

consumió carne y sangre de cuatro niñas entre los cuatro y los siete años de edad, luego en una caja de cartón envió partes de cuerpo a los familiares de una de las niñas. Cuando fue capturado por las autoridades Japonesas, Miyazaki decía no sentir culpa por los asesinatos que había cometido, ni siquiera cuando supo que su padre se había asesinado en 1994 por no soportar la carga de lo que había hecho su hijo; sin embargo después argumentó no haber sido el autor de los crímenes, culpando a “el hombre rata”, un personaje de comic; durante su proceso de enjuiciamiento Miyazaki decía en ocasiones sentirse en un sueño, al igual que cuando cometió los asesinatos. Los videos que coleccionaba entre ellos *anime* en su mayoría de tipo *Hentai*, provocaron que en Japón se considerara al *anime* y a los *videojuegos* como peligrosos para los jóvenes, posible efecto de la defensa de Miyazaki, donde se argumentó que era una persona con una esquizofrenia probablemente influenciada por toda el material video gráfico que veía.

Existen otros crímenes relacionados con los “otaku”, uno de ellos cometido en Akihabara en el 2008 (Chico, 2010), lugar predilecto para el amante del anime y el manga en Japón. Toda esta carga social que ha definido al “Otaku” en Japón como algo fuera de lo común o de la norma, es el punto de partida entre lo que significa “Otaku” para Oriente y “Otaku” para occidente.

Quienes se asumen como “Otaku” en Colombia se han dado a la tarea de formar redes de apoyo, inicialmente con el deseo de compartir una existencia enmarcada en el anime, que se extiende hacia un interés por la cultura Japonesa. La Revista Kanzen (2008), relata cómo surge por ejemplo en Medellín el grupo Kenshin Gumi, fundadores del movimiento Otaku en esta ciudad, y que actualmente aunque no existe, dejó como efecto de su legado más de 600 personas autodenominadas “otaku” en la ciudad de Medellín.

Son varias las clasificaciones que se corresponden con esta denominación, incluso en algunos casos se subdividen en varios tipos para hablar de un gusto hacia algo; los aficionados a los videojuegos, a los ordenadores, al J-rock o rock japonés y en general a la cultura japonesa. “*Existe un trayecto desde los ochenta a la actualidad del comportamiento*

Otaku ligado a la estética, que toman de los personajes y series anime que ven” (Vásquez; 2009). Los *Nijikon* otra clasificación del “Otaku”, son definidos de acuerdo con Collado (2005), como personas a quienes le interesan más los personajes de ficción que las personas o situaciones reales, y lo relaciona con el concepto de bidimensionalidad, para explicar la realidad en dos dimensiones una real y otra imaginaria.

A estos procesos de clasificación se les suma uno con el cual buscan hablar del joven que de un día a otro decide encerrarse en su habitación para no volver a tener contacto social, denominados como *Hikikomori*, son relacionados con jóvenes “Otaku” debido a que en gran parte de los casos, se encuentran como motivos de su encierro la necesidad de estar frente a un videojuego, anime o manga. Gallego (2009), a través de textos literarios relaciona este fenómeno con los denominados “*tumbados*” descritos como personas de época en España que sin mostrar un indicio de enfermedad mental, decidieron tumbarse en su cama para no volver a ser productivos. Muchas de las series anime que el “otaku” ve, tocan este tema a profundidad y de manera muy subjetiva, una serie en particular es *Chaos Head*, que en sus 13 capítulos introduce a un personaje *Hikikomori* que logra dismantelar una corporación que manipulaba a la sociedad a través de ilusiones.

Para Cobos (2010), el surgimiento de una subcultura como la “otaku” en occidente, viene antecedido por un proceso de latinización de la cultura japonesa a países como México, Argentina, Perú y Colombia, a través de un proceso de globalización, en el que la mezcla de culturas, como lo dice la autora, trae como resultado el surgimiento del “otaku”. Permite preguntarse con esto por el papel de los medios de comunicación en el surgimiento de nuevas culturas o tribus urbanas, pues internet y la televisión han permitido la reducción de distancias entre los interlocutores o como se enuncia con la cita inicial de este apartado, la televisión educa y al hacerlo abre la posibilidad de otorgar sentidos y significados nuevos al televidente o al internauta dado el caso, que como el “otaku”, va construyendo todo un estilo de vida alrededor del anime, el manga, los videojuegos y la cultura japonesa, otorgados en su mayoría por los medios de comunicación.

El denominarse Otaku implica hacer parte de algo que tiene nombre y se identifica dentro de una sociedad, donde es leído o concebido de la siguiente manera:

El Otaku, entonces, investido de todos estos adjetivos, fue construyéndose como el público natural del manga/anime en apariencia unificado como una tribu, dando lugar a su imagen contracultural que le presentaba, como hasta ahora, con empaque de marginal inadaptado e inmaduro para las relaciones sociales que, cuando tiene un empleo, trabaja tan sólo para pagarse su afición, pues además se le ha fijado el estereotipo de buen hijo de familia que tiene resueltas sus necesidades materiales básicas fuera de las cuales no representa ninguna carga extra para sus padres, al contrario, pasa por un individuo anodino y dócil en extremo: un niño que responde a (y que proviene de) las virtudes estéticas y conductuales consagradas por la idea de lo kawaii (Bogarín, 2008).

Este último término Kawaii, remite para este autor a una concepción de lo bonito para el japonés y a su vez ubica al Otaku como portador de una imagen que se desquebraja en el contacto social, al verse únicamente como el autor lo menciona, trabajando para su afición y como digno portador de las normas sociales, dando los primeros indicios de un componente de la representación social que se tiene de este joven y el interés de muchos autores por determinar la razón o el motivo por el cual esta forma de mostrarse a la sociedad busca ser escuchada. Este tipo de interpretaciones sociales sobre el “Otaku”, van a contribuir a la investigación sobre el lugar que esta persona ocupa en una realidad social y la lectura que hace desde su expresión.

4.5 Expresiones Otaku

La indumentaria que las personas que se asumen como Otakus, han logrado en su aparición social, viene influenciada por manifestaciones artísticas como el manga, el anime y los *videojuegos*; resulta familiar encontrarse en Japón (y actualmente en Bogotá), a

personas con un botón de Naruto o incluso disfrazado como tal. Esta expresión es conocida como cosplay y es la más fuerte dentro del mundo “otaku”. Junto con esto también se encuentran los juegos de rol, las proyecciones de anime, el karaoke J-music y el fan-art, cada uno con su particularidad y relación con el manga y el anime.

4.5.1 El Cosplay.

*“Originalmente viene de la palabra nipona **Kosupure** y para occidente es la combinación de las palabras **costume** ó **costumbre** y **roleplay** ó **juego de rol**”* (García,



2008); indica la actividad de disfrazarse del personaje de un manga o anime, videojuego o personaje real, por el que se siente favoritismo o resulta similar a la morfología de quien va hacer Cosplay (Véase Figura 24).

Esta actividad “Otaku” es presentada frente a otros “Otaku” en concursos dedicados a este tema (Un ejemplo es el Concurso Nacional de Cosplay C.N.C), *“eventos que surgieron a mediados de los años 70 en Japón y que se replicaron en nuestro país desde los años 90”* (Alarcón y Camargo; 2008).

Figura 24: Fotografía de una Otaku entrevistada, representando al personaje Gara de la serie Naruto

Esta actividad comienza con la construcción del disfraz, en muchas ocasiones de manera artesanal y en la que los “Otaku” explotan su creatividad como artistas plásticos, seguido de esto viene la preparación de la *psicología del personaje*, para este momento el cosplayer, como se le denomina a quién realiza constantemente esta actividad, prepara una escena, frase, o actitud de uno de los personajes



Figura 25: Fotografía de trabajo de campo, G- ton 2009. Cosplay grupal de la serie Ranma ½.

para escenificarlos en encuentros Otaku y concursos cosplay. La finalización de este trabajo es dada por el encuentro con otros *cosplayers* y si resultan ser de la misma serie, película o videojuego, se unen para hacer lo que se denomina un *cosplay grupal* (Véase Figura 25).

Para Gallego (2009) existe una división del cosplay de acuerdo al traje que se use. El *Cosplay* donde se disfrazan del sexo opuesto, el *Kigurumi* (着ぐるみ), que consiste en disfrazarse de un peluche o muñequito que represente un animal, el *Lolicon* (ロリコン) o “complejo Lolita” común entre las mujeres que quieren verse como las lolitas y en particular como el personaje literario de V. Nobakov, y finalmente el *Shotacon* (ショタコン), que es el equivalente masculino al Lolicon y significa “complejo de Shotacon”.

4.5.2 Proyecciones anime

Este es quizás el evento que más trayecto ha tenido en Bogotá. Es por lo general realizado en universidades o salones comunales y es un evento al que asisten personas “Otaku” para ver y disfrutar de su anime favorito.

Este espacio ha sido incluido en varias reuniones y eventos sobre cultura japonesa; en la Universidad Javeriana anualmente se realiza *La semana de la cultura japonesa*; con apoyo de la facultad de comunicación y lenguaje y la embajada de Japón, se lleva a cabo

una serie de actividades gratuitas alrededor de la cultura nipona, entre ellas las proyecciones de anime.

Los investigadores, tomaron esta herramienta para acercarse e interactuar con la “comunidad Otaku”, realizando cine foros, en donde se habla de alguna película anime y se invita a la comunidad a proponer temas para el cine foro. Hasta al momento se han proyectado las películas: *Astroboy*, *La tumba de las luciérnagas*, *Perfect Blue*, *Gen pies descalzos*, *Higashi no Eden* y *Detah Note*, dando como resultado un aporte interesante a la consolidación de un semillero de investigación sobre esta manifestación artística japonesa.

4.5.3 *Fan art (arte Otaku).*

Definido por Lugo (2010), Como una narrativa hecha a partir de alguna producción artística por parte del fan, se encuentra extendida entre la comunidad Otaku como una forma de lograr un puente ente el *mangaka* y el fan. Esta tiene un propósito lúdico y no lucrativo, lo que pretende el fan es homenajear a la serie, película o videojuego a través de imitación o construcción de nuevos personajes.

Puede dividirse según la narrativa que se desee trabajar, cine, música, literatura y el anime del cual se está hablando en este apartado. Para Lugo (2010), este tipo de expresión viene desde la época de *Don quijote de la Mancha*, obra literaria claramente inspirada en las clásicas novelas caballerescas.

4.5.4 *El Karaoke.*

Esta es una actividad traída de las costumbres del Japón actual, puede describirse como parte de la vida cotidiana del japonés:

Es común irse de copas en el Japón. En especial con los compañeros de trabajo con quienes se sale a cenar, a los videojuegos o a un Karaoke.

Compartir con los mandos medios de la empresa es casi un ritual de que nadie escapa... Además de sake, consumen, whisky y cerveza. Eastman (2010).

En Bogotá estos son incluidos como parte de los eventos a los que asisten los “Otaku”, sin embargo teniendo en cuenta el contexto occidental, resulta más llamativo debido a los escasos sitios en Bogotá. Es por ello que dentro del Karaoke para el “otaku” bogotano, el J-music (Nombre dado en occidente a la música proveniente de Japón), es el género que caracteriza al Karaoke.

En los karaokes se escuchan los openings o música del anime, canciones de bandas de pop o rock japonés, interpretadas por los “otaku”, han permitido que estos jóvenes se organicen y formen bandas de rock que se presentan generalmente en los eventos Otaku.

4.5.5 *Juegos de Rol.*

Muy populares en el “mundo Otaku”, consisten en la simulación de una narrativa donde se desarrollan historias que cada integrante del juego va acomodando de acuerdo a unas reglas, puede compararse con el montaje escénico de una obra de teatro, solo que para este juego pueden utilizarse figuras que representen a los jugadores o puede utilizarse internet para jugar mediante un computador. Dentro del juego debe existir un “Master”, quien propondrá el tipo de historia a desarrollar. Existen tiendas en Bogotá como *Excalibur Hobby Center*, encargadas de llevar torneos en este tipo de juego, muchos de ellos inspirados en series anime.

4.5.6 *Videojuegos.*

Es una forma de expresión Otaku en tanto maneja cierta relación con el anime y Japón. Quizás la relación más fuerte entre Otaku y videojuegos la propicie la reconocida franquicia *Nintendo*, que lleva en el mercado desde 1985, y ha conseguido popularizar al personaje *Mario Bros* al punto de ser parte de los Cosplay de los Otaku; a esto se suma

Pokemon que surgió de esta compañía como videojuego antes que como serie. En la actualidad sigue sacando al mercado videojuegos inspirados en el anime y el manga tal como se evidencia en la página oficial de Nintendo.

Los videojuegos constituyen un elemento importante para los Otaku, ya que les permite establecer un grado de interacción mayor con personajes e historias que se ilustran a través de estos, sobre todo cuando se trata de Videojuegos inspirados por un anime; no obstante cabe resaltar, que algunos Otakus refieren una gran afinidad por los video juegos en general y los personajes de estos también suelen ser representados en los eventos de Cosplay.

4.6 Los “grupos Otaku”

Este tema plantea de entrada dos aspectos a considerar, el primero, la noción de grupo y las particularidades del “grupo Otaku”; el segundo, la razón por la que un conjunto de sujetos decide conformar un grupo.

Resulta importante trabajar el aspecto de grupo en el Otaku, pues a estos se debe en gran medida el reconocimiento que tienen los Otaku, y por otra parte, es un elemento al que le confieren un sentido especial aunque no esencial; la presencia del grupo les permite reafirmar su pertenecía a un colectivo que comparte sus intereses y abre espacios libres de juicios, en los que tal como manifestara una “joven Otaku”: *“es posible expresar lo que uno piensa, ser uno mismo, sin que nadie lo juzgue por un gusto que los demás consideran infantil o loco”*. Sin embargo para los Otaku no resulta imprescindible pertenecer a un grupo de forma permanente.

4.6.1 Nociones teóricas De Grupo.

Desde el punto de vista teórico es posible encontrar diversas apreciaciones sobre el concepto de grupo; Matus (1993), considera que una de las características principales del ser humano, es su tendencia a asociarse con sus demás congéneres, lo que para ella, se muestra cuando se observan las necesidades de afiliación, la facilitación social que produce la presencia de los otros, la proximidad, la semejanza, etc.

Siguiendo a Matus también es posible observar, que todo sujeto aun cuando se le considere aislado socialmente, pertenece a un grupo; este aspecto señala la necesidad de diferenciar entre pertenecer y adherirse a un grupo, pues si bien es cierto a los seres humanos desde su nacimiento les son atribuidas ciertas categorías que los ubican ya en algún lugar dentro del gran grupo social; los sujetos también pueden vincularse a otros pequeños grupos en los que encuentran afinidad de intereses, gustos, ideologías, y en este caso, es su deseo de vincularse el que los lleva a asumirse como parte de algún grupo particular, o de varios pequeños grupos.

Para la psicología social, un grupo es un conjunto de individuos que mantienen entre sí relaciones recíprocas; al respecto Fischer (1992), afirma:

Un grupo es un conjunto social, identificable y estructurado, caracterizado por un número restringido de individuos y en el interior del cual estos establecen unos lazos recíprocos y desempeñan unos roles conforme a unas normas de conducta y valores comunes en la persecución de sus objetivos.

En ese sentido, se habla de la presencia de un conjunto de individuos que encuentra en otros, una serie de intereses y objetivos comunes y a partir de estos construyen normas y rasgos exclusivos que les permiten identificarse como grupo.

Dentro del grupo se generan una serie de elementos que le constituyen, Fischer (1992), presenta algunos estudios sobre el grupo, que le permiten determinar un “*cierto número de aspectos que intervienen en lo que constituye a los grupos; el tamaño, las normas, los roles, status, los objetivos y la cohesión*”; estos elementos presentes en todo grupo, están dados por las interacciones entre los miembros del mismo, al respecto Munné (1982), afirma:

Se puede indicar que se tiene un grupo cuando existe en un conjunto de personas, una distribución de funciones, comparación del prestigio que tiene cada miembro con el que tienen los demás y el establecimiento de un sistema de normas o conductas dirigidas a objetivos comunes.

Estas características de grupo que señala Munné, están relacionadas con los que Fischer apunta como elementos constitutivos del grupo, teniendo entonces:

- *Normas:* Todos los grupos las tienen, porque poseen un poder de coacción, y cuando alguien no las cumple es sancionado.
- *Rol:* Hace referencia a las funciones o responsabilidades de cada integrante del grupo y hace posible establecer Jerarquías.
- *Objetivos:* Son siempre más o menos manifiestos y a veces resulta difícil determinarlos; Jewell y Reitz (1981), han definido un objetivo, como un conjunto de orientaciones repetidas a fin de influir en las actividades de los miembros de un grupo.
- *Cohesión:* Designa tanto la fuerza de atracción del grupo para cada miembro como la moral del grupo o la coordinación de los esfuerzos de sus miembros.

Los componentes del grupo, señalados como una construcción de todos los miembros del mismo, lleva a considerar otro aspecto relevante que tiene que ver con el cambio; la decisión de cambiar por la influencia que ejerce pertenecer a un grupo, Moscovici (1985), considera que el hecho de estar en grupo, la interacción social y cognitiva puede producir un descenso en la resistencia al cambio y a la toma de riesgos; cuando una persona se asume como parte de un grupo, incorpora como parte de su identidad, aquellos rasgos que definen al grupo, lo que le garantiza ser reconocido como parte del mismo.

4.6.2 Noción de grupo Otaku.



Figura 26: Imagen portada de la serie Anime Genshiken. Grupo Otaku

El “Otaku” de Bogotá reconoce al Grupo la particularidad de reunir a personas que comparten un interés, en este caso, el anime y el manga. La serie anime cuyo argumento gira en torno al Otaku, contemplan la idea del grupo, tal como sucede en la serie de animación japonesa, Genshiken (Véase figura 26). Frente a este aspecto del grupo, dos Otaku (que se presentan con sus pseudónimos), opinan:

“*Ponta Nekoi*”: Originalmente el Otaku Japonés no pertenece a ningún grupo, es bastante reservado en cuanto al contacto con otras personas, lo cual llega a ser enfermizo. Considero la formación de los grupos de Otaku, más un fenómeno occidental, si bien es divertido compartir un gusto con varias personas, también es válido dejar esos gustos para un disfrute más personal.

Sasuke: Pienso que pertenecer a un grupo, permite que uno pueda sentir acompañado su gusto por el anime y el manga, de manera que compartir con otras personas, ayuda a no sentirse solo.

El concepto Básico de Grupo, que es posible leer a partir de las aportaciones teóricas y de la concepción de grupo que tienen los Otaku, es entendido como un conjunto de sujetos que comparten un interés y producto de ello se crea cierta cohesión entre quienes lo conforman, en función de cumplir ciertos Objetivos; en algunos casos simplemente divertirse, en otros se extiende a intereses políticos o de reconocimiento Social.

En Bogotá, actualmente existen un gran número de grupos “Otaku” que Gozan de cierto reconocimiento en la comunidad Otaku, sobre todo aquellos que organizan y patrocinan eventos. Los siguientes son algunos de los grupos Otaku Bogotanos que permanecen vigentes (Grupo Amaterasu, 2009):

1. Daisuki Anime
2. Bokurano de Bogotá
3. Bogotaku
4. Academia Manga College
5. Animeland Bogotá
6. Evento SOFÁ 2010
7. Hotaru Estudio Creativo de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas
8. Colectivo United Sound Bunka
9. Nipón Estudio Anime
10. Anigarol Club Juvenil de Bogotá
11. Fundación Great Team Otaku
12. Quimera Kei
13. Revista Kanzen
14. Lápices Latinos por el Manga

15. Bacataku de Bogotá
16. Gintama
17. Banda Yakusoku
18. Kiniro Kay de Bogotá

La existencia cada vez mayor de grupos Otaku, da un giro a la perspectiva del Otaku solitario y aislado de la sociedad, pues el Otaku Bogotano tiene gran aceptación por los grupos, pero no se puede ignorar que es más fuerte la tendencia a estar solos, ya que el grupo representa únicamente la posibilidad de acceder a ciertos espacios y de conocer nuevos elementos relacionados con la comunidad Otaku, el manga, el anime y la Cultura Japonesa.

4.6.3 Clasificación de grupos Otaku.

A través de la presente Investigación fue posible observar diferentes tipos de grupos, posibles de clasificar a partir de dos criterios, el primero teniendo en cuenta el tamaño (refiriéndose este a la cantidad de población que convocan); y el segundo con base en la finalidad con la que fue creado el grupo.

- a. Grupos Según capacidad de Cohesión

“Dshi-Shaku” (Imán)

En esta categoría se pueden ubicar grupos que cuentan con cierto número de miembros permanentes, que son personas que de manera constante participan de la organización y realización de eventos y son reconocidos formalmente como integrantes del grupo. Cuentan además con otras personas que se integran atraídas por las actividades propuestas por el grupo, pero no se asumen como parte de este.

Estos grupos se encargan de la organización de eventos de gran Magnitud y gozan de un amplio reconocimiento en la comunidad Otaku, por la frecuencia en la realización de los mismos y por lo atractivo de las actividades que proponen. Un ejemplo de este tipo de grupos es Quimera Kei, grupo Organizador del evento “Akihabara” realizado en Bogotá, en la Biblioteca Virgilio Barco mensual o bimestralmente; con el “Akihabara” este Grupo logra convocar entre 200 y 300 personas aproximadamente; que acuden atraídos por el Cosplay, los concursos de dibujo manga, Juegos de Rol, Karaoke o Cursos de Origami.

“Kyuuu.guioo.chuu” (Cerrado)

A este tipo, corresponden aquellos grupos que cuentan con un reducido número de integrantes (en general, no más de diez personas), que suelen ser conocidos y la posibilidad de recibir nuevos miembros es limitada. Realizan eventos de menor magnitud y con menor frecuencia.

b. Grupos Según Finalidad

“Shakai” (Sociedad)

Son grupos cuyo propósito es difundir aspectos de la cultura Japonesa e integrar a los pequeños grupos, para consolidar una unión entre todos; el elemento del conocimiento cultural resulta muy importante para estos grupos y tienen un concepto de Otaku, que refiere al fan no solo del manga y el anime, sino a aquel “amante” de la cultura Nipona en general.

Entre los representantes de este tipo de grupos se pueden mencionar:

- Confederación Bogotana de Cultura Japonesa (COBOJAP): Es una comunidad dispuesta a difundir la cultura japonesa a todos aquellos amantes del país del sol

naciente (Japón). A si mismo dan a conocer la cultura de Colombia y se orientan principalmente a la transmisión de información tanto de cultura japonesa como de cultura Colombiana en cuanto a costumbres, eventos culturales y festividades.

- Grupo Bokurano: Tiene como objetivo la difusión de la cultura oriental al público en general, para esto se valen de diversos temas y actividades que por el momento han llevado a cabalidad ya que buscan perfección en estos para que sea algo muy serio, entre otros objetivos tienen la integración entre grupos para formar una sola ‘‘fuerza’’, y el objetivo fundamental del grupo es el de ofrecer un espacio de amistad a todas las personas que se unan a este.

Los dos grupos anteriores, y otros como Quimera Kei, son los más involucrados en la realización de eventos y actividades que utilizan como medio para difundir la cultura Japonesa y atraer la atención de otros grupos, vinculándolos a través de la participación en los programas que disponen para tal fin.

‘‘Nadzo’’ (Enigma)

A este tipo de grupos les caracteriza un interés por la investigación en torno al manga –anime y la cultura Japonesa; así como la promoción de programas como talleres, conversatorios, debates o cine foros, a través de los cuales realizan un exploración profunda de aspectos contenidos en las series o películas, buscando una conexión con elementos propios de la cultura japonesa y su influencia en occidente. Además suelen estar vinculados o avalados por alguna Institución Educativa.

A esta categoría pertenecen grupos tales como:

- Hatsuinode: Es un Grupo Otaku de la Universidad Nacional cuyo objetivo es revisar y difundir aspectos de la cultura japonesa en la comunidad universitaria y a un

público en general. Ofrece talleres de origami, de shodo y conversatorios en los que tratan aspectos generales de Japón y de Colombia.

- Estudio anime: Este grupo es avalado por la Fundación Universitaria Los Libertadores, su propósito es dar apertura a la investigación en torno manga –anime y la cultura Japonesa; para tal fin realizan reuniones semanales en las que se discuten series o películas de animación japonesa, realizan escritos sobre estas, debates y mensualmente realizan Cineforos en los que Invitan a participantes externos al grupo, para dar la posibilidad de encontrarse con otras perspectivas en torno al tema que les convoca.

Los grupos de tipo académico no son los más numerosos, pero resultan atractivos a la comunidad “Otaku”, por presentar elementos novedosos alrededor de este interés por las expresiones artísticas de Oriente, representada en su cultura y en el manga – anime como “embajadores” de la misma.

“Komāsharu” (Comerciales)

Los grupos que obedecen a esta clase, son creados por tiendas que distribuyen diferentes productos para la comunidad “Otaku”, como series, películas, accesorios, juegos, etc. Se consolidan como grupos para promocionar sus productos y se convierten en patrocinadores de algunos eventos grandes entre los que podemos mencionar en G – ton (fiesta “Otaku”), y el Sofá, que son eventos de gran magnitud realizados anualmente.

Como ejemplo de este tipo de grupos están Anime Land, Ciudad Manga e Inmotion anime Center; que son tiendas de animación Japonesa dedicadas a la venta de Anime, Manga, J-Pop, J-Rock, Merchandising y Accesorios originales.

4.7 Otaku Bogotano Vs Otaku japonés

En Colombia se conoce al Otaku como aquel fan de algunas expresiones de la cultura japonesa tales como el anime, el manga, los videojuegos, pero en general designar al fan de cualquier cosa, y por otra parte cuenta con una notación despectiva, por considerarles personas aisladas y poco productivas; en occidente se asocia como fanático del manga – anime, es decir de los dibujos animados del Japón (Hashimoto, 2007), quienes en los últimos años han aumentado en número y han conformado grupos que los convocan en torno al interés por el manga, el anime y otros aspectos propios de la cultura Japonesa.

El anime aparece en Japón, como una respuesta ante la depresión económica producto de la segunda guerra mundial; su pionero Osamu Tezuka toma como inspiración la animación de Walt Disney, adecuándola de manera particular a su cultura. Este fenómeno trasciende las fronteras del Japón llegando a occidente donde las cadenas de televisión empiezan a transmitir las como parte de la programación infantil; adverso a esto se encuentra un anime dirigido a otros públicos, jóvenes, adultos, dando paso a la formación de grupos que gustan de series anime con temáticas que dan cuenta de lo social, sexual y psicológico; de otra parte aparece la música vinculada al anime y a estas temáticas.

En Colombia se empiezan a transmitir series anime desde el año 1980 a través de la cadena Inravisión y a partir de allí se convierten en parte de la programación de las nuevas cadenas televisivas que aparecieron, teniendo como fin el entretenimiento infantil; la televisión se convierte en el medio a través del cual se da a conocer el anime, considerando que internet era un medio exclusivo de ciertas esferas sociales, con el anime empiezan a surgir los fanáticos del manga y el anime que posteriormente se denominaron “Otakus” que en oriente es usado en sentido negativo más que positivo por ser visto como algo obsesivo y allí significa fan no solo del manga – anime sino fan en general.

Por su parte en occidente la palabra “Otaku” alude al fanático del manga – anime únicamente. Quienes se asumen como “Otaku” en Bogotá se han dado a la tarea de formar redes inicialmente con el deseo de compartir una existencia enmarcada en el anime donde algunos elementos se extienden hacia un interés por la cultura Japonesa.

Dentro de los rasgos más característicos de los grupos de fanáticos al manga-anime se encuentran, llamativos eventos Otaku denominados “Akihabara” y “Harajuku”, entre otros, que organizan y logran convocar a una gran cantidad de personas de diferentes edades, que buscan dar lugar a las tendencias que les atraen.

Frente al fenómeno manga-anime y al Otaku como una de sus manifestaciones sociales, la Psicología social ofrece elementos que desde un diseño cualitativo permitirían un acercamiento a la comprensión del mismo, pues el Otaku de Colombia no tiene el mismo significado que tiene el Japonés, sin embargo el discurso que construye el Otaku Colombiano sigue estando sujeto a las representaciones sociales propias de esta cultura y seguramente aparecen también representaciones sociales del Japón adoptadas por estos sujetos, algunos de ellos demandando para el Otaku un reconocimiento social, otros prefiriendo estar en el anonimato.

4.8 Otaku e internet

La red de redes, Internet, ha trascendido en la vida social de las personas de todo el mundo, logrando un alcance insospechado para el momento de su aparición, pero imaginado y metaforizado por teóricos de la cibernética como Macluhan, Castells, Turaine; o creadores de ciencia ficción como Philip K. Dick (¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?), Steven Spielberg, David Lynch, Ryutaro Nakamura y otros; quienes han planteado ideas como la aldea Global (Macluhan, 1969), la sociedad red (Revuelta, 2004), la galaxia internet (Castells, 2001), la película *Ghost in the Shell* (Oshii Mamoru, 1995), o la posibilidad planteada por la serie anime “Lain”, de un mundo dentro de la red, capaz de trasladar el cuerpo material a una interfaz a modo de mundo paralelo (Nakamura, 1998).

El fenómeno “Otaku” así como otras manifestaciones también ha hallado lugar en internet; el acceso a las redes sociales como Facebook, ha permitido la consolidación de grupos representantes de los seguidores del manga – anime, la difusión de eventos, la comercialización de productos como figuras en miniatura, accesorios, mangas, películas, series, trajes para Cosplay, entre otros, que ya hacen parte del mercado vinculado a la industria de la animación japonesa, aunque no proveniente de Japón en algunos casos

Diversas son las discusiones que se han dado en torno a la existencia y alcance de internet, sobre todo frente a la temática adolescente, en cuanto tiene que ver con los procesos de socialización e identidad; temática ante la cual surgen posturas que por una parte acusan una pérdida en el establecimiento de lazos sociales, como consecuencia del aislamiento que produce internarse en los espacios ofrecidos por la red, al respecto Lizarazo (2007) manifiesta:

Es común escuchar que a través de las redes informáticas casi todas las personas del mundo pueden estar en contacto entre sí. Pero también asistimos a la mayor posibilidad de aislamiento que hayamos conocido: potencialmente las redes permiten realizar y afrontar casi todas las actividades, urgencias y necesidades, con un mínimo de contacto humano no - mediado (el teletrabajo, la educación virtual, la diversión electrónica, el cyber sexo). Los japoneses han inventado un término cuyo sentido es inquietante: los Otaku. Con él se refieren a aquellos jóvenes que se recluyen durante meses en su habitación y prácticamente no son vistos ni por amigos, ni por parientes cercanos. (2007; P. 41).

Por otra parte, quienes defienden tales “espacios virtuales”, les consideran como *“nuevas formas de socialización, entendiendo las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como un medio socializador, más que como un medio que lleve al aislamiento social”* (Revuelta 2004).

Lizarazo (2007), hace referencia a los “Otaku”, para dar un ejemplo de lo que denomina la mayor posibilidad de aislamiento, y la palabra “Otaku” como un término inquietante por estar atribuido a personas que se recluyen en sus casas, negándose al contacto directo con otras personas; curiosamente en Bogotá este término no resulta alarmante (como en el caso de Japón), las personas que se autodenominan de esta manera no son blanco de juicios o críticas, mientras no dan a conocer a lo que se refiere ser “Otaku”, que en Bogotá solo designa al fan del manga y el anime, pero no poseen la característica de ser personas que se aíslan o internen en sus casas a ver anime, rechazando el contacto con otros.

Para los “Otakus Bogotanos”, los “espacios virtuales”, más que constituir un medio para aislarse, representan una manera de conocer otros grupos que promueven actividades y eventos relacionados con el manga – anime; o personas que se consideran también Otakus; esto iría de la mano de aquella postura que defiende los espacios en la red como medios socializadores. Sin embargo, es preciso señalar que cualquier posición, ya sea a favor o en contra, resulta relativa al intentar considerar a cada persona en su subjetividad, pues mientras para un sujeto puede representar el medio idóneo para aislarse, para otro puede constituir una forma de acceder al contacto con otros, superando las dificultades que le supone el cara a cara.

Los Otakus, no son indiferentes a este tema, por el contrario son más bien cercanos por la trascendencia que ha tenido la red para este grupo en particular, pues si bien es cierto internet no es el primer medio por el que llega el anime (le antecede la televisión, ocupando un lugar importante en la aparición del fenómeno “Otaku” en Colombia), ya que a través de las cadenas televisivas aparecen por primera vez en Colombia las series de animación japonesa y empiezan también a figurar seguidores de estas series. Sin embargo ante las posibilidades ofrecidas por la red, la difusión de series, películas, historietas manga, eventos y demás, tuvo mayor alcance y un mayor número de personas accedió a estas expresiones y a la posibilidad de conocer a los llamados “Otaku” de Japón y otros países.

Los “Otaku”, se han dado a la tarea de construir páginas web, donde es posible encontrar listas de descarga con detalladas clasificaciones de las series y películas anime, categorizadas por temáticas o géneros; Grupos Virtuales que a través de los Blogs o paginas oficiales convocan a otros a integrarse a los mismos; y foros que han sido usados como vía para expresar inconformidades, debatir problemáticas de la comunidad “Otaku”, discutir sobre alguna serie o manga y conocerse con personas que comparten el interés por esta expresión artística de oriente: el manga y el anime.

4.8.1 Espacios Virtuales.

Se ha conferido este nombre, a aquellos espacios que solo pueden darse a través de Internet, para diferenciarlos de otros espacios presenciales (Cine-Foros, Cosplay, debates), de los que se ha hablado en apartes anteriores; Los Otaku se sirven de estas formas para conocer a otros Otaku , presentar reseñas de sus series favoritas, presentar los grupos a los que pertenecen, discutir alguna temática particular de la comunidad Otaku o difundir la información sobre eventos, los cuales son muy apreciados por ellos, ya que constituyen la posibilidad de encontrarse con otros y mostrar sus preferencias particulares en torno a la temática manga – anime.

Entre los espacios virtuales que se tuvieron en cuenta en la presente investigación, están los foros, los Blogs y Fotoblogs, las páginas web, paginas de descargas y Facebook; siendo estos los más usados por la comunidad “Otaku” y los más concurridos también.

4.8.1.1 Foros.

Para la *comunidad Otaku*, los foros constituyen espacios en los que es posible interactuar con otros y discutir temas diversos, ejemplo de ello son foros tales como:

- *Foroanime.* Discusión sobre animes, mundo Otaku recomendaciones de animes y otros

- *Kaito0heiji.mforos*. En este foro se encuentran discusiones series, links de descarga, fotos de series animes, espacios para escribir historias y juegos que se desarrollan entre los participantes del foro como juegos de palabras y demás.
- *Foroswebgratis*. Fue creado con el interés de conocer otros Otaku de Bogotá.
- *Brigadasobogota.mforos*. Trata sobre arte y dibujo japonés, anime, recomendados, música y noticias sobre la comunidad
- *Mcanime.net/foro*. Mcanime además de ser una página de descargas de manga y anime muy completa tiene un espacio de foros con temas muy variados como “estereotipo de los Otaku (¿mito o realidad?)” y otros.

Actualmente los foros se encuentran dentro de las denominadas redes sociales, y sean ido incorporando como parte de la metodología de la educación y el aprendizaje, lo que en un comienzo generó resistencia, por considerar que no favorecía la socialización, ahora es usado para lo contrario, como medio socializador y herramienta de enseñanza y aprendizaje en los diferentes niveles de la educación y otros ámbitos sociales.

El concepto de foro es trabajado por Pérez (2006), quien dice al respecto:

Podemos definir el foro virtual como un espacio de comunicación formado por cuadros de diálogo en los que se van incluyendo mensajes que pueden ir clasificados temáticamente. En estos espacios los usuarios pueden realizar nuevas aportaciones, aclarar otras, refutar las de los demás participantes, etc., de una forma asincrónica, haciendo posible que las aportaciones y mensajes de los usuarios permanezcan en el tiempo a disposición de los demás participantes. (Pérez, L 2006)

Un tema de Foro que resulta llamativo se titula “Familia Vs ser Otaku”, en este los participantes se permitieron comentar sus propias experiencias en torno a lo que ha significado ser “Otaku”, asumirse como tal y por ende reconocerse de esta manera en la familia; algunos de ellos hablan de ciertos enjuiciamientos en relación con la edad y el hecho ver “muñequitos”, que es la forma en que algunas personas denominan cualquier tipo de animación sin discriminar su procedencia.

Otro foro, se ocupa de la reacción que toman cuando les insultan por ser “Otakus”, apareciendo igual que en el caso familiar juicios por ver dibujos animados, pero un cierto desconocimiento de lo que significa “Otaku”; uno de los participantes expresa tal desconocimiento diciendo *“las personas en algunas ocasiones critican lo que no conocen y tratan de disimular su ignorancia con insultos y burlas”*; con lo que atribuye los insultos y burlas a un desconocimiento de lo que es y lo que implica ser “Otaku”.

Curiosamente, los foros más concurridos son aquellos que plantean alguna pregunta o afirmación respecto de cómo es visto el Otaku por los otros, familia, sociedad, amigos (Mc Anime Foros, 2009); convirtiéndose en un medio para conocer sus sentimientos respecto a la forma en que los demás los conciben, y su experiencia personal, que algunos se atreven a “revelar” con cierta tranquilidad por la condición de anonimato que también es favorecida por la modalidad de los foros.

4.8.1.2 Blogs y Fotoblogs

Dentro de la comunidad “Otaku”, es posible encontrar blogs personales, es decir, creados por una persona para hacer público algún aspecto de su vida y en este sentido cumplen una función de diario personal; pero lo más frecuente es encontrar Blogs de grupos, algunos de ellos dirigidos a la presentación de los mismos, publicación de eventos, reseñas, escritos y cuentan con mayor contenido visual. En el caso de los blogs prevalece la escritura acompañada de algunas imágenes; mientras que en los Fotoblogs predomina la imagen acompañada de pequeños textos.

Los Blogs son espacios que ofrecen mayores posibilidades de interacción, dentro de estos es posible hallar foros y otras secciones de interés en relación a una temática particular; son la modalidad más cercana a las páginas web, pero a diferencia de estas, los blog son gratuitos.

Existen gran cantidad de Blogs “Otaku”, con variedad de temáticas e intereses; a continuación se hace referencia a algunos, pertenecientes a grupos “Otaku” de Bogotá:

- *Bagatela*: Es un grupo “Otaku”, con una fuerte tendencia política, fue creado para que cada persona se exprese y opine libremente, respetando y tolerando las opiniones y los pensamientos de los demás. El Blog está dedicado a la presentación de otros grupos, sugerencias de páginas web, noticias sobre la comunidad “Otaku”, anuncio de eventos y algunas secciones interactivas para los visitantes.
- *Estudio Anime*: Es un Grupo dedicado a ver Anime, consideran que la animación japonesa puede ser una de las tantas vías para conocer lo inconsciente y los fenómenos culturales. Esto es, hablar del anime desde diversos saberes, profesiones, creencias e ideologías. El Blog está dedicado a la presentación de producciones escritas de los integrantes del grupo y contiene espacios de interacción para los visitantes, como openings de la series anime, encuestas y sección de comentarios.
- *Manganime Sena*: Grupo Otaku que representa a Otakus del Sena que organizan eventos buscando presentar muestras de dibujo, anime, manga y música en cuya labor integran a otras comunidades oficiales de Otakus.

Por otra parte, buscando una forma para definir los blogs y Fotoblogs, Bursset y Sánchez (2009), aportan:

Los Blogs y Fotoblogs son espacios de comunicación en internet que propician la construcción de la identidad a través de la imagen. La interacción entre sujetos de intereses y edades parecidos, les ayuda a definirse como seres únicos pero integrados en un grupo. De este modo el blog y Fotoblog se convierte en un espacio de socialización (Bursset y Sánchez, 2009).

Siguiendo el aporte de Bursset y Sánchez, es importante resaltar el carácter que se atribuye a estos espacios, como medios que favorecen la construcción de identidad y la socialización. En el caso del “Otaku”, estos espacios ofrecen la posibilidad de vincularse a grupos, participar de las publicaciones a través de la lectura, espacio de comentarios y haciéndose seguidores de los mismos.

Los blogs y Fotoblogs son espacios virtuales, que dan cuenta de una identidad personal o colectiva, ya que presenta aspectos propios de sujeto o grupo creador del Blog, en donde suelen presentar sus intereses, decir quiénes son y buscan establecer lazo social al ofrecer a otros la posibilidad de interactuar y vincularse a los grupos o ser seguidores de la temática trabajada en el blog.

4.8.1.3 Páginas web y de descargas

Estos espacios virtuales, son los más amplios en cuanto a las posibilidades que ofrecen, podría decirse que son la fase que sucede a los Blogs, que en este sentido resultan ser bosquejos de lo que sería una futura página web, aunque no todos pretendan serlo. En la comunidad “Otaku”, las páginas Web representan el acceso a las series y películas anime, hecho por el cual cuentan con cierto aprecio, sobre todo porque la descarga es gratuita e ilimitada; frente a este hecho cabe aclarar que aunque pudiera verse enmarcado dentro de la piratería, no constituye un acto ilegal mientras estas personas no usen el material descargado para comercializarlo, sino básicamente para su uso personal, que es lo que suelen hacer.

Otra de las particularidades de las páginas Web es que a través de los Chats permiten la interacción en tiempo real; también se han convertido en el medio para la difusión de Emisoras “Otaku” tales como AnimeNexus, Gto Radio y otras que empiezan a surgir, para llevar a los fans la música de sus series favoritas, entrevistas de los actores de doblaje y noticias sobre eventos.

Estas páginas adquieren servidores que funcionan a modo de ficheros y a través de la generación de claves permiten la descarga de archivos, que por su corta capacidad de

difusión y comercialización cuentan con vía libre. Las páginas de descarga no publican el material directamente, se valen de links que dirigen a los servidores cuidando no vulnerar los derechos de autor del material ofrecido ; entre los servidores más utilizados se encuentran Megaupload o Mediafire, por mencionar algunos. A continuación se presentan dos de las páginas de descargas más reconocidas por la comunidad Otaku:

- *Mcanime*: Es una página que cuenta con muchas secciones de interés, pero se accede principalmente en la búsqueda de series para descargar, el grupo creador de la página lleva cerca de 5 años como comunidad / empresa, llevan dos años con la página que cuenta con una sección de descarga de anime y manga, sección de foros, una revista virtual de publicación bimestral llamada “MC Magazine” y más recientemente cuentan con una emisora online llamada “MC Radio”.
- *Todo animes*: Es una página dedicada exclusivamente a series anime, ofrecen una buena clasificación de las series, por géneros, e incluyen algunas categorías que en Mc Anime no aparecen. Accediendo a esta página es posible encontrar series completas para descargar o ver online.

Como se puede ver la difusión del anime y el manga, se ha visto favorecida por la existencia de internet y en particular de estas páginas creadas para tal fin; pues el número de series que llegan a las cadenas televisivas es sumamente reducido y como ya se ha mencionado, el mal manejo de horarios de programación y clasificación del público apto para ver las series ha influido en la recepción que tienen por parte de los padres de familia y del público en general.

4.8.1.4 Red Social Facebook: La Red dentro de la Red.



Figura 27: Caricatura Sobre La Red Social Facebook

Facebook es una de las redes sociales más utilizadas actualmente; los Otaku tienen gran acogida por este espacio a través del cual dan a conocer grupos, eventos o conocen a otros y se dan a conocer.

Este espacio virtual, ha sido considerado un fenómeno dentro de las llamadas redes sociales; aunque no es la primera página web de tipo red social, logró superar a otras anteriores como Orkut, My Space o Sónico.

Las diferentes opciones que ofrece Facebook, también han llamado la atención de la comunidad “Otaku”, que disponen allí de cuentas personales y la posibilidad de hacerse fans de perfiles creados para series o creadores de películas y series anime; unirse a grupos y conocer a otras personas de todo el mundo, que comparten esta preferencia por la animación japonesa.

Tenzer, Ferro y Nuria (2009), realizaron un estudio llamado “Redes Sociales Virtuales: personas, sociedad y empresa”; en este hacen una exploración respecto a Facebook de la que exponen:

La plataforma puede servir para, por ejemplo: el reencuentro de viejos amigos, puesta en contacto con otras personas de intereses afines, la gestión de la participación y el entretenimiento compartido, distribuir fotos, generar vínculos cruzados con conocidos y amigos, generar nuevas relaciones, etc.

En este contexto de comunicación, la separación entre la realidad y la representación simbólica se acortan, llevando a la construcción de la que se

denomina “ Virtualidad real”, donde la misma realidad (estos es, la existencias material/ simbólica de la gente), es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes, en el escenario de hacer creer, en el que las apariencias no están en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten en la experiencia. (2009; P. 10)

Esta “realidad” construida a través de Facebook, resulta ser muy llamativa, pues se trata de una red Social dentro de la gran Red, Internet; Los “Otaku” tienen gran aceptación por este medio que podría decirse les “ofrece todo”, las series de su preferencia, la posibilidad de conocer a otros y de darse a conocer, el contacto en tiempo real, les vincula y hace parte de uno o varios colectivos, es por este hecho que se pueden encontrar infinidad de grupos y perfiles con temática manga - anime, que permiten acercarse al gran número de seguidores de este tipo de arte japonés, al gran número de personas que se asumen como “Otakus”.

5. El Otaku Como Representación Social

Expuesto el “Otaku” como categoría de análisis, es necesario abordarlo en este apartado como representación social, es decir como fruto de una cultura y realidad social que lo rechaza y acoge en su seno (Balderrama y Pérez; 2009). Para tal fin se tiene en cuenta al “Otaku” como una denominación, un nombre o si se quiere una *imagen*, que remite a un significado para la cultura, la sociedad y el “individuo social”.

Con esta premisa se constituye esta categoría de análisis, buscando con ello vincular lo que se dice del “Otaku” y su constitución como representación social en la historia de Japón y el anime. En palabras de Araya (2002):

“Las inserciones de las personas en diferentes categorías sociales y su adscripción a distintos grupos, constituyen fuentes de determinación que inciden con fuerza en la elaboración individual de la realidad social, y esto es, precisamente, lo que genera visiones compartidas de la realidad e interpretaciones similares de los acontecimientos”.

Coincidiendo con la forma en que se concibe en esta investigación al Otaku.

5.1 Representación Social de “Otaku”

Como se ha descrito en esta investigación el Otaku, surge alrededor del fenómeno manga y anime como una forma de expresión cultural de connotaciones diferentes tanto para Japón como para occidente. Debido a esto se concibe al Otaku como una representación social atendiendo al marco teórico expuesto en la investigación; apunta al anime, a la cultura japonesa, al Cosplay y a la forma de expresarse del “Otaku” como los elementos que constituyen esta representación social.


5.1.1 Un objeto social llamado manga y anime

El anime y el manga antecede al Otaku. Esto quiere decir que surge como una manifestación artística nacida del mangaka, poseedor de un arte llamado manga y anime que evoque un arte denominado *Ukyo-e*. La influencia del anime y el manga sobre el individuo social, representado aquí como “Otaku”, se ha caracterizado por un continuo encuentro entre los argumentos anime y lo que cotidianamente vive el Otaku en su contexto cultural, social y subjetivo.

El manga y el anime son producto de un pensamiento social, utilizado como vehículo para expresar en sus géneros infinidad de ideas alrededor de la realidad social, representa entonces el objeto por excelencia del “Otaku”, con el que tiene relación por medio de la televisión, la internet y las proyecciones de anime; a través de este hace una lectura de lo social permitiéndole acceder a un grupo. Es aquí donde adquiere valor el apelativo social para el objeto. El anime en su clasificación, habla de hechos psicológicos, de misterios policíacos, de la vida de escritores; aludiendo al mundo de lo humano, de la fantasía del ser humano y en conclusión de la realidad social en la que se encuentra envuelta el hombre.

Por otro lado va dirigido a públicos; mujeres y hombres entre ellos ancianos, adultos, adolescentes y niños (Cobos; 2010). De manera inductiva se introduce mediante el siguiente cuadro, el proceso que el anime lleva a cabo para convertirse en objeto social del Otaku (véase Tabla 1).

Tabla 1: *Objeto Social Del Otaku*

Objeto social del Otaku						
M A N G A Y A N I M E	<i>Dispersión de la información</i>		<i>Focalización</i>	<i>Presión a la inferencia</i>	O B J E T O S O C I A L	
	C l a s I F i c a c i ó n	Aventura		Interés por el anime y el manga		Conocimiento sobre anime
		Comedia				Grupos Otaku
		Drama				Cultura Japonesa
	F i c a c i ó n	Romance		Selección del anime y el manga junto con personaje favorito		Cosplay
		Ciencia ficción				Televisión
		Torneo				Internet
		Acción				
		Fantasía				
		Psicológico				
		Horror				
		Misterio				
		Suspenso				
		Recuentos de la vida				
Hentai						
						

La tabla anterior, representa el paso que el anime y el manga llevan a cabo para ser objeto social, teniendo como base la clasificación y distribución de argumentos anime y manga que interesan al Otaku, dispersión de la información e inicio del conocimiento de una realidad social que está ahí inmersa en los contenidos del anime y el manga, que para el joven que se autodenomina como Otaku se convertirá en el eje central de su construcción como “individuo social”, partiendo de una focalización del objeto social, en la que busca bajo sus intereses, creencias y sentido común el personaje y el anime o manga que le permitirán ingresar a un grupo que bajo un efecto de presión a la inferencia, le pedirá a este nuevo Otaku un saber sobre el objeto social que puede conseguir en la internet, la televisión, en la cultura japonesa y en los grupos Otaku.

Es por ello que este objeto social relaciona algunos géneros con el público que lo ve, el *shonen* dirigido para hombres, el *shojo* para mujeres y el *kodomo* para niños, dejando la posibilidad de encontrarse con el “ser” Otaku en distintas edades, como lo hace ver Balderrama y Pérez (2009), al denominar al anime como objeto cultural del Otaku. Por tal motivo hace parte de la representación social de Otaku al favorecer un encuentro entre el “individuo social” y la realidad social.

5.1.2 Una imagen expresada en el Cosplay

Para la teoría de las representaciones sociales “*la imagen constituye la fuente de lo real que permite llegar a lo simbólico*” (Fernández; 1994), lo que quiere decir que el objeto social del Otaku determina la imagen que esta comunidad quiere expresar a la sociedad a través del Cosplay. Esta forma de expresar el favoritismo y la similitud de un personaje de anime, denominada como Cosplay se ancla como imagen de la representación social al articular en él, el significado y la figura dentro de un esquema figurativo manifestado en el conocimiento que el Otaku tiene de su gusto por el anime y el manga junto con la construcción simbólica que se establece con lo real mediante, eventos y grupos de trabajo.

De esta relación con la *imagen* surge una interacción que da cuenta de cómo el Cosplay es la imagen del Otaku como representación social (Véase Figura 28).

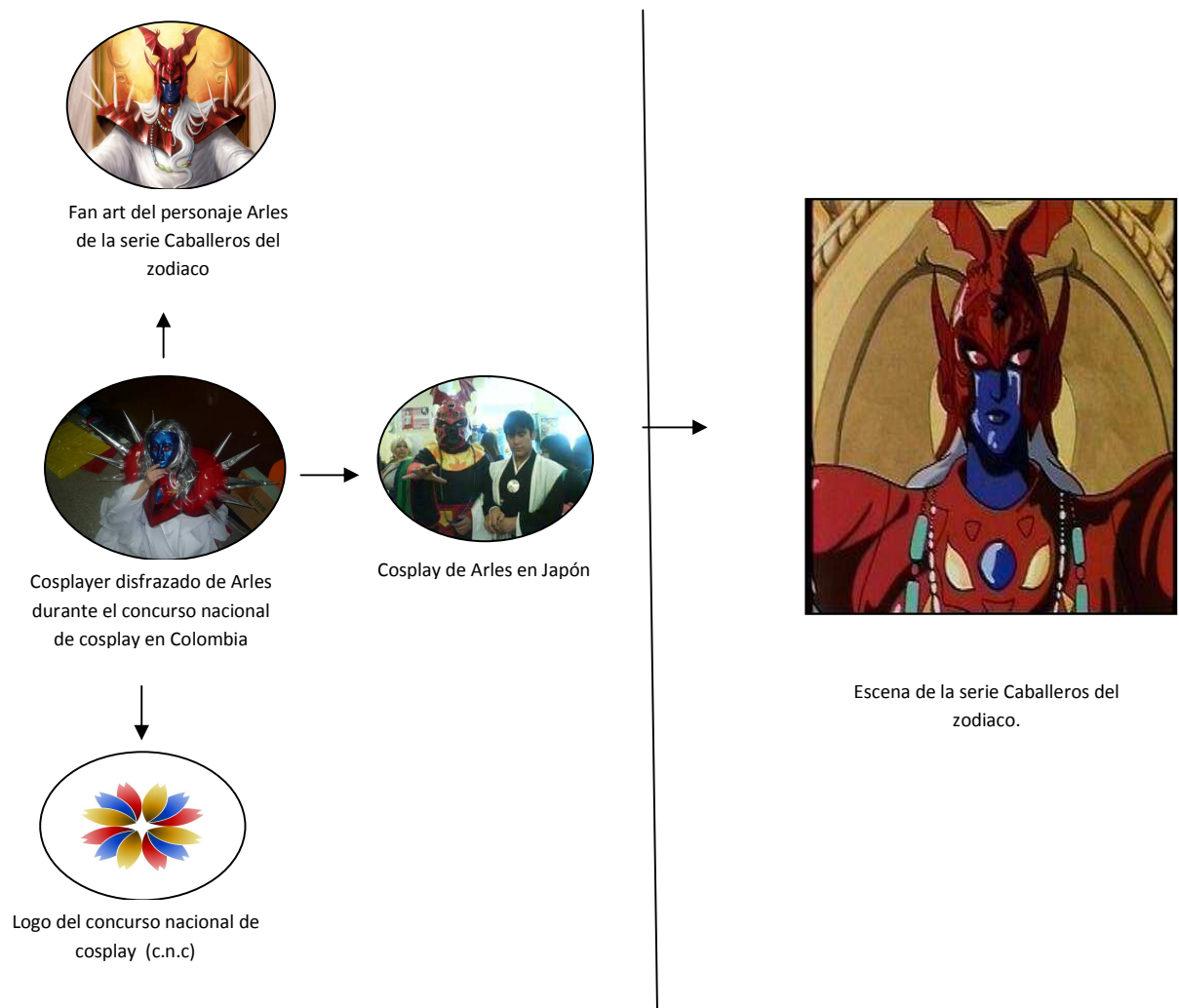


Figura 28: Esquema de la influencia del anime en la imagen que el Otaku representa mediante el Cosplay.

En este esquema (Véase figura 28) el cosplayer adquiere el valor de imagen en tanto está inscrito en una realidad social de la cual hace parte, a diferencia del anime “caballeros del zodiaco”, el cual se inscribe como objeto social que constituye al Otaku como imagen, es decir el anime resulta ser el puente por el que transita la subjetividad del Otaku desembocando en el Cosplay, que nutre y se nutre de otras manifestaciones Otaku como el fan art, los eventos o concursos Cosplay y la tradición Otaku en Japón. De tal forma que el esquema figurativo de la representación social Otaku puede explicarse de la siguiente forma:

Representación social de Otaku: Cosplay
Manga, Anime, videojuegos

Figura 29: Esquema Figurativo de Moscovici aplicado al Otaku.

Si toda imagen remite a un significado y todo significado a una imagen dentro de la representación social, para la denominación Otaku, todo Cosplay remitirá a un anime o videojuego y todo videojuego o anime a un Cosplay, dándose una relación recíproca entre el objeto social y el individuo social a favor de recrear al “Otaku” como representación social. En este sentido el Cosplay es la expresión de un mundo simbólico y subjetivo para el “Otaku”, de él se desprende la imagen que desea dar a la sociedad en la que vive y a la que produce anime: Japón.

5.1.3 La actitud Otaku

Para abordar esta parte esencial de la representación social, hay que tener como marco de referencia la forma como se ha concebido al “Otaku” tanto en Japón como en Occidente, para Japón se ha convertido en una expresión casi patológica del gusto por el anime y el manga, expresándose en la bidimensionalidad nombrada por Collado (2005), sin embargo en Colombia se ha convertido en la “latinización” de la cultura oriental en

occidente, trayendo consigo una diferencia significativa entre la actitud del “Otaku” japonés y el “Otaku” occidental que repercute en la aparición del “Otaku” como representación social en cada cultura.

Para el “Otaku” bogotano la existencia del anime y el ser “Otaku”, es el motor de su existencia; lo apasiona y lo compromete con su sociedad.

HIKARI; ¿Ser un Otaku?, es el amor y la pasión que se le tiene a eso que te construyo como persona desde la niñez, eso es para mí, por eso amo ser Otaku, por eso me identifico ser Otaku, aunque hayan estigmatizado mucho el concepto por tantas cosas que han pasado pero yo me considero Otaku es por eso, porque lo que fue el mundo del anime me construyo a mí como ser como ahorita soy, pues no me arrepiento de nada soy una persona de bien y que disfruto mi vida en medio del anime

Este fragmento de entrevista realizado durante la investigación, explica claramente la actitud del “Otaku” como individuo social. Siente y vive el anime de manera tan intensa que lo convierte en parte de su diario vivir e incluso en una filosofía de vida, que luego será compartida por un grupo o colectividad donde le es posible hablar del objeto social que desea compartir con el otro; Fernández citando a Le Bon (1895) dice lo siguiente:

“ahora bien, lo que hace a las masas amenazantes, irruptivas y subversivas es que con ellas no se puede entrar en razones, es que sienten en lugar de razonar, y que, según las estadísticas, “el sentimiento no ha sido jamás vencido en su lucha eterna contra la razón” (Fernández; 1994, p. 37)

Por lo tanto para hablar de la actitud “Otaku”, la presencia de los contenidos del anime y el manga y el surgimiento de grupos que comparten este objeto social conforman una manera de proceder en el “Otaku”, he aquí la importancia de la información dentro de la representación social, está facilita que este joven autodenominado “Otaku” vincule lo

que conoce a través del anime a su vida social, subjetiva y cultural. En ese sentido la actitud “Otaku” puede definirse como la capacidad emocional que puede expresar esta persona por su objeto social de manera particular o grupal.

5.1.4 El campo de la representación social

Puede decirse que llegados a este punto, el anime, el cosplay y el Otaku conforman el conjunto de lo que es una representación social; pero quedaría por fuera un aspecto influyente y determinante en lo que se refiere a la construcción de una representación social. Tal aspecto está dado por el sentido y el espacio que el Otaku representa en la sociedad, es decir un porqué de su existencia.

Esta deducción lleva a preguntarse entonces por los orígenes del Otaku, ya expuestos en la categoría que lleva este mismo nombre, origen que se encuentra en un país y su cultura: Japón. Es allí donde la denominación Otaku nace, también es allí donde el anime nace y donde el primer cosplay aparece.

Los antecedentes: Osamu Tezuka, el caso Miyazaki, el barrio Akihabara, el Comic Market y los estudios de animación que crean anime, del cual en Japón se transmiten anualmente por cientos y miles (Cobos;2010) , son los elementos para concebir a Japón como un importante referente del campo de la representación social Otaku en Colombia (específicamente en Bogotá). Acompañado a este ramillete de antecedentes también se encuentran aspectos de la cultura nipona reflejados en el anime y el manga; lo que hace que al “Otaku” de occidente no solo le interese particularmente el anime, el manga o los videojuegos sino también la cultura e historia japonesa.

A partir de esta focalización por parte del “Otaku”, se va a dar paso a nuevas formas de acercarse al objeto social, el anime de la actualidad no es el mismo de hace varios años, (prueba de ello es la animación producida en los años sesenta como Astro Boy y la que

actualmente se realiza en series como Naruto). De igual forma “*el Japón de la segunda guerra mundial es diferente al contemporáneo*” como lo hace notar Gallego (2009). Por lo tanto es la cultura japonesa el campo donde el “Otaku” inscribe sus intereses, sus creencias, su forma de vida y primordialmente “ser” “Otaku” (Balderrama y Pérez; 2009), formas de interactuar con el objeto social que pueden variar conforme a lo que suceda en Japón, esto hace que continuamente la representación social cambie o haga surgir nuevas representaciones sociales, característica que destaca Araya (2002) del campo de la representación social.

5.2 Proceso de la Representación Social “Otaku”

A este proceso pertenece el antecedente encontrado durante la investigación “*inmigración japonesa a Colombia en 1929*” (Patiño; 2006). Se toma en cuenta debido a que el aporte de la inmigración japonesa a Colombia fue la enseñanza de la siembra y aprovechamiento de los suelos, sugiriendo una influencia de la cultura japonesa en Colombia y por ende de una descendencia colombo-japonesa.

La aparición del anime, manga y el “Otaku” tendrá eco en occidente y particularmente en Colombia gracias a las cadenas de televisión, que en los años setenta traerían el anime a Colombia (Cobos; 2010), en Japón para esta década ya se realizaban los primeros cosplay como se denota en el apartado de anime y manga, gracias a los personajes de Osamu Tezuka y los mangakas que le siguieron. En Colombia el “Otaku” tardó en aparecer públicamente, “*solo veinte años después de la emisión de algunos anime fueron nombrados en los medios de comunicación*”(Periódico El tiempo; 1992), esto quizás porque para occidente la animación japonesa ha sido hasta el momento el equivalente a los dibujos animados estadounidenses, por lo cual desde su llegada el anime fue vendido a un público infantil (Cobos; 2010).

Contando con estos dos antecedentes puede hablarse del surgimiento del “Otaku” en Bogotá como representación social, dirigiendo la mirada hacia el proceso de la representación social expresada en la interacción anime-grupos-individuo social- “Otaku”, que surge aparentemente dentro de la historia colombiana y bogotana como actualización de la inmigración japonesa y el término traído de oriente: “Otaku”.

5.2.1 La objetivación: del anime a los grupos

Existe un objeto social del “Otaku” llamado anime; “objeto que al ser social necesita ser reconocido por un Alter” (Moscovici; 1979), que devuelva a manera de información al “Otaku” el sentido de ver anime. Este alter puede entenderse como los demás “Otaku” reunidos en grupos que lo acogen y le permiten “ser” “Otaku” (Balderrama y Pérez; 2009), es decir le permite expresarse de manera libre y espontanea.

Por tal razón el anime incorpora el puente que va de lo abstracto a lo objetivo, de este objeto social se desprende la objetivación de la representación social puesto que genera una construcción de la denominación “Otaku” que remite a símbolos, creencias y estilos de vida; a través de una serie anime constituyen su existencia como “Otaku” y gracias a la cantidad de géneros en esta expresión nipona, el “Otaku” determina lo favorito, sea esto su personaje, su serie o su temática. Puede entenderse de manera más clara por medio del discurso de *Hikari* (Véase Figura 30), una joven entrevistada que utiliza este seudónimo porque pertenece a su personaje de anime favorito.



Figura 30: Hikari, personaje de la serie Digimon que inspiro el seudónimo de la entrevistada

¿Se identifica con algún personaje?

¡Ay Dios mío! , mucho, vuelvo y te reitero, ósea la serie con la que uno llega a este mundo, es la que te marca a ti de por vida, la mía es Digimon y lo sigo diciendo aquí y ahora, por que por que si, por algo mi Nick es Hikari, y es uno de los personajes principales de la serie y Hikari significa luz en

Japonés, literalmente yo me lo puse porque ese personaje marco mucho mi vida aparte de todo el contexto de la serie, ahí están todos los valores que usted tiene que aprender para considerarse persona, le piden a usted valor, amistad, sinceridad, lealtad, esperanza, entonces todo eso como que le dice siga usted, siga adelante a pesar de los problemas, a pesar de los obstáculos siga, eso es lo que construye a una persona

Lo que encuentra Hikari en el anime es algo que va más allá de un mero favoritismo, es un estilo de vida alrededor de la representación social "Otaku", ella escoge a este personaje de una gama de millones de personajes, es decir, hace una construcción selectiva de lo que le gusta, pero teniendo como referente su sentir (actitud), acudiendo al significado de una palabra nipona para corresponder su seudónimo con aspectos de su vida. Pero la construcción de un estilo de vida no puede ser producto únicamente de un sentir, necesita como lo indicamos ser escuchado por un Alter, y en esa medida corresponder a lo que la sociedad demanda del individuo: ser social.

Para Hikari, ser parte de un grupo es estar en contacto con lo que la ha formado como persona, allí empieza el mundo del Otaku a inscribirse como representación social, con una imagen que mostrar y con la posibilidad de crear nuevas formas de expresión que le permitan formar un nuevo grupo que se sienta como propio.

¿Pertenece a algún grupo?

Eh sí, bueno yo inicié con Bogotaku, ese grupo tiene su fama, literalmente yo inicié con Bogotaku, ellos me abrieron las puertas al mundo Otaku, luego de que me exilie de ellos pues por problemas personales con ellos, eh pase a ser a un grupo llamado Yamato, ya serían dos grupos, de Yamato crearon otro grupo que se llamo Tergeven, ósea los dos son como complementarios, ósea ya serían tres grupos, últimamente estoy con ... representando como persona estoy con amateratsu y otros grupos que me han adoptado ósea por

que les he colaborado mucho y ellos me colaboran mucho a mí, como lo es celestian bein, y mi grupo de la u que conformamos con aquí mi amiga y otros amigos de la universidad que se llama anime “filosofus UD”.

Aparece aquí la etapa final del proceso de naturalización. *Hikari*, logra formar después de pasar por muchos grupos uno propio junto con sus amigos y la Universidad; es decir es reconocida por la sociedad y el grupo como una “Otaku” o fanática al manga y el anime, que conoce del tema a profundidad y que lo vive intensamente dentro de su vida cotidiana, retomando de ello valores que le han proporcionado sus antiguos grupos en un ejercicio constante de colaboración, actitud importante a la hora de mantener al “Otaku” como representación social, pues no es una profesión, sino como lo hace ver *Hikari* un estilo de vida.

5.2.2 Anclaje; grupos- individuo social- Otaku

La utilidad de esta representación social radica en su función para el Otaku como individuo social, gracias a esta construcción la persona que se autodenomina como Otaku tiene la posibilidad de incluirse en una sociedad a través de un objeto social.

El grupo determina en el Otaku su relación con lo social, este le permite a través de sus pares conocer y hacer conocer su objeto social puesto en el anime y, llevándolo a la sociedad, de entrada esto determina quién es Otaku y quién no, una discriminación de la representación social sobre la realidad social. Se ve anime y del él se abstrae formas de pensar y enseñanzas traídas de Japón que van articulándose a la vida cotidiana del Otaku bogotano, generándose el choque de culturas a través de un objeto social que podría constituirse en embajador cultural de Japón.

Este encuentro del anime a los grupos se constituye en parte esencial de la existencia Otaku, sin esta constante interacción del objeto social con un colectivo que comparte la representación social, el individuo social no podría reconocerse como Otaku,

quizás porque es a través del anime que la representación social Otaku adquiere sentido para un grupo que busca ser reconocido. Uno de los grupos más dedicados a transmitir información sobre la vida Otaku incluye en su blog⁸ notas periódicas sobre eventos Cosplay, proyecciones de anime y nuevas animaciones, dando cuenta de la circulación de la información en la representación social Otaku.

Nuño (2004) citando a Moscovici (1979), determina que la función del anclaje es la de transformar las relaciones sociales, es decir la realidad social por medio de la instrumentalización de la representación social en la vida cotidiana. Por esta razón el Otaku surge luego de un anclaje, de una utilidad del término para determinar que es, porque es y cuál es su lugar en lo social; un término que en Japón adquiere un sentido diferente al adoptado por Occidente, indicando con ello que la denominación Otaku actúa como representación social al permitirse cambiar y contribuir sobre un tiempo y una realidad social su objeto social y su campo de la representación.

Los estudios Gainax para el año 1991 crearon dos ovas⁹ llamadas *Otaku No Video* y *More Otaku No Video*, que relatan a manera de animación y documental la vida del Otaku en Japón desde 1982, dentro de las ovas se presenta al Otaku en persona y al Otaku animado, y junto con él estadísticas sobre preguntas que los investigadores del documental OVA le hicieron a 100 Otakus. Estas preguntas fueron las siguientes:

- ¿En qué círculo (grupo) estuvieron?
- ¿Has hecho Cosplay alguna vez?
- ¿Has expresado alguna vez la pasión por las armas?
- ¿Eras virgen cuando te casaste?
- ¿Qué es lo que piensas de los kits de garaje¹⁰ ?

⁸Las noticias aquí referidas pueden encontrarse en:

http://kinirokay.spaces.live.com/?_c11_BlogPart_BlogPart=blogview&_c=BlogPart&partqs=cat%3dvida%2520otaku

⁹ Historias complementarias de algunas series anime organizadas en lo que se conoce como *original video animation (OVA)*, o *animación original en video*.

¹⁰ Muñecas manga realizadas en moldes.

- ¿Hablas contigo mismo?
- ¿Querrías los cels (Dibujos originales de personajes anime o manga), de tu personaje favorito aunque sean robados?

La formulación de la mayoría de las preguntas gira alrededor del hacer del Otaku dentro de su gusto, por ello la inclusión de sus aficiones como el Cosplay y los personajes del anime o el manga en el documental resultan ser ejes principales. Las preguntas atendiendo a un enfoque cuantitativo buscan a través de una *escala likert* determinar el nivel de compromiso con la afición, razón por la cual resultan preguntas cerradas en las entrevistas, denotando con esto un interés por el acercamiento a la población además de un uso de la denominación Otaku en Japón como efectos del consumo.

Un salto importante en esta investigación es la inclusión de factores psicológicos como los “soliloquios” que se pretenden indagar en el Otaku y su relación con la castidad aunque es formulada como virginidad (solo fueron entrevistados hombres, la mujer aparece dentro de la parte animada del documental como personaje). Una pregunta que se excluye de las anteriores se expone ahora para hablar de la inclusión de la representación Otaku en un marco internacional. La pregunta va dirigida a extranjeros.

- ¿Alguna vez has visto o leído anime o manga japonés?

Para la década de los ochenta el manga y el anime provocaron que la denominación Otaku se hiciera más prominente en países diferentes a Japón (Cobos; 2010) y como consecuencia, la visita de extranjeros Otaku a Japón para conocer su objeto social a profundidad, como lo demuestra el documental. Podría decirse entonces que el proceso de anclaje de la representación social Otaku cuenta con una historicidad que a través del objeto social ha logrado poner en boga del individuo su carácter social, asistiendo con esto a la evolución de casi medio siglo del Otaku en la realidad social.

El Otaku como historia de la realidad social va incluyéndose con el paso del tiempo en la cultura a través del anime, en la forma de relacionarse con el otro y en la vida social tanto de jóvenes, niños y adultos; llegando incluso a Latinoamérica y a Bogotá donde aun como en la década de los ochenta se organiza en grupos para hacer cosplay, hablar del anime en su evolución como objeto social y hacer de su gusto un estilo de vida. Durante la investigación apareció un elemento importante en el proceso de anclaje de la representación social en Bogotá; la combinación con otras representaciones sociales ha hecho que el Otaku sea reconocido como misterioso, extraño y cercano a las nuevas juventudes.

¿Tu eres normal verdad?, bueno eres como yo, ósea no te gusta el anime y esas cosas cierto. Es que a mí esto no me gusta, estoy aquí porque a mis hermanitas les encanta el anime y esa gente que se disfraza, a mí también me gustaba de niña pero fue pasajero, veía Sailor Moon y Sakura incluso me llegué a enamorar de Toxido Max, pero es que en ellas si es impresionante. Además siento que esto se relaciona como con satanismo y parece que estos grupos apoyan el lesbianismo y a los homosexuales, y yo si no puedo con los homosexuales, soy homofóbica. (Nota de campo, con persona ajena al proceso)

Es este tipo de apreciaciones y forma de ver al Otaku consigue ubicarlo como una representación social, que construye a diario en su encuentro con la sociedad una forma de hacerse notar como individuo social. La homosexualidad ligada al Otaku no es contradictoria si se tiene en cuenta que el objeto social incluye a través del yaoi temática homosexual, es decir habla de una realidad social construida en representaciones sociales, razón que lleva a los investigadores proponer un semillero de investigación sobre el fenómeno manga anime, pues allí se encuentra al individuo social, al sujeto creativo y a la representación social que cada vez se hace más evidente con la aparición de investigaciones y tesis de grado sobre el Otaku y el manga.

5.3 Japón y las tribus urbanas: Sentido para la representación social Otaku

En el apartado del marco teórico dedicado a las tribus urbanas, se explica la indumentaria e ideología que componen cada tribu, resultando de esta descripción una comparación con el Otaku, quien *“a pesar de estar inmerso en las “tribus urbanas” tiene procesos de simbolización y socialización similares y distintos a las demás culturas juveniles”* como lo define Gallego (2009).

Cada *tribu* se encuentra en un contexto social caracterizado por su situación territorial, cultural, económica e histórica, razón que lleva a la formación de las mismas a establecerse como *Tribu Urbana* bajo la dinámica social de su país, ciudad o barrio. *“Entonces esta manifestación social tiene un interés por mostrar a través de la formación de grupos alrededor de una ideología o gusto, un malestar”* (Trias; 2008), que se instaura en la medida en que la persona busca de la tribu algo con lo cual sentirse parte de la sociedad, aunque en ocasiones esté en contra de ella o haga algo que no esté acorde a la norma social.

Bajo esta postura de la tribu urbana nacida en la sociedad y como parte de una forma de socializar con el otro, se retoma al campo de la representación y el objeto social dentro de la dinámica de las tribus urbanas con el fin de lograr establecer un punto de encuentro y bifurcación del “Otaku” con estas formas de expresión social denominadas “tribus urbanas” (véase figura 31); atendiendo al sentido que tiene para el “Otaku” bogotano la presencia de Japón como campo de la representación en su diario vivir, expuesto ante la sociedad como representación social de una cultura extranjera acogida en Bogotá.

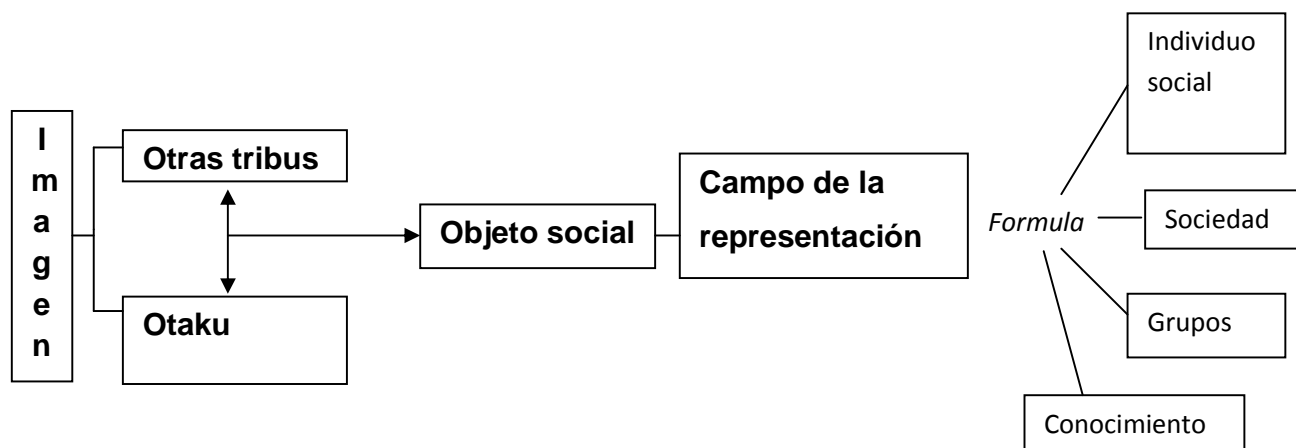


Figura 31. Esquema: Sentido del campo de la representación para el Otaku.

La imagen es el equivalente del Cosplay para el Otaku, si se hablara del gótico posiblemente sería su ropa oscura y maquillaje oscuro, lo importante radica en que aquella imagen remite a un sentido que se dirige hacia el campo de la representación (Japón), pasando por el objeto social (anime y manga), dando lugar a cuatro formas de expresar la representación social, la primera dirigida al plano de lo subjetivo, el individuo, la segunda al plano social, la sociedad, la tercera al grupo o comunidad que comparte un campo de representación y un objeto social y por último un conocimiento, manifestado en el nivel de información que se tiene alrededor del objeto social.

Comprendido Japón como campo de la representación social, es posible establecer a través del estudio de caso el efecto de Japón y las tribus urbanas sobre la manera en que el “Otaku” se construye como representación valiéndose de un conocimiento, de grupos, la sociedad y la subjetividad que lo ubica como individuo social. De este modo cabe resaltar que *“las demás tribus urbanas se encuentran inmersas en el mismo sistema social del “Otaku” por ende la “actitud Otaku” es el medio por el cual se habla de “ser Otaku”* (Balderrama y Pérez 2009), distinto de “ser Punk” o “ser gótico”, pero que tiene puntos de encuentro en la relación del objeto social, ya que el anime dentro de sus géneros involucra a

estas tribus urbanas¹¹ plasmando en sus contenidos la indumentarias , ideología y denuncias que estas *tribus urbanas* hacen a la sociedad.

5.3.1 *Japón, Bogotá y Caracas hablan del Otaku*

Siguiendo a Araya (2002), una representación social solo puede ser formada en tanto exista un nivel de información amplio, una imagen que la identifique, un objeto social con el cual el individuo pueda construir una representación social con él y un campo de la representación donde además de estos elementos se de paso al sentido común de los individuos sociales, siendo el medio por el cual se conoce la realidad social. El “Otaku” la conoce desde su diario vivir y en contextos diferentes; oriente y occidente es quizá la forma más clara para hablar de contextos “Otaku” que se asimilan y difieren entre sí.

Siendo aun más específicos el “Otaku “que se inscribe en una ciudad como Bogotá y el que se inscribe en una ciudad como Akihabara son vistos de forma diferente en cada lugar. En este orden de ideas, surge la posibilidad de exponer tales formas de representar al “Otaku” en un cuadro comparativo, donde a partir de tres fuentes Cobos (2010), Gallego (2009) y Balderrama y Pérez (2009), se explica lo encontrado por los autores y lo que él “Otaku” ha generado como representación social en dos países suramericanos y en Japón.

¹¹ Véase series como *Pet Shop of Horror* para el caso de la imagen del gótico, *El puño de la estrella del norte* que involucra personajes con indumentaria punk y sonrisas y lagrimas , la cual expone la situación de Austria en la invasión Nazi, tema que apasiona al Skinhead en su búsqueda antifascista

Tabla 2: Interpretaciones sobre el Otaku en Japón, Venezuela y Bogotá

<i>Interpretaciones sobre el “Otaku”</i>		
Otaku en Tokio Japón (Gallego; 2009)	Otaku en Caracas Venezuela (Balderrama y Pérez; 2009)	Otaku en Bogotá Colombia (Cobos; 2010)
Se lee más el manga que ver anime	Se ve más anime que leer manga	Se ve más anime que leer manga
Akihabara y Harajuku, son los barrios “Otaku” por excelencia para Japón.	Akihabara, referente de aislamiento social para el “Otaku” venezolano, al parecer no conciben la idea de circunscribirse a un barrio como en Japón.	El proceso de latinización de la cultura “Otaku” ha provocado que el “Otaku” occidental viaje a Japón para conocer el barrio Akihabara que reúne al anime, el cosplay entre otros puntos de interés para el “Otaku”
Los “Otaku” son un peligro para la sociedad japonesa	El “Otaku” constituye una cultura al establecer un ser “Otaku” dentro de la sociedad.	El “Otaku” genera debate con otros por su gusto, ve anime y le interesa ser reconocido por su gusto. En definitiva es creativo
El género lolicon resulta un punto paradójico en la sociedad japonesa pues es considerado pornografía infantil por algunos al usar en sus contenidos personajes infantilizados, otros opinan que no debido a que al personaje nunca se le especifica una edad. En Japón no es un delito tener en su poder pornografía infantil.	No se relaciona la palabra lolita, que es el calificativo que remite a lolicon con el género lolicon, este parece estar más relacionado con las bandas de rock y pop japonés.	Se reconoce el género dentro del Hentai pero no es objeto de discusión para esta autora. Cabe anotar que en su artículo expone una asociación frecuentemente hecha en occidente que consiste en asociar toda la animación con lo infantil

<p>El cosplay está relacionado con el fetichismo.</p>	<p>El cosplay se realiza en un espacio seguro, y siempre teniendo en cuenta no tener un sentimiento de permanencia en la representación física y psicológica del personaje.</p>	<p>El cosplay es una construcción artística</p>
<p>La unicef dice que el lolicon y otros tipos de manga y anime alientan los delitos sexuales</p>	<p>El anime y el manga inspiran actitudes del Otaku en parte porque a través de él se identifica y adquiere su objeto cultural</p>	<p>El anime en Colombia es leído por los padres de familia como violento, justificándose en los contenidos de series como “Evangelion”.</p>
<p>El caso Miyazaki pone en tela de juicio la denominación Otaku, considerándola patológica</p>	<p>No es nombrado como antecedente de la palabra “Otaku” el antecedente Miyazaki.</p>	<p>El caso Miyazaki es leído como el antecedente de la connotación negativa en Japón.</p>
<p>El anime y el manga aísla a los jóvenes de la literatura clásica.</p>	<p>El anime y el manga, son objetos culturales cargados de significado</p>	<p>El anime y el manga permiten un proceso de latinización de la cultura japonesa en occidente, gracias a la hibridación del Otaku occidental desde su cultura y el gusto por el manga y el anime.</p>
<p>El Otaku es considerado como una tribu urbana de entre miles que circundan por Japón</p>	<p>Consideran al Otaku una cultura, debido a que el Otaku no se margina sino que busca difundir su gusto, contrario a una tribu que constituye una metáfora de los movimientos juveniles.</p>	<p>El Otaku es nombrado como tribu suburbana, ya que en occidente se conoce únicamente como fan de la animación japonesa.</p>

Al revisar la interpretación sobre el “Otaku” en estos tres puntos geográficos puede encontrarse una coincidencia. El “Otaku” representa una categoría para la sociedad, posee una historia, una forma de interactuar con sus pares y la sociedad, su objeto social o cultural como lo nombran en Venezuela es objeto de discusiones éticas en torno a sus contenidos y su relación con la infancia. Razón para hablar del “Otaku” como representación social en Japón, en Caracas y en Bogotá (Véase tabla 2).

“Durante el año 2007 en Japón Taro Aso se declaro “Otaku” ante los medios de comunicación” (Rodríguez; 2010), lo interesante no es la divulgación de su estilo de vida sino que Taro es un personaje de la vida pública, es ministro de relaciones exteriores en Japón y actualmente lleva proyectos en los cuales incluye al anime y el manga como excelentes embajadores culturales de Japón en otros países. Este hecho es quizás preciso para hablar de un posible antes y después del “Otaku” en Japón, pues como se demuestra en la tabla de interpretaciones del Otaku, tanto su objeto social como la representación social han llevado a convertirlo en símbolo de peligro para la salud mental de Japón.

Esto no indica que Japón este obrando mal o bien sobre la aparición de este tipo de representaciones sociales, contrario a esto lo que genera es un espacio para abordar las nuevas tribus urbanas o culturas juveniles que surgen en su contexto.

Para el caso latinoamericano se observa un proceso distinto al de Japón, prima una mirada de tipo social sobre el “Otaku”, en gran medida porque ni en Caracas ni en Bogotá se cuenta con un antecedente parecido al caso Miyazaki. Esta diferencia parece ser una demostración de que considerando al “Otaku” como representación social se dan procesos de socialización distintos, la mirada patológica es borrada para sustituirla como un aporte a los movimientos culturales que a diario rondan por la urbe.

En esa medida la investigación va encontrando una función de la representación social “Otaku” en la esfera artística, cultural y social, donde a medida que su objeto social adquiere nuevas formas e historias, contribuye al campo de la representación nuevas formas de expresión en un proceso de anclaje constante entre la realidad social del “Otaku” y la ciudad o país que acoge al “Otaku” en su proceso histórico.

6. El “Otaku” Como Identidad

6.1 *El proceso de una identidad “Otaku”*

Hablar de una “transformación” que marca el paso entre no ser “Otaku” y serlo, supone considerar los momentos que preceden tal decisión; se ha venido hablando de una relación entre el manga – anime y el hecho de denominarse “Otaku”, de tal alcance que resultaría casi imposible contemplar la presencia de los “Otaku” si no existieran el manga y el anime, que como se ha dicho en apartes anteriores constituyen el objeto social de los “Otaku”.

Para considerar que hay un proceso de construcción de una identidad llamada “Otaku”, se hace necesario revisar las dinámicas que se dan entre el sujeto y el grupo y para ello es importante recordar que Identidad se define como el conjunto de rasgos específicos de un individuo o grupo que se construyen en la interacción con los otros y le permite diferenciarse de estos; este hecho señalaría que aun cuando se habla de una identidad personal, esta se construye únicamente en la medida que el sujeto interactúa con otros.

Teniendo en cuenta que la identidad se construye en la interacción con los otros, para efecto de describir un proceso de la misma, se hará un recorrido que va desde lo social, hasta llegar al sujeto y las particularidades de lo que aquí se ha denominado “identidad Otaku”.

6.1.1 *Entorno Social Del Otaku*

Si bien se ha admitido que los “Otakus bogotanos”, tal como los japoneses, tienen una considerable tendencia a la soledad y al aislamiento; también es cierto que cuentan con un medio social representado con la idea del “grupo Otaku”, al que se vinculan para conocer, transmitir o fortalecer tanto en sí mismos como en los demás aquello que se encuentra vinculado con ser “Otaku”.

A este entorno social se hará referencia en este momento, respecto de su lugar en el proceso de una construcción de identidad personal, que concluye en un sujeto que se asume como Otaku. Se encuentra entonces por un lado, lo social entendido como los grupos “Otaku” y por otro, entendido como aquellos grupos o personas que no son Otakus y que en la mayoría de los casos (como se ha evidenciado), desconocen el término “Otaku”, pero en cambio están familiarizados con la noción de manga – anime como procedentes de Japón, estos últimos estarían representados por la sociedad o cultura dentro de la cual se forman los Otaku y los grupos Otaku.

Lo social haciendo referencia a la relación que los “Otaku” establecen con sus pares, es decir, los “grupos Otaku”, resulta ser un aspecto importante en la construcción de una “identidad Otaku”; el encuentro con personas que comparten los mismos intereses, el deseo de dar un nombre a este gusto que los une y adoptar este nombre como aquel que los identifica.

Dos Otakus entrevistados (diferente a otros que conceden mayor importancia al grupo), ante la pregunta ¿es importante para el Otaku pertenecer a un grupo?, responden:

“*Kakashi*”: El grupo no me parece necesario, hay otakus de casa que no gustan de grupos, pero depende de cada uno.

“*Ritsuka*”: Bueno... en lo que a mí concierne no es necesario pertenecer a un grupo, ya que hay muchos Otaku que suelen ser muy solitarios, por lo cual eso no se me hace necesario.

Tanto aquellas respuestas que otorgan relevancia a pertenecer a un grupo, como aquellas que no, apuntan a lo que se ha venido planteando, “el rescate de un sujeto que aunque inmerso en un grupo, no se halla totalmente alienado a este” (González, F 1994). Ese rescate de lo individual, permite diferenciar la identidad de grupo, de la identidad

personal. Podría decirse que al definir al “Otaku” como el fan del manga – anime y de otros elementos de la cultura japonesa, se está haciendo referencia a una identidad social. Sin embargo, aun cuando cada sujeto denominado Otaku tiene como característica este gusto por el manga – anime, no es suficiente para que se constituya como una identidad personal que defina al sujeto, aspecto que se ampliara en el aparte “¿identidad Otaku?: Ser Otaku.

El entorno social, entendido aquellos grupos o personas que no son Otakus y que desconocen el término “Otaku”, constituyen otro aspecto al que los “Otaku”, en su mayoría, confieren gran relevancia en cuanto este tiene que ver con el reconocimiento, la aceptación, la inclusión o en su defecto con el rechazo, señalamientos y demás que les pudiera merecer el hecho de ser “Otakus”. Al respecto una Otaku entrevistada dice:

“Akito”: Mucha gente pueda que no lo entienda y llega a ser ignorante, porque la gente lo juzga a uno, por eso es que nos reunimos aquí, para poder ser comprendidos como nosotros queremos; porque normalmente, por ejemplo ahorita que estoy vestida en Cosplay de Gara una persona normal lo mira por la calle y se siente rara, no esa vieja está loca o lo que sea y pues todo depende mucho de la sociedad y yo creo que Bogotá y como todo el mundo le falta comprender un montón de cosas, y pues no digo que yo sea la resabia, pero falta mucho.

Lo que apunta Akito, alude al rechazo que socialmente se tiene frente a nuevas manifestaciones que no van por la vía de las tradiciones o de lo establecido por la propia cultura; hecho que es explicado en parte, por el efecto de considerar al sujeto que pertenece a un grupo como carente de autonomía o sometido al grupo, que no es más, sino un efecto de enmarcar a las personas dentro de ciertas categorías y a través de estas limitarlas en su actuar.

A diferencia de las relaciones que el Otaku establece con su grupo, en el que se construyen ciertos códigos que les permiten entenderse y comunicarse, aquellas relaciones establecidas con otras personas o grupos son más reducidas por no compartir con estas, esos códigos que entran a hacer parte de los espacios de símbolos que crean con sus pares, de ahí que sean señalados como asociales, aislados, infantiles o “locos”, y se categorice como enfermiza la conducta de estas personas que han encontrado en ser “Otaku” otra forma de expresarse y relacionarse con los demás.

6.1.2 ¿Identidad Otaku?: Ser Otaku

Una primera pregunta que surge con el tema de identidad, es si acaso puede hablarse de una identidad “Otaku” o de “Otaku” como identidad, sobre todo cuando lo encontrado es que “Otaku” representa tanto una identificación como una identidad, apareciendo en este Orden.

Se dirá que “Otaku” lleva a una Identificación Inicial, en tanto los sujetos se hallan frente a un gusto muy particular que puesto bajo el nombre de “Otaku” empieza a ser dotado de sentido atribuyéndole rasgos y características particulares, que las personas al relacionarse con las mismas sienten como atribuibles a sí mismos y lo acompañan de verbo ser, bajo la expresión “Soy Otaku”; al respecto una Otaku entrevistada dice:

“Ritsuka”: Para mí el hecho de ser Otaku representa una identidad, debido a que hay características que marcan a una persona, no solo su afición por el anime, sino el hecho de tomarlo como suyo y asumir que no es solo cuestión de ver dibujos de animación japonesa, sino que hay algo más allá de ver o analizar una serie, es el hecho de poder crear una realidad paralela.

Asumirse como “Otaku”, marca un punto en el que los sujetos parecieran tomar la decisión de asumirla o no como identidad; decisión a partir de la cual el sujeto dice “Soy Otaku” y comporta a esta denominación, cambios en su manera de actuar, en sus rutinas diarias, en el tipo de eventos a los que asiste y en las personas con las que se relaciona. Para este respecto, cabe el aporte de Crespo (2001), citado anteriormente, quien considera que “La identidad es, por encima de todo, un dilema. Un dilema entre la singularidad de uno/a mismo/a y la similitud con nuestros congéneres, entre la especificidad de la propia persona y la semejanza con los/as otros, entre las peculiaridades de nuestra forma de ser o sentir y la homogeneidad del comportamiento, entre lo uno y lo múltiple”.

Esta afirmación de Crespo, es precisamente lo que surge cuando una persona decide ser “Otaku”, el dilema entre la singularidad de sí mismo y la similitud con otros, que remite a la diferencia, a aquello que se comparte con los demás y a lo que le hace diferente a estos, aún cuando todos se identifiquen como “Otakus”.

A partir de lo anterior es posible considerar la existencia de una identidad “Otaku”, ya que señala un conjunto de rasgos específicos construidos y compartidos por el sujeto o grupo en la interacción con otros, y que a la vez les permite diferenciarse de estos.

6.1.3 ¿Qué se necesita para ser Otaku?

Admitiendo que existe una identidad “Otaku” o que es posible hablar de “Otaku” como identidad, también es claro que la identidad por su carácter dialógico, aunque se diga identidad personal, siempre exige de la interacción con los demás, y necesita de la presencia de otros que la reconozcan. A continuación se cito un fragmento del documento sobre una experiencia clínica, realizado por uno de los Investigadores, titulado “Los caballeros del zodiaco para un joven llamado Naruto”, y que da cuenta de la necesidad de la presencia de otro que reconozca lo que se denomina como identidad:

Hace poco termine mi practica en un hospital psiquiátrico, allí encontré a un personaje que podría decirse hace parte ya de la gran comunidad “Otaku”. *Naruto*, es su nombre y habla de su experiencia como paciente de una institución psiquiátrica y su gusto por el anime y el manga, en particular por caballeros del zodiaco y *Naruto*. Junto a él se llevo a cabo un cine foro acerca de esta serie, en donde semanalmente se veían dos capítulos de caballeros del zodiaco (saga de Hades) y se hablaba sobre temas como la muerte, el hades y lo que evocaba el ver caballeros del Zodiaco o Saint Seiya como quieran llamarle. Al finalizar la práctica, él hizo una presentación sobre la historia del anime y la serie, proyectando un capítulo que para *Naruto* era el que más le gustaba.

Digo “Otaku”, designando al fan del manga y el anime, puesto que en muchas de las conversaciones con *Naruto*, como lo nombraban sus compañeros, él decía – Me gusta mucho Pegaso porque es el caballero que nunca se rinde y siempre encuentra una solución- , identificándose con este personaje y la posibilidad de encontrar algo de si mismo allí. Durante el proceso *Naruto* se encargó de conseguir el televisor y el espacio para proyectar la serie, en un cine foro *Naruto* dice – Caballeros del zodiaco se parece a mí porque, me ha enseñado que lo imposible es posible, por ejemplo mi enfermedad parecía imposible de curar, pero ahora me estoy curando-. Esta frase más allá de darle un carácter curativo al anime, con lo que nos confronta es con la posibilidad de encontrar en una historia fantástica algo de la historia personal, no en vano *Naruto* lo comenta (Parada, D. 2010).

Esta experiencia muestra a una persona que bien puede denominarse “Otaku”, pero que solo es admitido de esta manera cuando aparece otro que lo reconoce como tal; la construcción de una identidad en *Naruto* parte de la identificación con sus personajes favoritos, *Naruto* (personaje de la serie que lleva el mismo nombre), y Pegaso (personaje de la serie Saint Seiya), que le lleva a construir a partir de esta identificación una forma de

relacionarse con otros y de hablar sobre su identidad, representada en lo que es, lo que le gusta, las cosas que hace y la forma de hacerlas. El autor de la experiencia Clínica resalta que no se trata de señalar el anime como cura de la psicosis, pero si se convirtió en un puente para que Naruto estableciera un lazo social con otras personas, a partir de este interés por el anime y su gusto particular por Naruto y Saint Seiya.

Lo anterior no solo apunta a la necesidad de la presencia de otro que reconozca nuestra identidad, sino que además exige una revisión de esas características o rasgos específicos que hacen que una persona pueda ser denominada Otaku; una primera característica es el gusto por el manga o el anime, otros elementos son señalados por algunos entrevistados, como respuesta a la pregunta “si pudiera determinar que una persona sea Otaku o no ¿Cuáles serian los requisitos?, ¿Qué se necesita para ser Otaku?:

- “*Ponta Nekoi*”: verdadero amor por el manga, el anime, light novels y derivados
- “*Sasuke*”: En lo personal... que asista a eventos, haga cosplay, participe en karaokes; que este empapado de lo que es el mundo Otaku y que no le de miedo decir que lo es.
- “*Kakashi*”: Conocimiento sobre lo que es ser Otaku, sobre las series o mangas y estar dispuesto a defender sus ideales con todo.
- “*Ritsuka*”: Cada persona tiene un concepto diferente, ya que ser Otaku no solo es ser aficionado a las series o al manga, sino se debe tener un gran conocimiento no solamente de los animes y los manga del momento, también se debe saber de cultura japonesa y estar empapado respecto del tema del lejano oriente.

Aparte del gusto por el anime y el manga, el “Otaku Bogotano”, confiere gran importancia al conocimiento sobre la cultura Japonesa, sobre el manga – anime (más allá de haber visto una u otra serie), algunos refieren sentir un poco de irritación cuando se encuentran con personas que dicen ser “Otakus”, pero desconocen lo que significa o no conocen nada de géneros, clasificación del anime y mucho menos de Cultura Japonesa.

6.1. 4 Componentes de la identidad Otaku

Siguiendo los planteamientos teóricos de Larraín (2003), sobre componentes de la identidad, se revisaran estos a la luz de lo observado en la comunidad “Otaku”, los componentes propuestos son:

Cultural. Los Otakus también se definen a sí mismos en términos de categorías compartidas, las cuales poseen un significado común para aquellos que se asumen como Otakus o que tienen conocimiento sobre lo que implica serlo; estas categorías como dice Larraín contribuyen a especificar al sujeto y su sentido de identidad, ejemplo de ellas son las clasificaciones de Otakus dentro de los cuales están los cosplayers, los Visual Key, entre otros.

Social. Este componente habla de dos sentidos en los que la identidad hace referencia a los “otros”:

- Para el caso de los “Otaku”, estaría en primer lugar los pares (Otros “Otaku”), y los grupos “Otaku”, siendo aquellos cuyas opiniones acerca de sí internalizan y cuyas expectativas se transforman en auto expectativas de cada “Otaku”.

- Las otras personas o grupos no “Otaku”, serian aquellos con respecto a los cuales los “Otakus” desean diferenciarse. Pueden ser ejemplo de estas las pertenecientes a alguna tribu urbana o subcultura.

Material. En los “Otaku”, el componente material tiene gran relevancia, aunque no se puede hablar de un atuendo particular que los distinga; Larraín (2003) dice que los seres humanos proyectan simbólicamente su sí mismo, sus propias cualidades en cosas materiales, partiendo de su propio cuerpo; se ven a sí mismos en ellas y las ven de acuerdo a su propia imagen.

Los Otaku establecen relaciones particulares con objetos e imágenes, a las que conceden ciertos afectos porque tienen el carácter de ser colección; esta es otra característica casi general en los “Otaku”, el coleccionismo de figuritas, laminas, juegos, música, mangas, series o películas anime, peluches y de cuanto disponga el mercado en relación a estas expresiones y a la Cultura Japonesa.

Los objetos de colección de los “Otaku”, están relacionados con lo que plantea el componente material de la identidad, en tanto la colección está compuesta por objetos relacionados con las preferencias del sujeto, que teniendo en cuenta la diversidad de opciones que ofrece el anime y el manga, hablan también de género (acción, horror, misterio, etc), temáticas y otros, dentro de lo cual cabe señalar, que el hecho de ser “Otaku” no es sinónimo de un gusto indiscriminado por todo el anime y manga existentes.

Estos componentes, tal como aparecen en la identidad del “Otaku Bogotano”, obedecen a algunas referencias del “Otaku” japonés, ya que resulta imposible desligar al primero de este último, en tanto la expresión “Otaku” y el manga – anime, expresiones que constituyen el objeto social del “Otaku Bogotano” son de origen Nipón. Sin embargo se habla de un “Otaku Bogotano”, por las particularidades que estos imprimen al ser “Otaku”, que tienen que ver con la pertenecía a otra cultura, diferente a la Nipona.

6.2 Efectos de la identidad Otaku

Asumirse de una u otra manera, tiene efectos tanto en lo personal como en lo social; se puede decir cuando es decisión de una persona, asumirse como “Otaku”, que esta elección le lleva a hacer cambios en sí mismo para ser lo que desea, pero también comporta cambios en las personas que le rodean.

Tanto los efectos sociales, como los personales, apuntan a la relación con los otros desde el momento en que una persona se asume como “Otaku”, la búsqueda de aceptación por parte de la familia o amigos y el reconocimiento de los pares; los cambios personales requeridos para hacer de sí mismo la imagen de lo que representa una identidad “Otaku”; para obedecer a la representación de “Otaku” e imprimirle las particularidades que se tienen como sujetos.

6.2.1 Efectos Sociales

Socialmente, son varias las impresiones que se tienen de los “Otakus”, un primer efecto puede ir desde la incertidumbre, pues muchas personas desconocen lo que significa y a quienes representa este término; hasta el rechazo y emisión de juicios, por parte de aquellos que por desconocimiento, catalogan el anime como “algo de niños”, lo que explica que los juicios más despectivos estén dirigidos a adultos “Otaku”, pues en niños y aun en Jóvenes no causa tanta resistencia por los imaginarios en torno a lo que se considera normal en estas etapas de la vida de las personas.

Con lo anterior se estaría hablando de un primer efecto, generar ciertas impresiones en los demás, pero suele ser la familia la que en ocasiones presenta mayor resistencia una joven en un foro sobre familia Vs. Ser Otaku, narra:

Una vez mi mamá me dijo (con voz de mamá así toda brava- "si usted sigue viendo esas series que no le dejan ninguna enseñanza para la vida y sigue gastando la plata en pendejadas, no va a llegar a ningún Pereira"

y yo pensé "yo no me voy a ir a Pereira, yo voy a ir a Tokio ". Después no me dijo nada más, creo que ya se acostumbro al hecho de que yo sea Otaku (RCO Foro, 2009).

Esta "Otaku" enuncia otro de los ideales del "Otaku Bogotano", aunque no de todos, conocer Japón; algunos grupos organizan proyectos, sobre todo los grupos culturales, con el objetivo de difundir la cultura Japonesa en Colombia y de atraer la atención de la embajada japonesa para obtener patrocinios en propuestas educativas o conseguir ir a Japón como embajadores de la Cultura Japonesa en Colombia.

Un segundo efecto, tiene que ver con los niños y los jóvenes; la aparición de nuevas identidades representa a su vez, la existencia de otras opciones para ser y de nuevas formas de relacionarse con los otros y con la "realidad", sea el caso de las tribus urbanas, donde las personas que las integran encuentran la posibilidad de integrarse a un grupo para compartir ideales específicos, construir una identidad personal y ser portadores de una identidad de grupo.

La aparición de una "identidad Otaku", de la mano de la formación de grupos de personas que se asumen como tal, ha traído a Bogotá dinámicas interesantes, pues se trata de una identidad fundada en un interés por la cultura, de modo que lo que se promueven son eventos Culturales y recreativos en su mayoría, en los que siempre se promocionan opciones de estudio de idioma y cultura japonesa, o dibujo y producción de series animadas, que resultan muy atractivos para la comunidad "Otaku".

6.2.2 Efectos Personales

En lo personal los efectos de la identidad "Otaku" son más relativos; a estos efectos suelen estar vinculados aspectos de la historia de vida de cada persona que se asume como tal o a la personalidad de las mismas. Si se admite que asumir una identidad como propia, tiene efectos en los demás, es preciso admitir que tiene aun más efectos en lo personal; como se ha enunciado antes, asumir una "identidad Otaku", comporta nuevas formas de comunicarse, de establecer relaciones interpersonales, plantea nuevos temas que aparecerán

en las conversaciones, cambios en la rutina diaria, el acceso a nuevas fuentes de información y el acercamiento o en algunos caso la adopción de costumbres de otra cultura.

Algunas personas que se asumen como “Otakus”, manifiestan haber tenido cambios positivos en la relación con los demás y en la aceptación de sí mismos desde que decidieron asumirse como tal; una “Otaku” entrevistada dice:

“Akito”: Soy Otaku desde el 2008, porque en la feria del libro de ese año el país invitado fue Japón, y yo vi o alguien me aviso, no me acuerdo, vi que iban a hacer un concurso de Cosplay, yo me puse a investigar que era cosplay, y pues yo dije uahu voy a hacer el cosplay de Gara y ya pues fui, me encontré con Naruto Shakugan, pues como que él me integro mucho a este mundo y se lo agradezco si me está oyendo, se lo agradezco, y ya pues él la verdad, se volvió como un tipo de hermano mío por el fue que la verdad yo entre mucho a esto, el me integro mucho.

Naruto Shakugan es un amigo muy grande, pues ya normal, fue muy chévere entrar a ese mundo, porque yo en ese tiempo era muy retraída y como que entre a ese mundo y me abrí mucho, o sea fue impresionante el cambio.

De acuerdo con Akito, otros Otakus también expresan haber tenido cambios desde que se asumen de esta manera, señalan que ha influido en sus gustos y en la toma de decisiones personales, aun cuando algunas personas dicen no considerar que su identidad sea “Otaku”, sino que representa más bien un Hobby exponen los mismos cambios en sus intereses y en las actividades que realizan. Al respecto cabe recordar el aporte de Mead (1934), quien afirmó que las respuestas que las otras personas ofrecen a nuestro comportamiento, así como nuestro propio comportamiento hacia sí y hacia los demás, son los procesos constitutivos de la identidad.

Un efecto de la “identidad Otaku”, que puede señalarse como general a todos aquellos que se asumen como “Otakus”, es que evidentemente genera cambios en sí

mismos y en la relación con los otros, pero tales cambios varían con relación a la historia personal de cada “Otaku” y a lo que representa para cada uno asumirse de esta manera.

6.3 “Terminología Otaku” y su Relación con la Identidad

Como parte de la dinámica de grupo, que trasciende lo personal, se encuentra la construcción de códigos para comunicarse y en el caso del “Otaku” tiene que ver con el uso de términos de origen Nipón que incorporan a su vocabulario, aspecto que representa una de las características constitutivas de la identidad.

Larraín (2003), piensa que la identidad es un proyecto simbólico que el individuo va construyendo en la interacción con los otros; en ese sentido el lenguaje, en otros términos llamado jerga (lenguaje particular de algunas profesiones o grupos), es un elemento fundamental de la identidad, pues es sobre este que se construye. La siguiente tabla (Ver Tabla 3), muestra algunas de las expresiones usadas con mayor frecuencia por los Otaku:

Tabla 3: “Terminología Otaku”.

Expresión	Significado
<i>Seiyuu</i>	<i>Voz original de los personajes</i>
<i>Opening</i>	Canción de Inicio de series o Películas Anime
<i>Ending</i>	Canción de Final de series o Películas Anime
<i>OST</i>	<i>ORIGINAL SOUND TRACK</i>
<i>Live action</i>	Películas de series en persona
<i>Doujinshi</i>	<i>Manga escrito por aficionados</i>
<i>Fandub</i>	Doblaje aficionado
chan, -kun	Diminutivos - (para llamar a personas menores)
oneesan	Hermana mayor
Oniisan	Hermano mayor

Senpai	Honorífico para referirse al miembro más antiguo de la organización
Kawaii	Lindo
Arigato	Gracias
Kami	Dios
Ronin	Usado para referirse a un samurái

La terminología relacionada en la Tabla 3 es representativa de Japón, y en Bogotá representa al fan del anime, el manga o la Cultura Japonesa, a los “Otakus”, quienes adquieren este conocimiento de términos Nipones, ya sea formalmente en instituciones especializadas, o en lo cotidiano de la interacción con otros “Otakus”, usándolos para comunicarse y entenderse cuando hablan sobre series o mangas, cuando hacen referencia a costumbres del Japón o simplemente para atribuir algún calificativos a las personas cercanas.

El uso de ciertas expresiones particulares al interior de los grupos, se convierte en un rasgo identitario que hace posible establecer diferencias entre los grupos que existen, los más ilustrativos para el caso, son las tribus urbanas o subculturas (siendo considerados los Otaku como una subcultura), que poseen términos característicos de sus ideales, símbolos y atuendos que también hacen parte del lenguaje y por ende de la identidad colectiva y personal de las mismas.

III. METODOLOGÍA

7. *El caso cualitativo*

Para comprender el fenómeno otaku y su relación con el manga y el anime dentro de una representación social y una identidad, se adopta una propuesta metodológica en la que se tiene en cuenta tres aspectos; el uso de fuentes bibliográficas, el trabajo de campo realizado por los investigadores y el discurso de los Otaku brindado por la entrevista etnográfica semi-estructurada que elaboraron los investigadores. Esto determina de acuerdo con Martínez (2006) un estudio de caso cualitativo, donde el investigador hace una revisión global del tema que está abordando, más aun, cuando el tema es novedoso en el mundo de la investigación.

El alcance del estudio de caso puede ser de tipo descriptivo, teórico o incluso de construcción de teoría. Para la presente tuvo un alcance descriptivo en tanto la investigación se determino dentro de un enfoque cualitativo exploratorio.

El estudio de caso no se refiere a un único caso, Martínez (2006), citando a Sarabia (1999), plantea que el estudio de caso es capaz de satisfacer todos los objetivos de una investigación e incluso podrían analizarse distintos casos con diferentes intenciones, indicando con esto que la investigación sobre la representación social y la identidad Otaku no se limitó al uso exclusivo de una sola entrevista, sino que realizo cinco entrevistas y de manera paralela una revisión documental referente al Otaku.

Martínez también hace referencia a los beneficios del estudio de caso; entre estos se encuentran:

- Es una metodología adecuada para investigar fenómenos en los que se busca dar respuesta a como y porque ocurren
- Permite estudiar un tema determinado

- Es ideal para el estudio de temas de investigación en los que las teorías existentes son inadecuadas
- Permiten estudiar los fenómenos desde múltiples perspectivas y no desde la influencia de una sola variable.
- Permite explorar en forma más profunda y obtener conocimiento más amplio sobre cada fenómeno, lo cual permite la aparición de nuevas señales sobre los temas que emergen, y
- Juega un papel importante en la investigación, por lo que no debería ser utilizado meramente como la exploración inicial de un fenómeno determinado.

Estas anotaciones que hace Martínez indican los criterios que se tuvieron en cuenta a la hora de abordar la representación social e identidad Otaku como un estudio de caso instrumental (Universidad de Cádiz, 1999), en el cual a partir de uno o varios casos se indaga sobre un problema más amplio que afecta de manera indirecta o directa a un grupo de individuos.

El tipo de participación activa que se tuvo con los otaku bogotanos, fue la manera de intervenir dentro de la población, haciendo participe al mismo Otaku en eventos realizados por los investigadores como cine foros, entrevistas y conversaciones virtuales mediante redes sociales como Facebook, foros y blogs. En varias ocasiones los Otaku decidieron participar como mediadores de los cine foros, proponiendo temas alrededor de alguna película anime; lo que genero una cercanía con el modelo IAP (*Investigación Acción Participativa*), para Montero (2006) una forma de investigar que busca la participación del investigador en los procesos de una comunidad donde puede actuar como agente generador de nuevas ideas; sin embargo esto es una contingencia que surgió de la población, no de los investigadores, por lo cual no se tuvo como referente metodológico a fin de no tener confusiones en el análisis y los resultados, lo cual no deja de ser interesante para futuros trabajos con poblaciones como los Otaku.

8. Recolección de la Información

A través de los registros se consignan todas las vicisitudes y hechos que acontecen en la expedición, visita a terreno o exploración. Por lo tanto los registros serán el producto directo de las observaciones realizadas, recogidas en terreno, pero también, el espejo de las observaciones y reflexiones del investigador, o como lo define Jorba (2000), son escritos sobre las memorias del investigador, que corresponden a un diseño de investigación que busca abordar el problema planteado.

La primera forma de introducción a la población como investigadores en la adquisición de los registros la constituyo el escenario natural del otaku, entre ellos eventos anuales como el Gton 2009 (véase anexo 7), el cual reúne una gran cantidad de personas mayores y menores de edad que participan en actividades como Karaoke de j-music, cosplay individual y grupal, concursos musicales y presentación de bandas de J-music; eventos mensuales como el Harajuku o el parque Akihabara que se realizan en las afueras de la biblioteca Virgilio Barco en la ciudad de Bogotá. Otros eventos importantes en el proceso, fueron los realizados por el Grupo Nipón Estudio Anime (Creado a raíz de la propuesta de tesis), tales como Cine foros, blog; gestiones ante la Embajada de Japón y conformación del Semillero de Investigación.

El harajuku es un evento que pretende ser la réplica de un barrio japonés que lleva este nombre, el parque Akihabara lleva el nombre de un conocido barrio de Japón al que concurren muchos otakus japoneses. Otro evento al que se asistió fue la semana de la cultura japonesa realizada por universidades como la Javeriana y la Nacional, en la que se hacen ponencias sobre la historia del manga, el anime y la mitología y religión japonesa.

En el trabajo de campo se contactaron representantes de la comunidad como fuente de información sobre la dinámica Otaku. Se trabajo con 5 de ellos ubicados en la ciudad de Bogotá (Véase tabla 4), con edades aproximadas entre los 16 y 30 años, que se autodenominan como “Otakus” y reconocidos como tal por los grupos a los que pertenecen.

Tabla 4: Otakus de Referencia y sus Pseudónimos (Nick)

NICK	PERSONAJE
“Akito”	Pseudónimo tomado del la serie Air Gear
“Hikari”	Pseudónimo tomado de la serie Digimon
“Naruto”	Pseudónimo tomado de la serie Naruto
“Bender”	Pseudónimo tomado de la serie Futurama
Hotaru	Pseudónimo tomado de la serie Sailor Moon

Este movimiento cultural se despliega por toda la ciudad, promovido por grupos Otaku en espacios ofrecidos por universidades, salones comunales y centros comerciales que tienen tiendas para el público Otaku; este hecho es dado gracias al interés del Otaku por compartir su gusto hacia el anime y el manga con otros, sin distinción de edad, raza o estrato socioeconómico. Por tal razón la población no estuvo determinada por criterios de este orden y se tuvo como prioridad sus espacios de expresión y saber alrededor del “Otaku”.

La observación participante y el registro de cuadernos de campo en los eventos fue la herramienta para esclarecer la manera como el Otaku se relaciona en los eventos con su objeto social, el manga y el anime (véase anexo 8). Teniendo como base esta información se dio paso a la formulación de la entrevista etnográfica semi-estructurada.

Martínez (2006), habla de la entrevista como la posibilidad para aclarar términos, descubrir ambigüedades, definir los problemas, orientar hacia una perspectiva, patentizar los presupuestos y las intenciones, evidenciar la irracionalidad de una proposición, ofrecer criterios de juicio o recordar los hechos necesarios.

Tales aspectos fueron indagados a través de entrevistas realizadas a las personas indicadas en la tabla 4 ; se realizó un formato de entrevista (véase anexo 1) que contó con

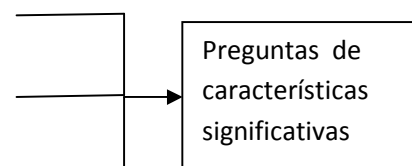
11 preguntas, buscando con ellas conocer sobre qué versa el discurso del Otaku bogotano y cuál es su lugar como parte de la representación social e identidad Otaku.

Como lo hace notar el Laboratorio para el análisis del cambio educativo (1999), la entrevista etnográfica surge a raíz de una conversación informal, donde el entrevistado también hace parte de la investigación y es capaz de responder sobre sus sentidos, significados y símbolos inmersos en el discurso. Por ende se requiere de un dialogo sincero capaz de generar reflexiones en torno a lo que se investiga.

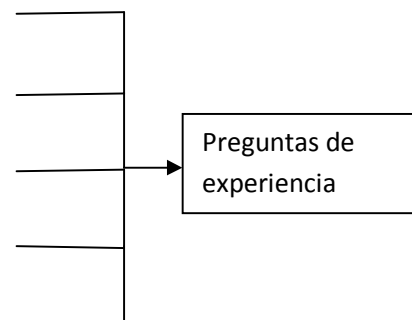
La entrevista etnográfica posee un contenido y por ende una tipología. Se agrupan las preguntas de la entrevista dentro de dos tipologías que facilita el Laboratorio para el análisis del cambio educativo (1999), las cuales contienen los criterios con los que se formulo cada pregunta:

– Descriptiva, al ser de tipo exploratorio la investigación, esta tipología adquiere gran valor, pues a través de ella se busca la descripción de temas que interesan a los investigadores y que aluden a particularidades de la población investigada, las utilizadas para la presente fueron:

1. ¿Qué es ser Otaku?
2. ¿desde cuándo o hace cuanto es Otaku?
3. ¿Cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con estos eventos?



4. ¿Qué ha implicado en su vida (ser Otaku)?
5. ¿Pertenece algún grupo?
6. ¿Cuál es su serie anime favorita?
7. ¿Se identifica con algún personaje?
8. ¿Se atrevería a crear su propio personaje anime?



- Opinión/ valoración, permiten establecer como valoran los informantes sus propias acciones, acontecimientos y sucesos. A diferencia de la descriptiva esta no tiene una tipología en la formulación de preguntas, pues buscan la opinión y valoración del sujeto sobre ciertos aspectos.

9. ¿Es diferente ser Otaku en Japón?

10. ¿De qué está compuesto su traje y cuál es el significado para usted?

11. ¿Cuál Es el futuro del Otaku?

Las preguntas de características significativas tratan de identificar a las personas que se consideran Otakus, ya que no todas las personas fanáticas del manga-anime se asumen como tal, logrando así un acercamiento a la representación social de Otaku; estas aportaron información sobre el momento en que cada sujeto tuvo relación con el fenómeno Otaku, dando luces sobre la antigüedad del concepto, por lo menos en la experiencia particular de los sujetos entrevistados.

El significado de Otaku se indaga al abordarlo desde las preguntas sobre la experiencia que brinda el “ser Otaku”, indagando en aspectos como la relación con el manga, anime y su implicación con la denominación Otaku en la vida social bogotana.

Finalmente las preguntas de opinión y valor se dedicaron al abordaje del denominado Cosplay y la forma en que repercute ser Otaku en el presente y futuro de este joven bogotano ligado a un gusto por el anime y el manga; resaltando la importancia del contexto cultural al indicar una posible diferencia entre el referente nipón y colombiano del Otaku. Por esta razón fue de vital importancia la revisión documental sobre el Otaku.

La revisión documental estuvo encaminada a comprender la dimensión del Otaku como un concepto que define al fan del anime y el manga, enmarcado en muchas ocasiones dentro de las denominadas tribus urbanas. Los investigadores tomaron tres aspectos relevantes para la revisión documental:

- Definición amplia de Otaku

- Surgimiento del Otaku en la historia
- El anime y el manga parte de la vida cotidiana del Otaku

Puede clasificarse la recolección de documentos de tres formas, académicos, informativos y subjetivos; siendo prioridad ubicar al Otaku en cada uno de ellos como representación social e identidad.

Con la finalidad de diferenciar el fenómeno en Bogotá con respecto a otros países como Venezuela y Japón, se revisaron tres documentos¹² importantes dentro de las investigaciones realizadas hasta el momento sobre la población Otaku, cada uno desarrollado por personas dedicadas al estudio del surgimiento de manifestaciones como los Otaku en Japón, Venezuela y Colombia.

Por otra lado atendiendo al concepto de las representaciones sociales como dinamizadoras del sentido común (Araya, 2002), mediante herramientas virtuales como facebook y blogs, se accedió a comentarios y escritos realizados por los Otaku. De esta manera se complementa la información del Otaku dentro de un estudio de caso; por medio de un acercamiento a sus sitios de encuentro, una entrevista etnográfica y una revisión documental.

9. Análisis de Contenido

Para este proceso se tiene en cuenta el material dado en la recolección de información, que permitió la creación de categorías de análisis por los investigadores con base en las teorías sobre la identidad y las representaciones sociales; depurando en este ejercicio constante entre la experiencia y la teoría, el sentido de la “identidad Otaku” y la “representación social Otaku” para la pregunta de investigación.

De acuerdo con Araya (2002), el análisis cualitativo consta de una fase descriptiva y otra relacional, puesto que en una investigación cualitativa describe y explica el problema

¹² Véase. La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno de Balderrama Gastelu Lucia, Caracas 2009. Literatura y Realidad: estudio comparativo la mirada social sobre los hikikomori y los tumbados, Elena Gallego Andrada, Japon 2007. Animación japonesa y globalización: La latinización y subcultura Otaku en Latinoamérica; Tania Lucia Cobos, Colombia 2010.

de investigación en la elaboración de su teoría o resultado, por medio de un proceso de codificación, en principio dada por los datos en bruto (*codificación abierta*), luego por la transformación de los datos en categorías de análisis (*codificación axial*), y finalmente con la transformación de estas categorías en otras superiores que expliquen con un marco teórico definido los resultados alcanzados por la investigación (*codificación selectiva*).

La fase descriptiva de la investigación estuvo constituida por el marco teórico, en el cual se aborda las representaciones sociales, el concepto de identidad y el Otaku relacionado con las tribus urbanas, la descripción del Otaku en su definición, antecedentes y expresiones llevo a postular dos categorías de análisis (*codificación abierta*), nombradas por Araya (2002) como “*conjunto de conceptos relacionados entre sí, que permite dar cuenta de las cualidades del objeto de estudio*”, para la investigación fueron las siguientes:

- El Otaku como representación social
- El Otaku como identidad

En la necesidad de dar un orden a la información obtenida sobre los Otaku la codificación abierta resulta ser el primer paso donde se revisa al Otaku en su expresión y formación como concepto, información obtenida de fuentes bibliográficas dedicadas al fenómeno Otaku, así, la representación social e identidad Otaku (*codificación axial*) se convierten en categorías de análisis contrastables con las entrevistas realizadas, dando paso a la fase relacional de la investigación

Durante la fase relacional la fase descriptiva del tema de investigación fue depurada y relacionada con categorías nuevas alrededor del fenómeno manga y anime, el Otaku, la teoría de la identidad y la teoría de las representaciones sociales. Tal como lo determina Araya (2002), en este momento se realiza una comparación de la información con las nuevas categorías de análisis (*codificación selectiva*), tal tratamiento de la información se consiguió haciendo uso de una matriz en la que se especifica la importancia de determinados elementos recolectados para la formación de categorías de análisis y resultados, implícitos en la fase descriptiva y relacional de la investigación (Véase tabla 5).

Tabla 5: Tratamiento de la información

R E S U L T A D O	Fase descriptiva			Fase relacional	
	Observación	Herramientas Etnográficas	Revisión documental	Categorías de análisis	Categorías del resultado

Esta forma de relacionar la información y generar un nuevo marco interpretativo de los hechos es producto de la triangulación entre la información, el trabajo de campo y la revisión bibliográfica. El Laboratorio para el análisis del cambio educativo (1999), señala que la triangulación es una herramienta que fomenta la claridad de los resultados que emergen de la investigación, al aportar la revisión de varias fuentes de información entre ellas la del investigador.

De esta forma se construye como resultado el título “Japón en Bogotá: el dilema Otaku”, que responde a la pregunta problema, ¿De qué manera interactúa la identidad personal de un joven bogotano que se autodenomina como “Otaku” con las representaciones sociales vinculadas a esta denominación?, incluyendo en ella otros dos títulos que hablan del Otaku como una representación social, “ El manga y el anime: una filosofía de vida para el Otaku bogotano”, y como identidad, “ Otaku bogotano: Intersección entre Japón y Bogotá”.

IV. RESULTADOS

El trabajo de investigación realizado con los Otakus bogotanos incorporo una revisión bibliográfica, de trabajo de campo y de teorización, en el cual se tomo como fruto de la interacción entre la representación social Otaku e identidad componentes del campo de representación como noticias, artículos, escritos de personas que dicen ser Otakus y un formato de entrevista semi estructurada que permitió a los investigadores tener una guía para elucidar la construcción de esta interacción en lo que se denomino “un encuentro cultural” , determinado en gran medida por el dilema de ser un Otaku en Bogotá que se apasiona con una cultura extranjera y de la cual hace propios ciertos elementos de identidad representados como Otaku.

Este proceso se da bajo un esquema que empieza en el efecto que la representación social Otaku genera sobre la identidad planteándola como un dilema a resolver (Japón en Bogotá: el dilema Otaku) , pues resulta difícil apasionarse de una cultura extranjera sin dejar de lado la propia, este dilema se resuelve cuando la identidad logra interactuar con la representación social para darle una denominación que condense lo propio y lo extranjero, Otaku bogotano; y en este sentido determinar que de la representación social surge algo para el Otaku Bogotano denominado como una filosofía de vida, enmarcada en el anime y el manga, constituyendo con ello la imagen de una intersección entre Japón y Bogotá que se entiende como identidad al identificarse con personajes anime y manga, llevándolos a representarse socialmente como Otakus.

Tabla 6: Obtención de resultados

	Fase descriptiva			Fase relacional	
	No de Observaciones (16)	Herramientas etnográficas	Revisión documental	Categorías de análisis	Categorías del los resultados
Japón en Bogotá: El dilema Otaku	Akhihabara (3)	Bender (Entrevistado)	Documentos académicos - Artículos científicos - Monografías	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El Otaku como representación social ➤ El Otaku como identidad 	Anime y manga: una filosofía de vida para el Otaku bogotano <ul style="list-style-type: none"> ➤ Amor por el objeto social ➤ El paso de lo patológico a lo social mediante el anime y el manga ➤ Certezas e incertidumbres para el Otaku como representación social
	Harajuku (4)	Hikari, Hotaru Akito (Entrevistado)	Documentos Informativos		
	Semana de la cultura japonesa (2)	Notas de campo	- Periódicos - Noticias internet. Documentos		
			en		
					Otaku Bogotano: Intersección entre Japón y Bogotá <ul style="list-style-type: none"> ➤ Otaku Bogotano a través

			Subjetivos - Escritos, - Conversaciones de internet		del objeto social. ➤ Otaku Bogotano frente a la representación social ➤ Otaku Bogotano a través de la identidad
	Gton 2009 (1)	Registro fotográfico			
	Integración Coboja (1)	Notas de campo			
	Práctica Clínica en un hospital Psiquiátrico (1)	Naruto (entrevistado, ensayo sobre esta experiencia clínica)			

10. Japón en Bogotá: el Dilema Otaku

En Bogotá desde hace varias décadas se asiste a un encuentro de culturas pertenecientes a las diferentes regiones del país y de otros países, los diferentes elementos propios de cada cultura pasan a ser característicos de la ciudad que les acoge; la cultura japonesa, hace algunas décadas ingreso al contexto Bogotano a través de las cadenas de televisión que difundían series de animación japonesa, ganando seguidores (posteriormente denominados Otaku), que con cada nueva serie iban cultivando su preferencia por la imagen e historias de los dibujos animados japoneses, el anime.

La transmisión de series de animación japonesa, vino acompañada de la venta de productos que atraían la atención del público infantil y juvenil en su mayoría, álbumes, artículos coleccionables, juguetes y figuras en miniatura de los personajes, lo que puede ser entendido como la extensión del objeto social a través del mercado y el coleccionismo, lo que tuvo un efecto sobre la representación social de Otaku, dado que es a partir del objeto social que se consolida el campo de la representación; para algunos de los seguidores llego a tener mayor trascendencia en la vida, que para otros, ejemplo de ello son:

1. “Hikari”, quien dice desde que era una niña de cinco años, desde que llego el anime acá a Colombia, yo me identifique muchísimo con ello, reitero me construyo como persona, me ayudo en muchas situaciones de mi vida, fue como ese... me ayudo a hacer catarsis de todas las cosas que yo vivía entonces pues yo me considere Otaku, todo el tiempo, o sea pero en ese tiempo uno decía la niña diferente, ¿no?, o la persona diferente. La que allá se encierra y solo dibuja, ¡no!... Pues en ese tiempo era así porque en este mundo lo tachan a uno de infantil por tanta concepción tan mala que tienen sobre el Otaku, o el gusto por el anime o el manga.
2. “Akito” desde muy chiquita me ha gustado todo, aunque mis amigas no me apoyaban mucho porque siempre me ha encantado Yugi oh, todo eso, siempre me ha encantado solo que no había encontrado el lugar donde compartir esos gustos (Entrevista Realizada como parte del estudio de caso).

Es posible afirmar que en Bogotá, se tuvo acceso al concepto de anime y manga mucho antes que al concepto de Otaku, y tal como lo señalan las palabras de “Hikari” y “Akito” existen muchas personas que eran Otakus mucho antes de que este término les fuera atribuido; así el gusto por el anime y el manga posteriormente se extendió hacia un gusto por algunos elementos de la cultura japonesa, marcando el dilema entre pertenecer a una cultura y tener preferencia por otra, que “Hikari” expresa de la siguiente manera:

Es mucho más para compartir y cambiar la visión de mundo occidental que tenemos nosotros, pues no estoy pidiendo que se quiten todas las cosas occidentales porque ¡no!, nosotros nacimos siendo occidentales y pues lastimosamente no podemos tratar de quitar nuestra cultura, es una marca cultural que literalmente... nos encierra desde que somos concebidos, o sea es difícil quitarlo , pero al igual transformar si muchísimas cosas porque estamos muy encerrados en nuestro mundo occidental, que no vemos otras expresiones de vida que tiene oriente , además oriente es muy lindo (Nota de campo).

Aun cuando lo que expresa Hikari presenta un dilema, también da cuenta de la forma en que el Otaku Bogotano le ha dado solución, que consiste en lo que podría llamarse un “cruce cultural”, es decir, incorporar a la propia cultura elementos particulares de la cultura japonesa, lo que se traduce en un reconocimiento y atribución de valor a las costumbres y tradiciones de oriente para transformar aquellas tradiciones de la propia cultura que generan insatisfacción, rasgo característico de las representaciones sociales, consideradas como formas en las que el sujeto genera sentidos desde una lógica no formal y los integra a su vida cotidiana.

En este proceso de “cruce cultural” no solo se incorporan elementos de otra cultura a la propia; sino que cada persona las integra a su identidad asumiéndose como Otaku, que sumado a las particularidades que este encuentro imprime al concepto de Otaku, permite hablar de un “Otaku Bogotano” (véase Figura 32).

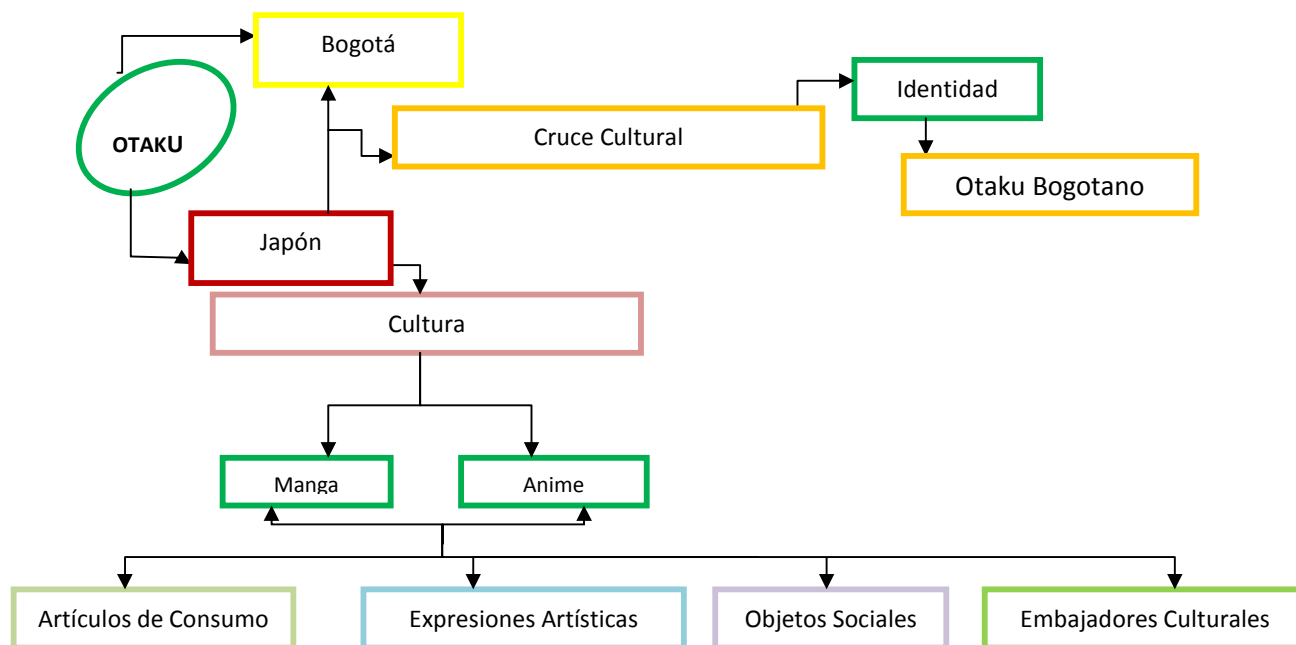


Figura 32: Esquema encuentro Cultural entre Japón y Bogotá

Para el “Otaku bogotano”, uno de los aspectos fundamentales, es el conocimiento sobre cultura japonesa, destacan la irritación que les produce encontrar personas que se asumen como “Otakus”, pero no conocen mucho de manga, anime o cultura japonesa, estas personas, a la luz de la teoría de las representaciones sociales, disponen de una representación amplia de Otaku, a partir de la cual exigen un conocimiento a profundidad, a quienes pretenden asumirse de esta manera. El hecho mismo de que el Otaku en Bogotá sea considerado el resultado de un cruce cultural entre Japón y Bogotá, justifica que resulte tan importante conocer la cultura japonesa; las siguientes son algunas expresiones que dan cuenta de este aspecto:

- Ser Otaku requiere un poco de conocimiento, la verdad es un poco irritante la gente que dice ser Otaku por moda o porque les gusta alguna serie.

- Ser Otaku no es solo ser aficionado a las series o el manga, sino se debe tener un gran conocimiento de no solamente los animes y los manga del momento, también se debe saber de cultura japonesa y estar empapado respecto del tema del lejano oriente
- Y también lo que pasa es que, si bien es cierto que todo gira en torno a la cultura oriental, si tú te encuentras, Si tu preguntas a mucha gente acá , aquí hay médicos , personas común y corriente que tiene una vida normal y pues para mostrar que la gente que ve el anime es gente culta.

Este cruce cultural entre Bogotá y Japón, mediado por la llegada del anime y la posterior aparición de los Otaku, contempla también la atribución de ciertos valores al manga y al anime (siendo estos procedentes de Japón), que están ligados a la concepción y relación que cada persona establece con los mismos, de forma que pueden ser considerados como artículos de consumo, expresiones artísticas, objetos sociales o embajadores culturales (Véase tabla 5); cada uno de estos valores le asigna una función al anime y al manga, para ilustrar esto, se presenta a continuación una tabla que expone algunas ideas que los “Otaku Bogotanos” manejan en torno al anime y el manga:

Tabla 7: Valores atribuidos al manga y al anime

FACTOR	ANIME y MANGA
<p>Artículos De Consumo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las tiendas de productos anime y manga, ofrecen artículos como llaveros, maletas, camisas, cuadernos, peluches, manga y otros relacionados. - Conseguir un manga original aquí en Colombia era mejor dicho te podría estar costando hasta doscientos mil pesos - Gente que está en contra de este mundo de esta subcultura, creen que nosotros somos una especie de consumismo y lastimosamente como te repito esta gente que toma esto como moda lo está haciendo ver así, consumismo, consumismo.

	<p>¡ay! salió la nueva serie , compremos, compremos, ah cosplay ,ah mandémoslo hacer , gastemos plata , eh que chévere , pero donde quedo eso de... lo hago por mi construcción personal</p> <p>-</p>
<p>Expresiones Artísticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Me encanta representar estos personajes, porque que son una gran obra de arte - El cosplay es un arte como cualquier otra cosa
<p>Objetos Sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El mundo del anime me construyo a mí como ser, como ahorita soy - Mi vida se vio envuelta a todos los animes y mangas del mundo - No es solo cuestión de ver dibujos de animación japonesa, sino que hay algo más allá de solo ver o analizar una serie, es el hecho de poder crear una realidad paralela
<p>Embajadores Culturales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Me encanta el anime porque enseña muchas cosas - Este evento da apertura a la participación de otras personas interesadas por el anime, el manga y la cultura Japonesa

El Manga y el Anime vistos como *artículos de consumo*, generan en los Otaku diversas opiniones tal como se muestra en la tabla 5; quienes efectivamente les ven como “producto comercial” establecen una relación basada en un mero “intercambio” comercial, es decir, visitan con cierta frecuencia tiendas en las que adquieren series, mangas, figuritas, posters y otros, convirtiéndose en una forma de alcanzar cierto status a través del número de objetos que poseen. Por el contrario quienes llevan varios años asumiéndose como Otakus, van de la mano con la idea de considerar que quienes ven el manga y el anime como simples artículos de consumo, son personas que se hacen Otakus por seguir una

moda, pero que dejan de lado el factor de tomarlos como elementos que pueden aportar a su construcción personal.

Un aspecto en el que coinciden los Otakus en su mayoría, es atribuirle al manga y al anime el valor de *expresiones artísticas*, hecho que despierta el interés de algunos por seguir este arte que suele manifestarse en la creación de sus propios personajes manga o un gran gusto por el dibujo estilo manga; el dibujo es la forma más común en la que expresa este interés, ya que señalan la dificultad que supone realizar una animación, pues implica tener ciertos recursos técnicos y económicos para dar vida a los que inicialmente son dibujos.

El valor de *objeto Social* que puede concederse al manga y al anime, tiene que ver con el sentido que los Otaku le confieren, que en muchos casos está relacionado con la historia de vida y por ello les consideran como el centro de su “mundo”, como elementos que favorecen el crecimiento personal o como elementos en torno a los cuales construyen su propio ser, su identidad.

Un último valor que se confiere al manga y al anime, es el de embajadores culturales; aunque no todos los anime reflejan explícitamente aspectos propios de la cultura Nipona, el hecho de que sea Japón el país de origen de estos, es atribuible al interés por conocer sobre cultura japonesa que surge en los Otaku bogotanos, quienes guiados por el gusto hacia el manga y el anime se introducen en las temáticas y contexto en el que se desarrollan las historias para comprenderlas y como ellos señalan “ir más allá” de contemplarlos, para convertirlos en su filosofía de vida.

10.1 Anime y Manga: una Filosofía de Vida para el Otaku Bogotano

Desde la aparición de los Otaku en Japón el anime y el manga han estado presente en la vida social japonesa, por ende lo que se puede encontrar en el anime y el manga es la historia de un objeto social inmerso en un individuo que lo representa y al que han denominado Otaku.

En la ciudad de Bogotá esta persona denominada Otaku aparece en los diarios bogotanos hacia la década de los noventa, dando previo aviso de “*un movimiento entre la juventud japonesa que no gusta de la vida social y solo se siente cómodo con sus videojuegos y comic*” (Periódico el tiempo; 1992). Este movimiento sería documentado en Bogotá por Galindo (2005) quien relaciona a estos jóvenes con el advenimiento de series japonesas en la década de los ochenta y noventa a Colombia.

El anime y el manga como objeto social del Otaku bogotano tiene como antecedente una conferencia en la Universidad Incca titulada “El manga retorna” realizada por el Psicólogo Jorge Mario Karam en 1992, donde compara la violencia sufrida para la época en Colombia con aportes que el manga y el anime dan a la interpretación teórica de este hecho social. Esta información permite hablar de un aporte del anime trascendente para el Otaku en la medida que construye su realidad social; aspecto que da apertura entonces a la relación entre la cotidianidad Otaku y la importancia del anime para esta persona.

10.1.1 Amor por el objeto social.

Este título nace a partir de la noción de objeto social de Moscovici definido en el aparte del marco teórico titulado con este nombre. Teniendo en cuenta que la identidad interactúa constantemente con la representación social en tanto el Otaku se constituye en estos dos planos, uno como representación y otro como identidad, es posible hablar del amor como una palabra nacida del Otaku para hablar de su filosofía de vida.

Este proceso del amor por el anime y el manga puede entenderse mediante dos rutas, una que alude al proceso de la identidad personal que tiene como antecesor la infancia y otro que alude a una identidad social, en el que el objeto es reconocido por un Alter en la adolescencia.

Con la identidad personal y el objeto social:

Hola me llamo Miyuki, tengo 12 años y soy de argentina. bueno les contare mi historia como Otaku. Todo empezó cuando tenía 3 años, a mis padres en ese momento les gustaba mucho el animé y el manga, y yo los miraba gracias a ellos. Miraba series como inuyasha y pókemon, entre otras. Después de un tiempo mis padres dejaron de ser lo que eran y volvieron al mundo “adulto” en eso yo tenía 5 años. Así que me puse a investigar sobre anime por mi cuenta. Cuando supe lo que era y donde se encontraba (programas, negocios de merchandising y comiquerías, me puse a ahorrar como nunca y me compre más de lo que puedan imaginar. luego mi vida se vio envuelta a todos los animes y mangas del mundo. así fue como empecé a vivir mi vida como una Otaku, aunque me burlaban en mi escuela por serlo, siempre continué, no me importó como lo viesan los demás, me importaba como lo veía yo. (Escrito Realizado por una niña Otaku de Argentina, que realizo este escrito a solicitud de los investigadores)

¿Desde cuándo o hace cuanto es Otaku?

“Hikari”: Ussh, gran pregunta. Si hablamos de conocer el mundo y pues ahorita estar en este tipo de eventos, ya hace dos años literalmente...eh, literalmente soy nueva en la cuestión y eso que llevo un recorrido con todo lo que he hecho, pero si hablamos de ser como un Otaku y de sentirlo, pues lo sigo diciendo desde que tengo uso de razón y desde que conocí el anime, desde que era una niña de cinco años, desde que llego el anime acá a Colombia, yo me identifique muchísimo con ello , reitero me construyo como persona , me ayudo en muchas situaciones de mi vida, fue como ese... me ayudo a ser catarsis de todas las cosas que yo vivía entonces pues yo me considere Otaku, todo el tiempo, ósea pero en ese tiempo uno decía la niña diferente , ¿no?, o la persona diferente ,. La que allá se encierra y solo dibuja,

¡no!... Pues en ese tiempo era así porque en este mundo lo tachan a uno de infantil por tanta concepción tan mala que tienen sobre el Otaku, o el gusto por el anime o el manga. (Entrevista)

Aunque la primera entrevistada no fue una Otaku bogotana se tiene en cuenta en este apartado debido a que durante la recolección de información fue el único dato de una niña proclamada como Otaku. Con estas dos versiones introspectivas sobre el origen de ser Otaku en la sociedad se plantea la importancia de un afecto del anime que se origina en la infancia y está ligado a procesos además de subjetivos de identidad personal.

Se corrobora la relación del surgimiento del Otaku bogotano con la transmisión de anime en Colombia como origen del amor por el objeto social, parece que en la infancia la televisión jugó un papel determinante, que como lo anota Miyuki: *“Actualmente mis padres Están separados y yo estoy todo el día chateando con mis amigos Otakus...bueno aki dejo algunas imágenes de los animes que me gustan...”,* indica que el fenómeno manga y anime se está expandiendo por Internet.

El amor por el objeto social en este plano esta dado por una constante interacción entre la identidad personal y el objeto social del Otaku, de esta manera el Cosplay adquiere sentido de identificación con los personajes de anime y manga, *“se necesita comprender la psicología del personaje para hacer un Cosplay”,* dice “Hikari” una de las entrevistadas; es decir en el contacto del Otaku con el anime y el manga nace el amor por el objeto social. Sigue un proceso que busca el Alter en el otro para reafirmar su gusto y constituirlo como una filosofía de vida.

Con la identidad social y el objeto social:

Aquí hay dos denuncias a la representación social Otaku, la cual nace bajo una realidad social de esta persona en su gusto por el anime y el manga. Existe un reconocimiento del otro sobre la importancia del anime y el manga en la realidad

social del Otaku, representado en la entrevista por la universidad y por otros Otaku que crean grupos. La persona que no pertenece a los grupos pero siente un interés por estar en ellos reclama un espacio para los no Otaku, es decir reconoce la existencia de identidades sociales como los grupos pero no tiene el mismo nivel de relación con el objeto social, lo que lo hace preguntarse sobre un posible rechazo social

“Hikari”: Mi grupo de la u que conformamos con aquí mi amiga y otros amigos de la universidad que se llama anime filosofus UD...Pues es algo representativo y bonito, porque literalmente nuestra sede, digo yo, nuestra sede de licenciaturas, no había grupo de anime, porque habíamos muy pocos y pues todos estábamos así como “wii”, cada uno por su lado casi que éramos la única sede a la que le faltaba grupo, pues nosotros nos inspiramos para crearlo, y pues hasta donde tengo entendido hemos sido los únicos que hemos sacado la cara por la universidad, por que el resto de los grupos no es que haya hecho grandes cosas. (Entrevista)

Los grupos hacen las reuniones para los Otakus, no para los no aficionados, hablan en lenguaje Otaku, en términos Otakus, ¿Dónde está la difusión o la educación? Si un padre de familia o un profesor entran a una reunión de estas, entonces solo verán a un tipo hablando en lenguas poseído por su Otakismo. ¿Podemos trabajar y hablar en un lenguaje asequible para el No aficionado común? (Comentario de un blog)

Esto quiere decir que el Alter propuesto por Moscovici (1979), es representado por el Otaku como aquel que se relaciona con el anime y el manga u objeto social de manera indirecta o directa, lo importante es que el alter reconozca este objeto social como algo importante para la identidad social del Otaku. Resultando de esto una interacción entre la

representación social y la identidad mediante el objeto social y el afecto o amor que se le tiene.

9.1.2 El paso de lo “patológico” a lo social mediante el anime y el manga (objeto social)

La importancia de este paso reside en la reivindicación del objeto social y el Otaku. En la noticia de 1992 donde se nombra por primera vez la denominación Otaku en un diario Bogotano, el autor cita un hecho que alude al Otaku como un individuo con una extraña relación con la tecnología.

La tarde del 2 de septiembre de 1987 estaba calurosa. Había un calor libidinoso. En su oficina, Hoggi Sekuhara, un pervertido sexual de Osaka (Japón) se movía inquieto. De pronto, se detuvo en medio del salón, se rió maliciosamente y con cautela comenzó a desabrocharse el pantalón mientras se dirigía al cuarto contiguo. Allí metió su pene en una fotocopidora, oprimió un botón e hizo una reproducción al tamaño natural. La imagen no lo dejó contento. Así que volvió a copiar, pero esta vez, antes del botón de arranque, oprimió el de ampliar con lo que logró que la reproducción saliera al doble del tamaño. Satisfecho, envió la hoja por fax a un taller de diseño donde trabajaban solo mujeres. Con esto, Sekuhara introdujo las llamadas obscenas en una nueva era... En Japón, aquellos que desprecian el contacto físico y aman los medios de comunicación, se conocen como Otaku. (El tiempo; 1992)

Este antecedente es equivalente para Bogotá al de Japón con el caso Miyazaki, dando inicio a la representación social Otaku como un ente que alude a la perversión y a las nuevas formas de socialización. El término sufre un cambio radical en el paso de oriente a occidente, en parte debido a la condición social de occidente o particularmente de Colombia, que para la llegada del anime estaría atravesada por problemas sociales,

económicos y de conflicto armado. Si en Japón el Otaku es un individuo peligroso y asocial, en Bogotá es un fanático del manga y el anime que a pesar de ser discriminado como infantil y loco quiere hacer parte de la vida social utilizando como recurso los contenidos del anime y el manga, para aportar una construcción social distinta de la realidad cotidiana.

Algunos otakus bogotanos se identifican con personajes porque resultan ser la representación animada de sus vidas, otros prefieren admirar la belleza de la animación japonesa como un arte que anima al conocimiento de la cultura japonesa; ambos haciendo parte de la representación social Otaku.

“Akito”: normalmente me gusta Akito y me gusta que me llamen Akito; porque es un personaje de la serie Air gear que tiene doble personalidad, yo medicamente estoy, digamos que, metida en los que tienen doble personalidad. Me gusta porque Akito y Agito son uno solo, entonces Agito es la personalidad mala y Akito la buena. Entonces me gusta porque me identifico mucho, sobre todo porque no me gusta mi nombre real. Psicológicamente se supone que yo tengo doble personalidad. (Entrevista)

¿De qué está compuesto su traje y cuál es el significado para usted?

“Bender”: Huy, haber, sandalias tradicionales japonesas, un traje de mayas y una peluca de cabello muy largo, que es, el cosplay es de un personaje que es anciano, entonces pelo blanco. La verdad es porque me gusta la manera en que el personaje es dibujado y como el traje va con las tradiciones japonesas”. (Entrevista)

“Akito” a través de su diagnóstico encuentra en el anime una imagen que expresa de manera artística lo que otros dicen sobre su personalidad, resulta interesante este dato al precisar que si bien al igual que con la experiencia de Naruto en el psiquiátrico, el manga y

el anime están presentes en el escenario de la salud mental, este no solo se queda allí como un gusto sino que permite a individuos como Akito o Naruto la inclusión social a través del reconocimiento de una identidad personal forjada mediante un objeto social, reduciendo y dando otro revés al impacto que produce una clasificación diagnóstica de salud mental.

Cabe anotar que esta joven está inscrita en un grupo muy reconocido por los Otakus, este la ha acogido y le ha permitido en palabras de ella: *“creo que los grupos entre los Otakus no importan, lo que importa es poder divertirnos, aquí siendo felices”*, poder tener una imagen que la conecte con lo social, y esta imagen representada en el Cosplay la favorecen los grupos que aceptan su actitud Otaku dándole una función como cosplayer y de esta manera aumentando una identidad social compuesta por identidades personales que tiene como catalizadores componentes culturales, sociales y materiales.

En Japón como lo hace ver Gallego (2009), el Otaku está tomando nuevos rumbos y creando nuevas tribus urbanas, sin embargo noticias como las de Taro Aso y su proyecto con el anime y el manga como embajadores culturales en otros países pueden llegar a tener el efecto que ha tenido en Bogotá, dando un paso de lo patológico a lo social.

Mientras tanto aquí en Bogotá tesis como la presente y el trabajo de campo realizado por personas interesadas en la difusión del anime como objeto cultural (Balderrama y Pérez; 2009) y objeto social, hacen que la representación social Otaku y la identidad Otaku se dirijan a un espacio para aquella persona que está interesada en no ser excluida de una sociedad por una fuerte afinidad al anime y el manga, que es un objeto social debido a los argumentos que maneja y al público al que se dirige.

9.1.3 Certezas e incertidumbres para el Otaku como representación social

La pregunta por la existencia del Otaku a futuro, surge a raíz del marco teórico en el que se describe el surgimiento de tribus urbanas como los metaleros que llevan décadas en el ámbito social y tribus que hasta hora están emergiendo como los floggers. Otras tribus como los *Candy*¹³ han desaparecido del escenario citadino, básicamente por ser una tribu destinada exclusivamente al consumo de mercancía que refería a su comportamiento; en Bogotá se llegó a relacionar al *Candy* con el manga y el anime, debido a que estos jóvenes en su estética utilizaban ropa ceñida con motivos de series como Dragón Ball o Pokemon (Ospina; 2004).

A este tipo de incertidumbre se enfrenta el Otaku bogotano que considera a su representación social como parte de la identidad personal, puesto que a pesar de que su objeto social posee firmeza dentro de la representación social Otaku, los grupos no la poseen, y es visto que una tribu urbana, cultura juvenil o subcultura necesita de la promulgación de su campo de representación: música, ideologías y aportes culturales de otros países, para seguir existiendo en la realidad social como representación social; fuera de los grupos Otaku es habitual encontrar ex miembros que prefieren disfrutar del anime de forma más personal.

El problema más tenaz que aún perdura en el mundillo Otaku bogotano es el de las peleas entre grupos pues siempre hay peleas internas, envidias y líos de faldas pues eso lo viví yo y hace poco me entere de que eso seguía pasando aunque no se detalles , me entero por terceras personas yo deje de ir a eventos porque me desanime mucho hay gente que ya se pasa de la raya, son muy intensos, es chévere que te guste al anime, que apasione, pero ya cuando la gente se fritan por completo es una locura, es como si mezclaran su mundo real con el mundo anime, la verdad no sé cómo definirlo no sé cómo definir ese comportamiento (Conversación con un Otaku por Facebook).

¹³ Joven de aspecto andrógono, que gusta de la música electrónica y de accesorios infantiles como chupos de bebe y manillas con colores fluorescentes.

El grupo entonces es un representante de la imagen que se fortalece en la medida en que la actitud Otaku compagine con una identidad social compartida por sus miembros, tanto a nivel cultural, material y social; por tal razón el Otaku bogotano se divide en varios grupos con intereses afines, pero cuando uno de sus miembros encuentra una contradicción de la identidad personal sobre la social resta valor a la representación social y prefiere vivir de manera personal con su objeto social.

Teniendo en cuenta que esta persona pasa los 25 años y sus intereses por el objeto social están más vinculados a series clásicas y dinámicas Otaku diferentes a las que actualmente está viviendo el Otaku dentro de los grupos; es importante entonces enunciar cuales son las certezas que del Otaku nacen para seguir siendo una representación social en Bogotá.

“¿Cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con estos eventos?”

“Hikari” De que existe un mundo más allá de lo que le presentan acá, eso es lo que queremos nosotros dar a ver, no solo que se queden con ¡ay tan bonito los muñequitos!, usted se disfrazo de esa muñequita, se ve bonita y ya, no, que eso también tiene un trasfondo político, social, constructivo tanto de los sujetos como del entorno , cuando usted está en un evento Otaku se siente en otro mundo , eso es lo que nosotros queremos mostrarle a ellos, y que no simplemente , ah sí que bonito estuvo el evento , de que le sirvió eso ,no, queremos transformar concepciones y percepciones de lo que es el mundo “Hotaru”: Y también lo que pasa es que, si bien es cierto que todo gira en torno a la cultura oriental, si tú te encuentras .. Si tu preguntas a mucha gente acá , aquí hay médicos , personas común y corriente que tiene una vida normal y pues para mostrar que la gente que ve el anime es gente culta, hay Otakus que conocen mucho de música , los Otakus son (conozco

muchos y me considero uno de ellos) , somos muy cansones con la música, no nos aguantamos cualquier cosita , no nos gustan que nos pongan cualquier vainita, todo tiene una crítica y hay gente que termina aprendiendo música por que la calidad de música que muestran en anime es muy alto. Entonces es como para mostrarles que por ejemplo tenemos cultura, que nos gustan muchas cosas, no todos somos iguales, en el gremio existen muchas diferencias, hartísimas los unos con los otros eh, porque me miro, porque no me miro y se supone que estamos unidos entre comillas, pero hay muchas diferencias entre nosotros mismos; demostrar también que como que somos humanos y que no somos el cui allá que aislado de la sociedad y que no hacemos nada mas , sino que también tenemos una vida social.

Para estas Otakus la certeza radica en la capacidad de criticidad y cambio que la representación social ofrece a Bogotá, enfatizando en que su objeto social trasciende más allá de lo evidente y pretende aportar miradas nuevas a la realidad social. Acuden a la profesión del Otaku para hablar del interés por el objeto social en la vida de personas que aparentemente no podrían ser Otaku, vinculando con ello al Otaku con una persona culta, que encuentra en su gusto por el anime y el manga una filosofía de vida y una certeza para su identidad personal y social (Véase figura 33).

Conforme se consolida la representación social Otaku a través de la esta nueva identidad, el objeto social Otaku en Bogotá convoca nuevos seguidores del anime y el manga; futuros cosplayers y personas identificadas con una cultura traída de Japón que ha logrado anclarse con la cultura Bogotana para generar nuevos espacios sociales.

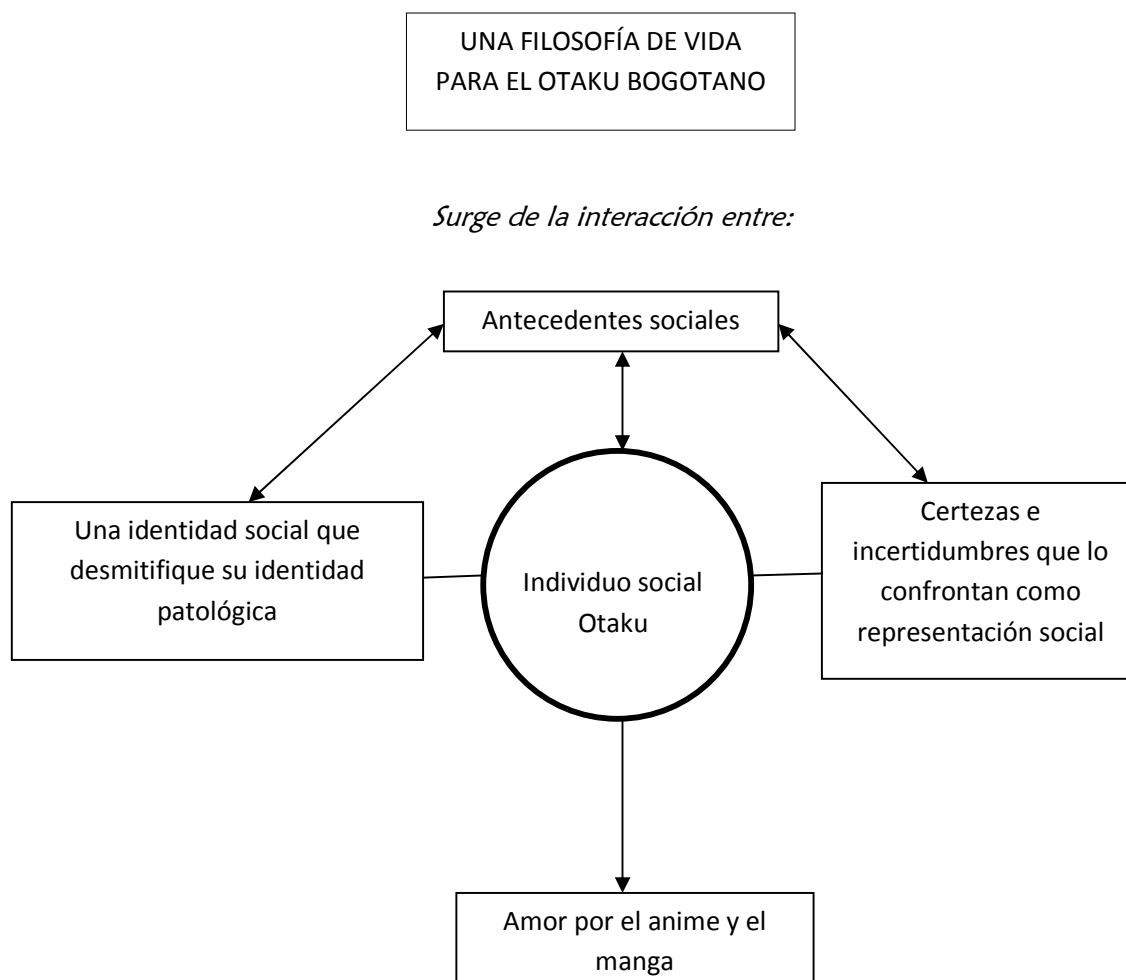


Figura 33: Conformación del anime y el manga como una filosofía de vida para el Otaku bogotano.

10.2 Otaku bogotano: Intersección entre Japón y Colombia.

El encuentro entre dos culturas supone que sean consideradas desde su propio contexto, en Bogotá, los elementos tomados de la cultura japonesa por el Otaku, han sido los siguientes:

- manga y anime
- Videojuegos
- Grupos
- Karaoke

- Adopción de términos japoneses para nominar actividades y eventos tales como “Akihabara”, “Harajuku”
- Consumo de productos típicos de Japón como vestuario y comida propias de la cultura Nipona como Sushi, Ramen o pasta, Ohagui o bolas de arroz

De estos elementos el manga y el anime se convierten en objeto social de los otakus, que se valen de estos para construir nuevas formas de relacionarse y transformar aspectos de su propio contexto, ejemplo de ello es la entrevista realizada a la comunicadora social Bogotana, Tania Lu Cobos a quien se pregunta si es pertinente la transmisión de la serie anime Samurái X, en la franja de televisión infantil, a lo que ella responde:

¿Cómo cree que reciben los niños esa parte de la cultura oriental?

Ese es el detalle que el niño en que ve la animación japonesa o el programa que vea lo está juzgando desde su propio contexto es allí donde parte la curiosidad del muchacho, es mi caso específico, por investigar que hay más allá, porque los personajes actúan de están manera, porque se dan esos sucesos, porque, el porqué de todo y es descubrir lo que hay tras bambalinas de todas las series animadas. En el caso de los niños específicamente, creo que hay una responsabilidad de los canales no solo a nivel de Colombia sino de Latinoamérica en general, de poder clasificar ese tipo de contenidos poder adecuarlos acertadamente en los horarios de tal manera que pueda llegar a todo tipo de público. (Programa Doble vía, Canal Caracol)

Detrás del objeto social del Otaku se encuentra un interés por conocer la cultura del país del que proviene el anime y el manga, indicando que es necesario este choque cultural

para comprender de que forma un niño, joven o adulto llega a apropiarse de un término que explica su forma de vivir en sociedad.

El choque cultural entre la cultura japonesa y la colombiana se evidencia en la incertidumbre que genera un elemento nuevo dentro de una cultura ya establecida, Tania Lu Cobos lo hace ver cuando considera que hay un proceso de satanización y “diabolización” de las series de animación japonesa; contrario a lo que se pretende con un objeto social como el anime y el manga es favorecer un encuentro cultural más que un choque, por tal razón el Otaku bogotano emerge de este encuentro como un puente o intersección entre las dos culturas, como una representación social.

Este encuentro representado por la presencia de personas que se asumen como Otakus en Bogotá ha ido paralelo a la formación de una representación social y de una identidad entorno a un objeto social que contribuye con su constante renovación al surgimiento de nuevos Otakus (Véase figura 34).

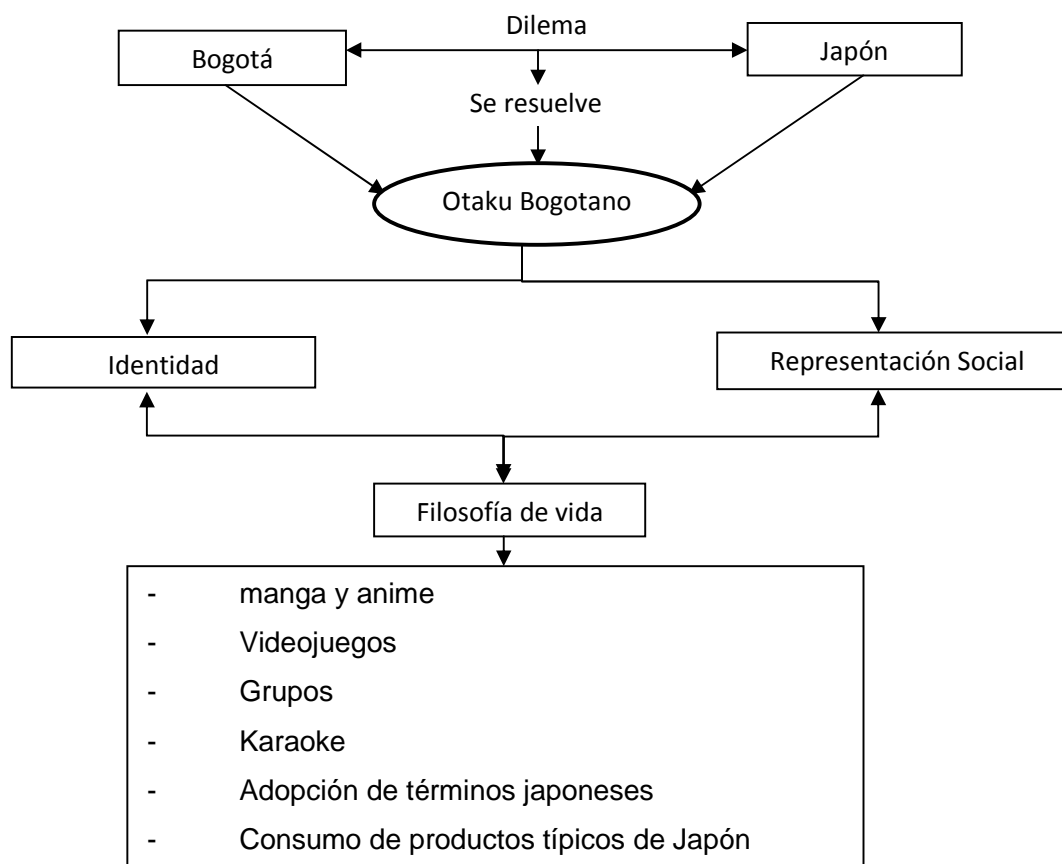


Figura 34: El Otaku como intersección entre Japón y Bogotá.

9.2.1 Otaku Bogotano a través del objeto social

Por este medio el Otaku bogotano hace parte de una intersección al ser un consumidor y difusor del anime, el manga y la cultura japonesa. Este proceso que ha tenido la representación social Otaku, ha ido del anime y el manga a los grupos, para constituir como individuo social a quien gusta del anime y que representa como Otaku en Occidente a sus comensales, los Otaku japoneses. El dilema que se plantea atañe a un encuentro cultural que afecta al Otaku Bogotano como identidad y representación social.

El Otaku resuelve este dilema al hacer parte de sí al anime y el manga como una filosofía de vida; todo empieza por los contenidos que trasmite el anime sobre la

importancia de las tradiciones propias y el respeto por las extranjeras. Series japonesas que se desarrollan en contextos extranjeros como *Candy Candy*, *Marco*, *Heidi la niña de los Alpes* junto con el libro publicado por Navok y Rudranath bajo el título de *Guerreras de leyenda “el reflejo de Japón en Sailor Moon”*, son evidencia de un encuentro cultural más que de un choque a través del anime y el manga.

Esto hace que en la triada de la representación social propuesta por Moscovici ubique al objeto social en relación con un Alter representado en el Otaku japonés y un ego representado por el Otaku bogotano.

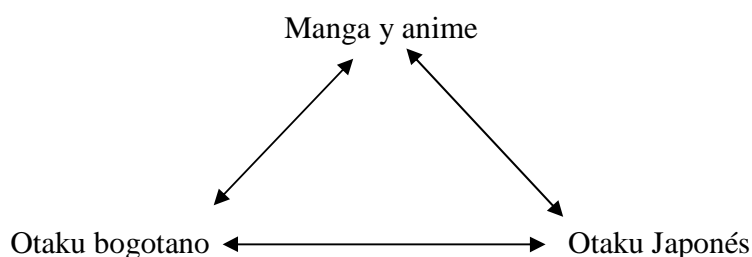


Figura 35: Esquema, función del anime y el manga dentro de la intersección entre Japón y Bogotá

Se genera así un sentido nuevo sobre la integración del anime y el manga en la vida del Otaku Bogotano. La cercanía a este objeto social lo lleva a preguntarse por su realidad social y la realidad social japonesa; partiendo del conocimiento de la cultura japonesa y la posibilidad de darle utilidad en su vida cotidiana, resulta el interés del Otaku bogotano por consumir y difundir su filosofía de vida en Bogotá.

“Hotaru”: Es que el anime siempre tiene, si tú tienes en cuenta que el anime nació en 1948 más o menos , bomba atómica , Japón vuelto mierda, entonces que se necesitaba, sacar de esa depresión ese encierro que sufría el país y mostrarle otra cosa, entonces el anime siempre tiene...No importa lo que veas desde Gantz que es la cosa más sangrienta de este mundo, hasta Digimon o

hasta Kanon Chin-Chan tienen todos un mensaje muy esperanzador ya, ósea como no importa cuánto mierda estés, siempre hay algo que te va sacar adelante”. (Entrevista)

A través del anime y el manga se transmiten entonces valores, creencias y experiencias de vida nacidas en Japón que hacen eco en el Otaku bogotano y lo motivan a “seguir adelante” con el consumo y la difusión de la cultura japonesa en Bogotá. Por ende se constituye en parte de la solución al dilema de una cultura que pareciera suplantar a otra; lo que se recoge de esta experiencia con el anime y el manga es la focalización de intereses alrededor de preguntas sobre la identidad del Otaku bogotano plasmadas en un cosplay, fanart o eventos grupales.

Para el Otaku bogotano es claro que el gusto por el anime y el manga tiene un límite debido a su pertenencia a una cultura que no puede ser solamente comprendida mediante el anime y el manga. El gusto por el objeto social tiene valor para la representación social y la identidad Otaku cuando se habla de la persona interesada en consumirlo y difundirlo en Bogotá, pero cuando el gusto por el objeto social transgrede al otro para alienarlo a un gusto que es propio de una identidad, el Otaku bogotano prefiere dar vuelta atrás y decir:

Entonces hay gente que intenta dañarnos, hay gente en el mismo gremio que habla mal de nosotros o hay gente que se tuesta mucho, que quiere ya convertir a Colombia en una colonita de Japón y que todos andemos en Kimono, ¡no!, a mi no me agrada que todo el mundo sea Otaku “Hikari”: Ahí es donde, donde decimos nosotros, que tal todo el mundo sea igual que uno, no. Muchas veces nos hallamos en un choque con todo el mundo de que -ha eso es bueno y tal, pero siempre nos van a acusar-, pero eso es algo bonito porque uno es diferente “Hotaru”: Ósea cuando yo digo que abramos espacios, es que abramos espacio para nosotros, para la gente que realmente le gusta, para la gente que está interesada y sabe lo que hay detrás de una historia, detrás de lo que piensa el mangaka cuando lo está

haciendo, para la gente que – yo no aprendo los nombres del personaje- pero la gente que sabe quién es quién y se identifica con un personaje por x o y razón, para esa gente no para la gente que está ahí por moda

El objeto social del Otaku bogotano imprime un valor enmarcado por el respeto al otro, importante para la representación social en tanto le permite resolver dilemas culturales alrededor del anime y el manga que les presentan como violentos, incitadores de delitos sexuales y un escape de la realidad. Es una intersección cargada de marcas culturales dentro del objeto social, que le permite al Otaku bogotano inscribirse en su ciudad y en la cultura japonesa.

9.2.2 Otaku Bogotano frente a la representación social

Una de las vías a través de las cuales el Otaku Bogotano resuelve el dilema que plantea el encuentro cultural entre Japón y Bogotá, es a través de la formación de una representación social; si bien es cierto, aunque los japoneses cuentan con una representación social de Otaku, esta no corresponde a la del “Otaku Bogotano”.

El surgimiento de personas que en torno a su gusto por el anime y el manga decidieron denominarse Otakus, plantea considerar este particular interés y su extensión a la cultura Nipona, con la que Bogotá guarda gran distancia histórica y socialmente; el interés del Otaku por Japón en general parte de una relación con el anime y el manga, a los que como se ha dicho en apartes anteriores, convierte en su objeto social y mientras le permite crear nuevas formas de relacionarse con otros Otakus que comparten el mismo objeto, estos le usan para acceder al conocimiento de una cultura que se presenta con elementos atractivos y con la posibilidad de transformar elementos de la propia cultura.

Desde el concepto de Otaku, que en si mismo experimenta cambios al ajustarse a un contexto social diferente al de su origen, el Otaku construye una representación social que se denomina “Otaku Bogotano”, que no es más sino la resultante de la apropiación del

concepto de Otaku Nipón, que en Bogotá está desprovisto del carácter negativo que posee en Japón, frente a ello Otakus Bogotanas dicen:

“Hotaru”: Básicamente se es Otaku diferente por una razón, a un japonés viene acá a Colombia a ver un Otaku y considera a una persona animadora, amadora de su cultura por decirlo así y allá el Otaku es el que no le aporta nada bueno a la sociedad, el que solamente le consume al mangaka y fuera de dar un dividendo para crear proyectos, no aporta nada mas a la sociedad. “

Una de las dinámicas que se observan en el Otaku Bogotano, es consolidar grupos que hallan en el “mundo del manga y el anime”, como algunos le denominan, la posibilidad de generar proyectos de carácter cultural y a través de estos contribuir a la transformación de la realidad social Bogotana; los Otakus Bogotanos vinculados a grupos, defienden el concepto de Otaku, en el que este es considerado el fan del manga, el anime y la cultura japonesa que a través de estos construye la imagen de sí mismo que quiere que los otros reconozcan y construye una imagen como grupo que le permite acceder a otros espacios.

“Hikari”: Eso de pronto no lo tachan mucho acá, sobre todo gente que está en contra de este mundo de esta subcultura, creen que nosotros somos una especie de consumismo y lastimosamente como te repito esta gente que está cogiendo esto como moda lo está haciendo ver así consumismo, consumismo, ¡ay! Salió la nueva serie, compremos, compremos, ah cosplay, ah mandémoslo hacer, gastemos plata, eh que chévere, pero donde quedo eso de... lo hago por mi construcción personal, ese es el problema del Otaku oriental y pues de pronto lo están

tachando acá, esa es la diferencia entre el Otaku de allá y el Otaku de acá”

El Otaku Bogotano se mueve en la escena urbana por las diferentes zonas de la ciudad, el hecho mismo, de no querer ser asumidos como “la sociedad de consumo de manga – anime en Bogotá”, hace que dentro de la representación social de Otaku no se manejen señalamientos de clase o estrato socioeconómico, sino que las características que los definen aluden a aspectos personales, de construcción de una identidad como Otaku, ligada a un afecto hacia el manga – anime, objeto social que les une y que se convierte en su distintivo.

9.2.3 El Otaku Bogotano a través de la identidad

Como se afirma en el marco teórico la identidad se constituye en la identificación de sí mismo en el otro, por ende para hablar de la identidad dentro de la intersección Otaku bogotano es necesario relacionar los efectos que esta tiene en lo personal y lo social con la representación social para hablar de una filosofía de vida que resuelve el dilema: Bogotá y Japón

Se utiliza nuevamente el esquema tríadico de Moscovici (véase figura 36), para hablar de un constante efecto entre la identidad personal (ego), la identidad social (Alter) y Otaku (objeto), en el marco del Otaku bogotano como intersección entre Japón y Bogotá.

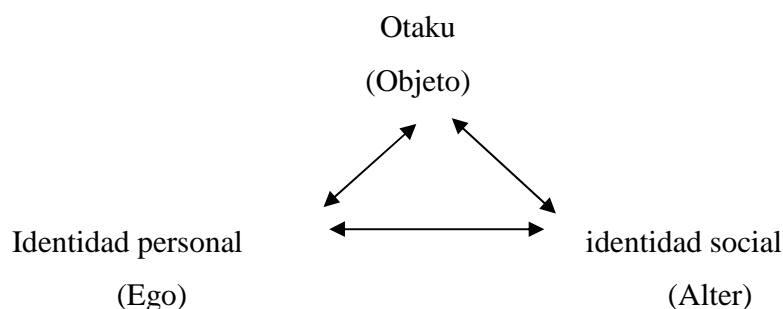


Figura 36. Otaku Bogotano a través de la Identidad

Por medio de la identidad personal el Otaku bogotano responde a una sociedad que le ofrece una realidad social a la cual inscribirse; por su parte busca pares para compartir su gusto y encontrar algo de sí en el otro preguntándose por su lugar en esta representación social llamada Otaku. Para algunos Otaku bogotanos el lugar que ocupan en la representación social lo determina la experiencia vivida a través del anime y el manga como filosofía de vida.

“Hotaru”: Por ejemplo yo que , este no significa nada , porque es mas como representa la moda del Harajuku o el visual Kei , que son modas , pero cuando yo me pongo mi disfraz , mi cosplay como lo quieran llamar , es mas como que cuando tu eres tú, hay muchas cosas que te inhiben , ósea hay muchos miedos , muchos complejos , hay como muchas cosas ,ósea independientemente de que uno trate de decir me vale huevo lo que dice el mundo, por que básicamente el Otaku hace eso , ósea si te afecta , entonces cuando te pones esto , estas con tu gente , con la gente que no te va decir nada, con la que puedes bromear sobre eso y es mas montarle una burla a lo mismo que uno está haciendo , entonces es como que te desinhibe de todo eso. (HOTARU entrevistado frente al significado de su traje)

De tal modo que una experiencia como el cosplay es un efecto de la representación social Otaku sobre la identidad personal del Otaku bogotano, un medio para ser la

intersección entre la cultura bogotana y la cultura japonesa desde componentes tan subjetivos como la desinhibición, el bromear con otros y el enfrentar miedos y complejos que hacen parte de la identidad personal del Otaku bogotano. Los efectos de esta identidad personal sobre la realidad social se encuentran en el campo de la representación social, toda forma de actuar del Otaku contribuye a este campo para formar una imagen a través del cosplay y la actitud Otaku capaces de hacer referencia a Japón en Bogotá.

La identidad social compuesta por los grupos Otaku no deja de lado la identidad personal, la incluye dentro de su formación para lograr ser parte de la intersección Otaku bogotano. La diferencia radica en sus efectos sobre la identidad personal y la representación social, aquí el Otaku bogotano se inscribe a los grupos para proponer proyectos a entidades como la embajada japonesa y polemizar sobre la vida Otaku en Bogotá, partiendo del constante uso del campo de la representación como material de tales encuentros.

Para el Otaku bogotano los eventos constituyen una forma para denotarse como representación social en Bogotá, y dentro de ellos la participación de grupos hace que la identidad social interactúe con la identidad personal por medio de las incertidumbres y certezas que genera el pertenecer a lo que es visto por la sociedad como tribu urbana o subcultura

“Hikari”: entonces sigo diciendo esto trasciende mas allá de un simple gusto , de una simple fanaticada , si, porque es lo que pasa lastimosamente con todas las subculturas que llegan aquí, llegan como moda y quedan como moda , y lastimosamente como dice un texto de Estanislao Zuleta ,(risas) es que me marco mucho, lastimosamente cuando tu llegas a integrar un grupo del cual llega una moda , tu pierdes tu subjetividad y te mueres solo , eso es lo que pasa con muchos o con otros grupos tachados de subculturas o tribus urbanas , mucha gente se muere sola , simplemente por seguir a otros y nosotros , yo no estoy siguiendo a nadie que nos está imponiendo las cosas lo hago porque quiero y entre todos hemos construido esto.”

Es la denuncia a no ser solo una moda lo que aparece en esta entrevista, el Otaku bogotano desea ser una representación social que interactúe con la sociedad bogotana por medio de un gusto cultural, argumento que lo pone en una constante búsqueda reflexiva sobre su identidad personal fuente de una identificación, su identidad social fuente de una formación grupal y su representación social Otaku fuente de un saber sobre la cultura japonesa y el manga – anime como su objeto social.

Entre Japón y Bogotá (se genera una curiosa interacción donde un sujeto Bogotano termina participando de la cultura japonesa sin perder el escenario social bogotano, generando lo que se puede referir como un Otaku bogotano, que es el resultado de la intersección de un encuentro entre culturas donde convergen la identidad y la representación social para su constante construcción cultural.

11. Conclusiones

Explorar la manera en que interactúa la identidad personal de un joven bogotano que se autodenomina como “Otaku” con las representaciones sociales vinculadas a esta denominación, constituyó la pregunta problema de la presente investigación. La posibilidad de hablar de una representación social de Otaku y ligada a esta la emergencia de una identidad Otaku, fueron el punto de partida para abordar tal cuestionamiento.

Se halló como fase importante del proceso, la inicial revisión de fuentes bibliográficas y literatura sobre el tema Otaku, que aportaron elementos generales sobre el concepto de Otaku en Japón y sentaron la base de lo que constituyó el trabajo de campo, para lo cual se tomó cinco sujetos que se asumen como Otakus; este fue el referente directo de la investigación, aunque se logró el acercamiento a una cantidad mayor a través de los diferentes eventos y actividades organizadas por los mismos, así como en la interacción con ellos por medio de redes sociales virtuales.

Tanto en el abordaje de la representación social como de la identidad, se logra destacar la relevancia de considerar al individuo y al grupo desde las particularidades de cada uno, que siguiendo el aporte de Moscovici, apunta a la reciprocidad entre lo individual y lo social, resultando poco adecuado hablar de estos como instancias separadas; hecho que se ve reflejado en los resultados de la presente Investigación.

11.1 Conclusiones con Respecto a la Representación Social

El Otaku contribuye a su existencia como representación social por medio de un saber sobre su origen y las implicaciones de denominarse de una determinada manera; este saber es exigido para sí mismo y para los otros, apareciendo representado por el conocimiento que se dispone sobre la cultura japonesa, dentro de la cual se hallan inscritos el manga y el anime como elementos culturales.

El estudio de una representación social cuyo campo de representación toma referentes de otra cultura, en este caso la representación social de Otaku en Bogotá teniendo como referente la cultura japonesa, exige también a los investigadores un conocimiento sobre esta cultura, siendo esta la vía para interpretar el sentido que la denominación de Otaku adquiere en los diferentes contextos.

La apropiación de un elemento perteneciente a otra cultura, lleva a una resignificación del mismo; hecho que fue posible evidenciar con el concepto de Otaku originario de Japón, cuya apropiación por parte de personas de Bogotá que decidieron asumirse de esta manera, adquiere un sentido identificado por lo menos dentro de la comunidad Otaku, que se ajusta al contexto y a la realidad social de esta ciudad, confirmando la existencia de una representación social de Otaku Bogotano.

La aparición de fenómenos como los Otaku confiere un interés social al surgimiento de la representación social, puesto que a través de ellas los sujetos intervienen en su realidad cotidiana y la evalúan o cambian según el campo de la representación lo propicie. Bajo esta lógica el objeto social adquiere valor para el sujeto en tanto se inscribe en parte de su vida personal, permitiéndole ser parte de la sociedad.

11.2 Conclusiones con respecto a la “Identidad Otaku”

La identidad en su dimensión social e individual, se halla sujeta a elementos propios de la cultura a la que pertenecen los individuos, el proceso de apropiación que siguen los Otaku, plantea introducirse en la complejidad del dilema que les supone la construcción de una identidad que toma elementos de la propia cultura e introduce elementos de otra, distante tanto en el proceso histórico como social.

Se observa la importancia de considerar al individuo perteneciente a un grupo, pero no alienado totalmente en este, tal como lo señalara Moscovici; en ese sentido se halla una importante relación entre la historia de vida de cada persona y la construcción de una

identidad como Otaku, que no radica únicamente en lo que podría considerarse una influencia de grupo, como se apunta en la dinámica de las “tribus urbanas”, pero tampoco es descartable que en algunos casos sea esto lo que les motive a asumir una identidad Otaku.

Se advierte una relación entre individuo, identidad social e identidad individual, en la que mutuamente se afectan, tal como lo ilustra Moscovici en su esquema trídico de la relación objeto, ego y alter; resultando de esto la aparición de personas en el contexto Bogotano, denominadas Otaku.

Con la presente investigación se da apertura al estudio de fenómenos sociales cuyo origen ha sido ubicado principalmente en los jóvenes, señalando la posibilidad de hacer una lectura que no se enmarca únicamente dentro del estudio de las tribus urbanas o subculturas, sino que los entiende como la emergencia de nuevas formas de relacionarse y construir una identidad personal, que en el caso particular del Otaku da cuenta de fenómenos sociales que atañen a niños, jóvenes y Adultos.

V. RECOMENDACIONES

La representación social Otaku fue concebida dentro de esta investigación teniendo en cuenta la relación del Otaku bogotano con el fenómeno manga y anime, son varias las relaciones que el Otaku establece con otras expresiones culturales, (los videojuegos, los juegos de rol y las artes marciales son algunas de ellas), en esta medida hay un campo de investigación a profundizar sobre el Otaku occidental y la forma en que interactúa con estas formas de ocio. Si con el manga- anime llegó a construir una identidad y una representación social en Bogotá, es muy posible que similares efectos se revelen con otras manifestaciones artísticas.

Otaku es una denominación que hace parte de la globalización y por ende debe tenerse en cuenta como tal, tanto en Japón como en otros países la difusión de embajadores culturales como el anime y el manga es parte de la vida social concibiéndose como un hecho social a estudiar en el contexto en el que este se desarrolle (Cobos, 2010).

El surgimiento de un grupo de investigación alrededor del fenómeno manga y anime fue el fruto de un ejercicio hermenéutico entre el Otaku y los investigadores, que buscan consolidar un semillero de investigación sobre fenómenos y donde se pueda inscribir una línea de investigación sobre fenómeno manga - anime, con preguntas como: ¿Cuál es el papel del sujeto creativo en este tipo de fenómenos sociales?, ¿Cómo concibe la estructura social bogotana los fenómenos culturales traídos de Japón ?, ¿Son el anime y el manga expresiones artísticas? y ¿Qué fenómenos culturales se están dando en el Japón contemporáneo que afecten al contexto Colombiana?

Una lectura inicialmente social de aspectos como la *identidad Otaku* permite el acceso a particularidades investigativas tales como estudios clínicos e incluso experimentales y cuantitativos alrededor del fenómeno; guardando siempre una ética sobre los datos obtenidos y la población a la que se dirige. Para el caso de la presente investigación esta lectura permitió intervenir de forma dialéctica con el Otaku, contribuyendo a través de cine foros, encuentros académicos y sustentación de ensayos a

través de Blog y pagina Web, elementos que se están encaminando a consolidar el grupo en proceso de constituirse como semillero de investigación, lo que a su vez se convierte en una herramienta eficaz para lograr una conexión entre la teoría y la praxis social de la Psicología.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, D. (2009). Animé o los jóvenes frente a la tv. Universidad Nacional de Lomas de Zamora. Argentina. [Primer encuentro sobre juventud, medios de comunicación e industrias culturales]

Alarcón, D.A., Camargo L.R., (2008, 29 de octubre). Tres nuevas tendencias para el Halloween, Noche del horror. El Espectador. Recuperado el 15 de julio de 2010 en: <http://www.elespectador.com/>

Araya, S. (2002). Las representaciones sociales, ejes teóricos para su discusión. Costa Rica. Facultas Latinoamericana de Ciencias sociales (FLACSO).

Arévalo, K (2007). El manga y anime en Bogotá, su trayectoria, acogida y dimensión cultural. Carrera de Historia. Pontificia Universidad Javeriana Bogotá

Artes, L (2008). Estampas del mundo flotante grabados japoneses ukiyo-e (IV). Galería Bambara. El Portús.

Azuma, H (2005). The front of Japanese pop literature and criticism “light novels”, games and Otaku imagination. Center for global communications. IUJ

Balderrama, L., Pérez, C.C. (2009). La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. Monografía de la facultad de Ciencias económicas y sociales de la Universidad Católica Andrés Bello en Venezuela.

Barrera (2007), La llegada de Oriente. Revista Cambio. Colombia. [En línea]. Recuperado en Junio de 2010 de http://www.cambio.com.co/culturacambio/722/articulo-web-nota_interior_cambio-3533470.html

Barrionuevo, J., Belçaguy, M. y Farro, A. (2002). Adolescencia, sexualidad y muerte en los dibujos animados japoneses [Versión electrónica], en Temas de Adolescencia. Publicaciones, Facultad de Psicología, UBA. Argentina.

Bogarín, M (2008). La Estética Otaku y el imaginario manga/anime. Revista de Observaciones Filosóficas. Universidad Autónoma De Baja California. [En línea]. Recuperado en Marzo de 2010 de <http://www.psykeba.com.ar/articulos2/JB-Estetica-otaku-imaginario-manga-anime.htm>

Bru, R (2009). ukiyo-e y japonismo en el entorno del joven Picasso. [Versión electrónica] recuperado en Exposiciones Museo Picasso. Barcelona

Burset, S y Sánchez, L (2009). Socialización e identidad a través de los fotoblogs en el entorno adolescente. 1er congreso Internacional de Juventud y Sociedad. Cirona

Castells, M (2001). La Galaxia Internet. Plaza y Janes. Madrid.

De Castro, J. 2003. "La música pop-rock. Genealogía de los estilos". *Música e ideologías*. Barcelona

Corral, L. (Ediciones Universidad de Castilla. España.). (2005). Violencia, Discurso y Público Infantil. Castilla, España.

Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina. En Revista Razón y Palabra No. 72 del Tecnológico de Monterrey, campus Estado de México, [en línea]. México. Recuperado en julio de 2010 de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf.

Collado Hernández, J. R. 2005. *La tendencia a la bidimensionalidad en la sociedad y en el arte*. (Tesis Licenciatura. Artes Plásticas). Departamento de Artes Plásticas y Teatro, Escuela de Artes y Humanidades, Universidad de las Américas Puebla.

Comité Federal de radiodifusión (COMFER). (2000). Una cuestión preliminar al análisis de contenido de los dibujos animados. Publicaciones Digitales COMFER.

Cooley, 1902. Naturaleza humana y orden social. New York. Citado en Artículo El concepto de identidad. [En línea]. Recuperado en Mayo de 2010 de <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/viewFile/348/279>

Crespo, E. (Eds.). (2001) La constitución social de la subjetividad. Madrid: Catarata. pp.: 209-225

Dellutri, E. (2007) Profesor de Lengua y literatura. Entrevista realizada por tierra buena. Ministerio de radio Transmundial recuperado el 24 de junio de 2010 en: <http://fascinaciongotica.blogspot.com/2008/10/psiquica-gotica.html>

Eastman, R (2010), Interculturalidad y negociación cómo hacer negocios en la diversidad cultural global.

El Otaku de Medellín (2008). Revista KANZEN Grupo RyuHikai

Fernández R. (2000, 17 de noviembre) El emo-core (y la madre que lo parió). Rockdelux recuperado el 25 de marzo de 2010 en: www.rockdelux.com

Fernández, C (1994). La psicología colectiva un siglo más tarde. Anthopos. Editorial del hombre. Barcelona.

Fischer, G (1992). Campos De intervención en psicología Social. Narcea. Madrid. Pág. 101 - 164

Galeano M. E (2004).Estrategias de investigación social cualitativa. El giro en la mirada. Medellín, La carreta editores.

Galindo (2005, 7 de julio), El anime busca raíces en Japón. Recuperado el 22 de febrero de 2010 en: www.eltiempo.com

Gallego, E. (2009). Cambios sociales en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión en las próximas décadas. Bulletin of the faculty of foreign studies, sophia university, no.44.

Ganoza, M.C. (2006, 2 de abril). Ahí Están Pintados Los 'Otaku'. El tiempo recuperado el 15 de julio de 2010 en: <http://www.eltiempo.com>

García Héctor, Un geek en Japón. Editorial norma. 2008

González, F. (1994). Personalidad, Sujeto y Psicología Social. Texto publicado en: Construcción y Crítica De La Psicología Social.

González, F. (2005). Subjetividad y Subjetividad Política. Presentado en la entrevista al psicólogo cubano Fernando González Rey. Liber-accion recuperado el 17 de abril de 2010 en: <http://liber-accion.org>.

Goñi, R (2008), "La Nouvelle Manga; Un ejercicio de fusión". Publicado originariamente en el N°26 de la revista La Casa de los Malfenti.

- Grupo Amaterasu, (2009). Foro sexto encuentro Nacional de Ciencias de la Información. [En línea]. Recuperado en julio de 2010 de <http://www.clubamaterasu.com/foro/viewtopic.php?f=88&t=1062>
- Hashimoto M, (2007). Visual Kei Otaku Identity – an Intercultural Analysis. Consulting Journal: Int. J Psychoanal, 82, 27
- Hessen, J (1948). Teoría del Conocimiento. Grupo editorial Espasa – Calpe.
- Honneth, A (1995). La lucha por el reconocimiento. Cambridge.
- Íñiguez, L (2001). Identidad: De lo personal a lo social, un recorrido conceptual. Barcelona
- Jewell, L y Reitz, J (1981). Grupos eficaces en las organizaciones. Foresman and Company
- Jorba, J (2000). Diarios de Campo. Madrid
- Karam, J. (1992). El manga retorna. Documento presentado en el encuentro sobre violencia y sociedad de la Universidad INCCA de Colombia. Bogotá, Colombia.
- Lafaurie M. (2005). Consideraciones para identificar y seleccionar participantes en investigaciones cualitativas. [Ponencia realizada el 25 de agosto de 2005]
- Larraín, J (2003). El Concepto de Identidad. Revista Famecos Portoalegre # 21. [en línea] recuperado en Mayo de 2010 de <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/viewFile/348/279>
- Lizarazo, A (2007). Sociedades icónicas. Siglo XXI editores. México
- Lugo, N. (2010). fanart y fanfiction, una estrategia de aprendizaje para los nativos digitales y sus profesores. Departamento de Comunicación, arte y medios digitales. Tecnológico de Monterrey, campus Querétaro. México

Macluhan, M (1969). La Aldea Global. Universidad de Toronto. Gedisa. Madrid

Magmamix (2010). Canción soy un Otaku. [en línea] recuperado en julio de 2010 de <http://www.planetadeletras.com/index.php?m=s&lid=66163>

Malpica, A. (2003). Las tribus góticas. Texto publicado en la revista: Mañongo, 11 (21).

Manzo, M, Virrueta, E. (2009) La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su Impacto en la agresividad infantil. Alternativas en Psicología.

Martínez, P (2006). El método de estudio de caso. Estrategia metodológica de la investigación científica. Pensamiento y Gestión No. 20. Universidad del Norte

Martínez, J (2008). Tribus Urbanas en Nuestra Sociedad. Proyecto de Investigación presentado en la Feria Explora 2008. Medellín. Colombia.

Matus, L (1993). Manual de Psicología Social. Universidad Iberoamericana, México.

Mc Anime Foros, (2009). Otaku familia y sociedad. . [En línea] en www.mcanime.net/foro.

McCarty, J. (1984). Splatter Movies: Breaking the Last Taboo of the Screen. Nueva York: St. Martin's Press. ISBN 0312752571.

Mead, G (1934). Espíritu, persona y sociedad. Paidós. Barcelona. 1982

Mejía, Á.C. (2008 19 de diciembre). Jóvenes bogotanos exploran la cultura japonesa del 'otaku'. El tiempo recuperado el 15 de julio de 2010 en: <http://www.eltiempo.com>

Morikawa, M. (2007). El Gran Libro Del Manga. España: Editorial Malsinet.

- Montero (2006). Hacer para transformar. El método en la psicología comunitaria. Paidós. Buenos Aires.
- Mora, M (2002). Las representaciones Sociales de Serge Moscovici. Athenea digital 2, otoño.
- Moscovici, S. (1985) Influencia social y Conformidad. Manual de la psicología social (Volumen 2), Nueva York: McGraw-Hill
- Moscovici, S. (eds.). (1984). Psicología Social Vol. II. Barcelona, España. Paidós
- Moscovici, S (1979) El psicoanálisis, su imagen y su público. Buenos Aires: Editorial Huemul.
- Moscovici, S (1973). El Campo De La Psicología Social. [Versión electrónica]. Recuperado el 24 de octubre de 2009 de <http://www.scribd.com/doc/13472140/SERGE-MOSCOVICI-Campo-de-la-psicologia-social>.
- Munné, F (1982). Psicologías Sociales marginadas. La línea de Marx en la psicología Social. Barcelona.
- Nakamura, R (1998). Serie de animación japonesa Lain. Cyber punk. Tokyo
- Nipón Estudio, 2010. Blog Académico. Creado en febrero de 2010 [En línea] recuperado en <http://wwwwestudioanimecom.blogspot.com/>
- Noriega, J. A. V., Carvajal, C. K. R e Grubits, S (2008). “La Psicología Social y el concepto de cultura”. Psicología y sociedad. Universidad Católica don Bosco.

Ñuño B. (2004). Modelos de toma de decisiones con los que intentan resolver el consumo de drogas ilegales adolescentes consumidores y sus padres que acuden a tratamiento a CIJ en Guadalajara. Universidad Nacional Autónoma. México. Recuperado en: <http://www.tallersur.com/adolec/TesisMaestriaNuno.doc>

Oshii Mamoru, (1995). Serie de animación Japonesa Ghost in the Shell. Genero Cyber Punk. Tokyo

Ospina, M (2004). Agopes Urbanos. Una mirada sobre el vinculo entre música electrónica y communitas en la ciudad de Bogotá. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Redalyc. Bogotá

Parada, D. (2010). Experiencias clínicas: Los caballeros del zodiaco para un joven llamado Naruto. Recuperado el 26 de mayo de 2010 en: <http://www.studioanime.com.blogspot.com/2010/07/experiencias-clinicas-con-el-anime.html>

Patiño, C (2006). La muerte y los jóvenes: un caso de identidad psicosocial (gótico, dark). Revista Informes psicológicos No. 8. Medellín. Colombia.

Pérez, L (2006). El foro virtual como espacio educativo: propuestas didácticas para su uso. Departamento de Historia de teoría de la educación. Universidad de Salamanca.

Pérez, J y tropea, F (1996). Tribus Urbanas. El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia. Ediciones Paidós. Ibérica S.A., Barcelona España. ISBN: 84-493-0304-4

Quayle, E (2008). El uso de niños, niñas y adolescentes en pornografía y la explotación sexual de menores en Internet. ECPAT International. Gobierno de Brasil

Ramírez, J. V (eds). (2007). *Violencia Desenfocada, Violencia manga y anime*. Sevilla, España: Libros editores y librerías. ISBN 978-84-8434-448-3.

RCO Foro (2009). *Familia Vs ser Otaku*. Foro de la Red Nacional Otaku. Recuperado en Febrero de 2010 en <http://rcotaku.mforos.com>

Redskins Euskal Herria (2008). *Movimiento skinhead en Euskal Herria*.

Revuelta, F (2004). *Reflexiones sobre la socialización en la red*. IV congreso internacional de educación virtual. UN Salamanca.

Rodríguez, J (2010). *Biografía de Taro Aso*. Centro de estudios y documentación internacionales de Barcelona. Recuperado el 14 de Julio de 2010 en www.cidab.org/es/documentacion/biografias-lideres/asia/Japón/Taro-aso

Ryall, J (2005). *Definición de Otaku*. Japan's comic-book nerds are proud to be a serious economic force. Recuperado en marzo 10 de 2010 de <http://news.scotsman.com/latestnews/Japans-comicbook-nerds-are-proud.2681557.jp>

Sánchez, L (2005). *Violencia, discurso y público infantil*. Ediciones de la Universidad Castilla – La Mancha.

Sanroma, M (2008). *La Ciencia Ficción*. Editorial UOC. Barcelona

Sedeño, A (2002). *Cine japonés: Tradición y condicionantes creativos actuales*. Una revisión histórica. Publicado en la revista *Historia y Comunicación Social*, Vol. 1. ISSN: 1137-0734

Sexualidad digital (1992, 29 de noviembre). Recuperado el 22 de febrero de 2010 en: www.eltiempo.com

Soriano, A (2001). Microculturas Juveniles. Las Tribus Urbanas fenómeno emergente.

Revista de estudios sobre juventud No. 5. Universidad de Granada España.

Chico, J. (2010). Antes de saberlo y después de preguntar: la anticipación como el sistema histórico de los medios de comunicación ante una decisión ética. Recuperado el 15 de julio de 2010 de Revista Razón y palabra, primera revista electrónica en América Latina especializada en comunicación, en www.razonypalabra.org.mx

Tajfel, H (1981). El Contexto de la psicología social. London. Academic press.

Tenzer, S; Ferro, O y Nuria, P (2009). Redes sociales virtuales: personas, sociedad y empresa. Cátedra de introducción a la computación. Recuperado en julio de 2010 de <http://www.ccee.edu.uy/ensenian/catcomp/material/RSVa.pdf>

Trias, R (2008). Las Tribus Urbanas. Revista Red Visual No. 8. ISSN 1697-9966

UMSNH (2005). La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su impacto en la agresividad infantil. Revista alternativas en psicología Vol. 14. México. ISSN 1405-339X

UN autónoma de México (2005). Acta Sociológica. Recuperada de Google-Ebooks.

Vásquez, A. R. (2009). kawaii y la cosificación de la mujer en el manga-anime. Societarts Revista de artes, ciencias sociales y humanidades, México.

Velazco, E (2002). Concepto de identidad. Dossier pedagógico. Vivre ensemble autremen.

Vergara, M. (2008) La naturaleza de las representaciones sociales. Revista latinoamericana de. Ciencias .sociales, niñez y juventud 6(1): 55-80.

ANEXOS

ANEXO 1: Formato de Entrevista

Edad: _____

Nick: _____

Correo: _____

Fecha _____

12. ¿Qué es ser Otaku?
13. ¿desde cuándo o hace cuanto es Otaku?
14. ¿Qué ha implicado en su vida?
15. ¿Es diferente ser Otaku en Japón?
16. ¿Pertenece algún grupo?
17. ¿Cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con estos eventos?
18. ¿Cuál es su serie anime favorita?
19. ¿Se identifica con algún personaje?
20. ¿Se atrevería a crear su propio personaje anime?
21. ¿De qué está compuesto su traje y cuál es el significado para usted?
22. ¿Cuál Es el futuro del Otaku?

ANEXO 2: Entrevista a “Hikari” y “Hotaru”

Edad: 19, 28

Nick: _Hikari Neliel, Hotaru

1. ¿Qué es ser Otaku?

R/ Es un concepto demasiado globalizado, lamentablemente lo han convertido mucho en la modernidad , otaku tiene sus raíces desde Japón y fue utilizado para los muchachos que se quedaban en sus casas , literalmente viendo anime , descargando anime , todo encerrado en medios de anime pero no tienen contacto con nadie más, pero como todo se va transformando ese otaku que literalmente significaba el que se queda en casa , necesito salir para poder interactuar con otro sobre sus gustos, de ahí empezó a transformarse también el sentido del otaku ahí es cuando empezaron los eventos del cosplay fue cuando nació el cosplay nació lo que es el karaoke de j-music , bandas sonoras de las series de anime y etc, etc, empezaron ya hacer todos los eventos así grandes que realizan pues ya Japón y ahorita pues a nivel mundial , pues la cultura , globalización , medios de comunicación pues a traído a otros países como acá. *¿Y a nivel personal? ¿Ser un otaku?*, es el amor y la pasión que se le tiene a eso que te construyo como persona desde la niñez, eso es para mí, por eso amo ser otaku por eso me identifico ser otaku, aunque hayan estigmatizado mucho el concepto por tantas cosas que han pasado pero yo me considero otaku es por eso, porque lo que fue el mundo del anime me construyo a mí como ser como ahorita soy, pues no me arrepiento de nada soy una persona de bien y que disfruto mi vida en medio del anime. *¿Eres de algún tipo de otaku?* Eh, si obviamente hay clasificación de otaku eh yo soy otaku anime o otaku-manga o mangaka eh pues que se refiere mucho al anime todo lo que tiene que ver con la cultura anime y el manga todo lo que tiene que ver con series y todo lo que trae las series la bandas sonoras las agrupaciones musicales, no soy otaku gamer porque..... si a mí me gustan mucho los video juegos y no lo niego y yo los he jugado y todo pero como que me aleje un poco porque bueno tenia mil pasiones, no tenía mucho tiempo para el juego pero si. Y los demás otaku pues no, tampoco soy una dura con las computadoras (risas), y pues hablando lo denoto porque lo que son los visual kei y pues el rollo Lolita no son otakus son subculturas japonesas, se basan en las modas y el consumismo pues no tampoco me considero así pero. Comparto sus gustos y pues se ve bonito vestirse así como lolita o algo asi.

2. ¿desde cuándo o hace cuanto es Otaku?

R/ Ussh, gran pregunta. Si hablamos de conocer el mundo y pues ahorita estar en este tipo de eventos, ya hace dos años literalmente...eh, literalmente soy nueva en la cuestión y eso que llevo un recorrido con todo lo que he hecho, pero si hablamos de ser como un otaku y de sentirlo, pues lo sigo diciendo desde que tengo uso de razón y desde que conocí el anime, desde que era una niña de cinco años, desde que llego el anime acá a Colombia, yo me identifique

muchísimo con ello , reitero me construyo como persona , me ayudo en muchas situaciones de mi vida, fue como ese... me ayudo a ser catarsis de todas las cosas que yo vivía entonces pues yo me considere otaku, todo el tiempo, ósea pero en ese tiempo uno decía la niña diferente , ¿no?, o la persona diferente ,. La que allá se encierra y solo dibuja, ¡no!... Pues en ese tiempo era así porque en este mundo lo tachan a uno de infantil por tanta concepción tan mala que tienen sobre el otaku, o el gusto por el anime o el manga. Pero si literalmente, oficialmente soy otaku hace dos años , orgullosamente (risas).¿ *Es algo que se construye?*. Para mi concepción subjetiva sí, porque lastimosamente ahorita mucha gente está tomando lo otaku como una moda, ¡y eso me duele a mí!, porque, por que yo he sido otaku toda mi vida, eso es una pasión para mí, es un sentimiento una emoción tan grande en mi, que uno que venga a decir –ay, soy otaku porque solo me gusto Naruto- , a ver, donde quedo todo eso que usted ha construido, ¡no!, y ese tipo de personas nos están dejando ver a nosotros muy mal, a los que de verdad amamos esta cultura... ¡ay, se me sale lo político y no me gusta!. Si lastimosamente en un mundo así político, hay que estar en un bando.

3. ¿Qué ha implicado en su vida?

R/ Multiculturalidad, interculturalidad, tolerancia, globalización, pero no en el modo colonizador sino descolonizador (estoy hablando como en la universidad, risas), no, es mucho más para compartir y cambiar la visión de mundo occidental que tenemos nosotros, pues no estoy pidiendo que se quiten todas las cosas occidentales porque ¡no!, nosotros nacimos siendo occidentales y pues lastimosamente no podemos tratar de quitar nuestra cultura, es una marca cultural que literalmente... nos encierra desde que somos concebidos, ósea es difícil quitarlo , pero al igual transformar si muchísimas cosas porque estamos muy encerrados en nuestro mundo occidental, que no vemos otras expresiones de vida que tiene oriente , además oriente es muy lindo.

4. ¿Es diferente ser Otaku en Japón?

R /si demasiado como te vengo recalcando eso es de la cultura, cada país tiene una cultura unas tradiciones y se s otaku diferente por eso mismo. *En este momento de la entrevista interviene una amiga de Hikari a quien llamaremos Hotaru en los momentos en que intervenga.* HOTARU: Básicamente se es otaku diferente por una razón, ah un japonés viene acá a Colombia a ver un otaku y considera a una persona animadora, amadora de su cultura por decirlo así y allá el otaku es el que no le aporta nada bueno a la sociedad, el que solamente le consume al mangaka y fuera de dar un dividendo para crear proyectos, no aporta nada mas a la sociedad. HIKARI: Eso de pronto no lo tachan mucho acá, sobre todo gente que está en contra de este mundo de esta subcultura, creen que nosotros somos una especie de consumismo y lastimosamente como te repito esta gente que está cogiendo esto como moda lo está haciendo ver así consumismo, consumismo, ¡ay1 salió la nueva serie , compremos, compremos, ah cosplay ,ah mandémoslo hacer , gastemos plata , eh que chévere , pero done quedo eso de... lo hago por mi construcción personal , ese es el problema del otaku oriental y pues de pronto lo están tachando acá , esa es al diferencia entre el otaku de allá y el otaku de acá, pero al igual ala hay otakus chéveres, yo los he conocido. HOTARU: pues allá hay gente que le gusta el anime y chévere que no esté tan

tostada, digamos que usted preguntaba por clasificación y pues si uno se pone hacer clasificación en serie está el kei , el gamer metido en los videojuegos , el otaku anime, están muchas lolitas osea que solamente ven un genero, los que ven otro , ósea un poconon de cosas , pero si uno se pone hacer una clasificación alegórica así muy de acuerdo a la afición; esta el otaku friki tostado , que usted le dice, hola como estas ¿Cómo te llamas? Entonces te dice algo así como ¡yo me llamo Sakura!, y uno... no estoy preguntando, no cual es su Nick, sino como se llama usted, ¡a no es que nadie me conoce por ese hombre!; no hermano dígame su nombre y ya. Pero ósea esta el otaku friki , porque es el que le gusta y sabe de todo , pero se queda callado, está el otaku ñoño que pues sabe muchas cosas pero no aparenta ser otaku y está el otaku que esta iniciando digamos que el aficionado , el que tiene la fiebre encima , el que quiere comprar todo ya , pero no sabe nada , entonces ese aficionado es el que hace quedar muy mal a la comunidad; por que .. Ósea nosotros tenemos convenciones y nos reunimos y hablamos cuando tenemos las reuniones de eso, pero cuando se trata de otras cosas, yo creo que Hikari y yo hablamos de todo un poconon de cosas HIKARI: La verdad, el espíritu del otaku, no es el que se queda en solo: en que serie va, ah voy en el capitulo tal, ah y que el pareció lo que le dijo ese , ah tan bonita la ropa de ese personaje, ósea ¡no! , eso trasciende mucho más allá HOTARU: Ósea uno si lo comenta, uno no va decir que no hace esos comentarios. *¿Ustedes quieren ir a Japón?* HIKARI: Bueno si ese es un sueño HOTARU: No yo no, me asusta tanta xenofobia, de pronto por ir a conocer HIKARI: Exactamente, como viaje de paseo, si , como conocer , como ah que bonito , de lo que uno se enamoro aquí en Colombia , pero si allá hay mucho problema de xenofobia , shh para vivir allá si es shh duro.

5. ¿Pertenece algún grupo?

R/ ¡oh hermosa pregunta!, HOTARU: Ella pertenece como a diez. HIKARI: Eh sí, bueno yo inicie con Bogotaku , ese grupo tiene su fama , literalmente yo inicie con Bogotaku, ellos me abrieron las puertas al mundo otaku, luego de que me exilie de ellos pues por problemas personales con ellos , eh pase a ser a un grupo llamado Yamato , ya serian dos grupos , de Yamato crearon otro grupo que se llamo Tergeven, ósea los dos son como complementarios , ósea ya serian tres grupos, últimamente estoy con ... representando como persona estoy con amateratsu y otros grupos que me han adoptado ósea por que les he colaborado mucho y ellos me colaboran mucho a mí, como lo es celestian bein, y mi grupo de la u que conformamos con aquí mi amiga y otros amigos de la universidad que se llama anime filosofua Ud , el nombre la verdad fue creado de un momento a otro HOTARU: El asunto es que somos , la mayoría de sociales , ósea yo estudio física, ella pedagogía, hay sociólogos y pues el asunto surgió del nombre , porque dijimos pongámonos un nombre, entonces filos , ósea amor , amor a HIKARI: Como filosofía es amor al pensamiento , entonces anime filosofus , ósea amor al anime, o pasión al anime. HOTARU: Y UD porque teníamos que pues sentar que éramos de la universidad, además porque somos un grupo reconocido por la universidad, como si ósea como el ente de la universidad, nosotros tenemos un reconocimiento y hemos organizado.. Pues fue un evento loco por el asunto de paro, pero nosotros organizamos un evento en la universidad, nosotros nos ganamos el espacio y la condición era que teníamos que tener el nombre de la universidad HIKARI: Pues

es algo representativo y bonito, porque literalmente nuestra sede , digo yo , nuestra sede de licenciaturas , no había grupo de anime , porque habíamos muy pocos y pues todos estábamos así como wii , cada uno por su lado casi que éramos la única sede a la que le faltaba grupo, pues nosotros nos inspiramos para crearlo , y pues hasta donde tengo entendido hemos sido los únicos que hemos sacado la cara por la universidad, por que el resto de los grupos no es que haya hecho grandes cosas.

6. ¿Cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con estos eventos?

R/HIKARI: De que existe un mundo más allá de lo que le presentan acá, eso es lo que queremos nosotros dar a ver, no solo que se queden con ¡ay tan bonito los muñequitos!, usted se disfrazo de esa muñequita, se ve bonita y ya, no, que eso también tiene un trasfondo político, social, constructivo tanto de los sujetos como del entorno , cuando usted está en un evento otaku se siente en otro mundo , eso es lo que nosotros queremos mostrarle a ellos, y que no simplemente , ah sí que bonito estuvo el evento , de que le sirvió eso ,no, queremos transformar concepciones y percepciones de lo que es el mundo HOTARU: Y también lo que pasa es que, si bien es cierto que todo gira en torno a la cultura oriental, si tú te encuentras .. Si tu preguntas a mucha gente acá , aquí hay médicos , personas común y corriente que tiene una vida normal y pues para mostrar que la gente que ve el anime es gente culta, hay otakus que conocen mucho de música , los otakus son (conozco muchos y me considero uno de ellos) , somos muy cansones con la música, no nos aguantamos cualquier cosita , no nos gustan que nos pongan cualquier vainita, todo tiene una crítica y hay gente que termina aprendiendo música por que la calidad de música que muestran en anime es muy alto. Entonces es como para mostrarles que por ejemplo tenemos cultura, que nos gustan muchas cosas, no todos somos iguales, en el gremio existen muchas diferencias, hartísimas los unos con los otros eh, porque me miro, porque no me miro y se supone que estamos unidos entre comillas, pero hay muchas diferencias entre nosotros mismos; demostrar también que como que somos humanos y que no somos el cui allá que aislado de la sociedad y que no hacemos nada mas , sino que también tenemos una vida social. HIKARI: Ósea más allá de nuestro ser otaku, somos gente normal. También construimos un país, literalmente nosotros somos ya los que salimos ahorita a gobernar este país; y pues de muchos de nosotros depende que las próximas generaciones sean mejores, pues lo digo yo por mi parte, pues mucha gente se impresiona de que yo soy una pedagoga infantil, yo estoy con niños literalmente , yo voy a trabajar con personas, si , entonces que le puede ofrecer una persona que es cerrada al mundo a unos niños que hasta ahora van a conocer el mundo , eso es lo que yo quiero cambiar con este tipo de vida que llevo , con esta hermosa pasión que llevo , de la cual no me arrepiento de nada aunque lastimosamente he tenido problemas por todo esto , pero no me importa yo lo seguiré llevando de corazón toda mi vida , entonces sigo diciendo esto trasciende mas allá de un simple gusto , de una simple fanaticada sí, porque es lo que pasa lastimosamente con todas las subculturas que llegan aquí, llegan como moda y quedan como moda , y lastimosamente como dice un texto de Estanislao Zuleta , es que me marco mucho, lastimosamente cuando tu llegas a integrar un grupo del cual llega una moda , tu pierdes tu subjetividad y te mueres solo , eso es lo que pasa con muchos o

con otros grupos tachados de subculturas o tribus urbanas , mucha gente se muere sola , simplemente por seguir a otros y nosotros , yo no estoy siguiendo a nadie que nos está imponiendo las cosas lo hago porque quiero y entre todos hemos construido esto... y próximamente , ojala vayas a los eventos , vas a ver todo lo que hemos ganado últimamente y no me arrepiento de nada HOTARU: Igual es que por ejemplo , entidades como la embajada de Japón apoya grupos , da premios, yo pertenezco a uno de los grupos pioneros de acá de Bogotá , que nos toco sudarnos , darnos el espacio , que nos reconocieran que vieran que el trabajo que muchas veces era gratis , valía la pena , lo que te decía en esta sala dictábamos clases de dibujo y era como , que tengo que traer ; lápiz y borrador y nosotros mismo a veces nos levantábamos la hojas , y cuando ya pues traiga colores si quiere aprender otra cosa y le íbamos trayendo materiales poco a poco, 'pero era como mostrar que el otaku no solo ve sino que también interactúa con todo. HIKARI: hace y crea, lo que queremos nosotros es que crea, que no se quede en el mero consumismo que crea HOTARU: Por ejemplo nosotros, en mi grupo nos tildan de que rechazamos mucho a la gente; nosotros rechazamos muchos a este otaku nuevo, que tiene que... 16 años una edad de 16 años más o menos que entra y usted les va preguntar de cosas interesantes del anime que tiene y le gente ¡no yo veo naruto! HIKARI: Lastimosamente, se basan en el anime que han globalizado y comercializado.

7. ¿Cuál es su serie anime favorita?
8. ¿Se identifica con algún personaje?

R/ ¡ay Dios mío! , mucho, vuelvo y te reitero, ósea la serie con la que uno llega a este mundo, es la que te marca a ti de por vida, la mía es Digimon y lo sigo diciendo aquí y ahora, por que por que si, por algo mi Nick es Hikari, y es uno de los personajes principales de la serie y Hikari significa luz en Japonés, literalmente yo me lo puse porque ese personaje marco mucho mi vida aparte de todo el contexto de la serie, ahí están todos los valores que usted tiene que aprender para considerarse persona , le piden a usted valor, amistad , sinceridad , lealtad, esperanza , entonces todo eso como que le dice siga usted , siga adelante a pesar de los problemas , a pesar de los obstáculos siga, eso es lo que construye a una persona ¿y tú? HOTARU: ¿Yo?, a ver que te digo, a mi me gustan muchos, peor empecé viendo como muchas niñas Sailor Moon , estaba muy chiquita y eso que tengo 24 años , entonces empecé... decían que no me gustaba el anime , porque... Nunca me ha gustado Dragon Ball Z, pase por las guerreas mágicas y fue súper afición, entonces ya ver todo lo que tenía que ser anime, todo tenía que ser anime y ya el punto cumbre fue cuando vi Rounin Kenshin , Samurai X y de ahí que soy la chica comadreja , entonces eso fue como .. Ya hasta acá llego, ósea hasta aquí fui pueblo y entonces ya empecé a ver un poconon de cosas, pero ósea ahorita mi favorito en este momento es Skid Berd. Ósea es relativamente, ósea tiene dos años entonces, la gente que realmente le gusta lo conoce, pero igual es como, yo veo mucho yosei ósea el anime para mujeres adultas, entonces a mi me van a decir - dígame una serie que se este viendo ahorita -, y yo digo – puta si el digo que estoy viendo Akuma na eros, nova tener ni puta idea que es eso- entonces es como -¿y qué es eso?- yo –deje así- HIKARI: Pues

como digo yo, siempre va ver una serie que le va marcar toda la vida aunque lleguen otras serie , que te van mostrar cosas que tu eres , por lo menos yo ahorita estoy con una serie cortica de doce capítulos que me ha mostrando muchas cosas de mi personalidad, me dicen que esa soy yo , yo sí , yo la he visto y todo , pero ósea , si me gustan todo este tipo de series así, pero osea yo sigo con mi personaje como soy , porque así crecí. ¿Ósea que podría compararse el anime, con el libro de la vida de uno, es decir aparecen cosas de la vida de uno ahí ene l anime? **HOTARU:** Hay cosas que si, obviamente , porque no es tanto que se parezcan las cosas , sino pro que es que el anime siempre tiene, sui tú tienes en cuenta que el anime nació en 1948 más o menos , bomba atómica , Japón vuelto mierda, entonces que se necesitaba , sacar de esa depresión ese encierro que sufría el país y mostrarle otra cosa, entonces el anime siempre tiene...No importa lo que veas desde Gantz que es la cosa más sangrienta de este mundo, hasta Digimon o hasta Kanon Chin-Chan tienen todos un mensaje muy esperanzador , ya ósea como no importa cuánto mierda estés, siempre hay algo que te va sacar adelante. **HIKARI:** Este tipo de cosas, lo que me gusta es que muestran lo que realmente es el interior del ser humano, yo digo que, una serie que también digo que es lo más fría y calculadora pero que digo eso es un ser humano, esa es la parte que uno siempre trata de esconder, es Death Note, ósea la cara bonita de Light, ah soy el mejor estudiante de Japón a mi quien me va hacer... Quien iba a pensar que iba a transformar en uno de los asesinos más grandes, si, y todo el mundo dice –ushh, yo me identifico con él, por esto y esto- , ese el subconsciente que uno quiere esconder si, y cuando uno saca eso a relucir en este mundo, todos el mundo empieza a tacharlo mal. Eso es lo que me gusta del anime, ósea representa literalmente lo que es el ser humano en todas sus dimensiones.

9. ¿Se atrevería a crear su propio personaje anime?

R/ **HIKARI:** si...ah, proyecto de manga, si lo he tenido, otra cosa es que... eso es difícil **HOTARU:** Lo que pasa es que cuando usted aparte de ser Otaku, tiene un proyecto de vida paralelo que quiere lograr, dedicarse a sentarse... Yo dibujo, yo soy profesora de dibujo, pero ósea sentarme y hacer el dibujo y viñetar, cuadrar todo. Ósea una hoja que sabes que tienes que tener lápiz tinta china y borrador es lo mínimo que debes tener **HIKARI:** Conocimiento de todo lo que tenga que ver con la posición de una imagen **HOTARU:** Entonces digamos, crear una historia, tienes que tener en cuenta lo que te decía , un mensaje esperanzador siempre tiene que tener la historia; crear un personaje es muy complicado , yo lo cree estilo novela , me canse de tratar de dibujar ósea dibujar porque uno empieza hacer bocetos y bocetos , pero al final uno no termina viñetado al historia porque es muy complicado , además que se necesita casi que ser diseñador grafico entonces uno puede crear , yo creo personajes y a mí me dicen -quien es esa-, no, no tiene historia. **HIKARI:** Esos se llaman los fanart , es un dibujo hecho por uno, porque quiso , casi siempre salen por inspiración , ósea lo que realmente hacemos nosotros es crear las historias tipo novela, tipo literatura crear cuentos **HOTARU:** Hay gente que si, por ejemplo hace quince días que estuvimos acá, un muchacho me paso un link por youtube que se llama las gemas de poder y pues tienen buena calidad ósea no es tan mala , he visto peores (risas). Dibujo desde que tengo diez años con técnica profesional, tengo trayecto, pero son personajes que mete dentro de la historia de Saint Seiya , ósea no lo leí completo porque igual me aburrí , ósea porque Saint Seiya son de esas cosas como Dragon Ball Z que , el asunto era que en mi casa solo había un televisor y mi hermano mayor, él quería ver shonen y yo shoujo , nos agarrábamos de

las mechas y como él era mayor entonces salía yo chillando por allá y e l terminaba viendo televisión, entonces como esas , yo digo Saint Seiya , listo como otaku me la vi, cumplí , pero a mí me dicen Saint Seiya y yo digo , este man tienes mejores series esta Beta ex que es mas buena. HIKARI: Pero como te reitero, eso es lo que nos puso en más media, los medios de comunicación, lastimosamente.

10. ¿De qué está compuesto su traje y cuál es el significado para usted?

R/ HIKARI: Bueno, no porque yo me vine como de niña consentida... Picachu , es mi pokemon favorito , muchos lo detestan muchos lo odian , pero yo digo que es mi pokemon favorito porque, yo tenía otro picachu , pero por cosas de la vida tuve un accidente con él , me chuse con una de las orejitas el ojo , me tuvieron que hospitalizar , bla, bla; y a causa de eso , mi mamá me destruyo mi otro picacho, eso fue triste, y pues sobre todo cuando uno es niño y tiene ubicada toda su mente en –ay que bonitos son los pokemon-, pero si hablo del cosplay , tiene demasiado significado , el cosplay digo yo es literalmente es el personaje , cuando tu te pones ese traje , tomas el ser de ese otro , te vuelves como ese otro, no dejando aparte tu personalidad , claro que no , en ningún momento estoy diciendo que dejas de ser quien eres , no, al contrario cuando tu tomas ese personaje te enriqueces y.. guau, es que es una experiencia tan bonita porque desde que estuve en el CNC y bueno y en otro tipo de personajes que he hecho , todo el mundo me dice que literalmente soy el personaje y me llaman como el personaje , y me dicen es que usted se mete tanto en el personaje y le digo es que yo aprendí hacerlo y como que yo entiendo ese personaje , la psicología del personaje (Hotaru: Lo que pasa es que tienes complejo de actor), ¡no!, es que como te digo eh ... No es la cosa de que ay me aprendo todos los poderes y los jutsu, sí, yo el único jutsu que me se es el de Sakura , nomas es el único que me lo sé , peor porque tú te sepas un jutsu no quiere decir que seas el personaje , ¿Por qué? Porque tu lo sientes en tu interior y en tu ser *¿Osea es un complemento, es algo que te complementa, te hace falta algo?* No, no es un complemento, es como enriquecerlo, no me hace falta sino que cuando me lo pongo me enriquezco, aparte de que salgo a relucir más cosas mías , reluzco al personaje HOTARU: Por ejemplo yo que , este no significa nada , porque es mas como represnetar la moda del Harajuku o el visual Kei , que son modas , peor cuando yo me pongo mi disfraz , mi cosplay como lo quieran llamar , es mas como que cuando tu eres tú, hay muchas cosas que te inhiben , ósea hay muchos miedos , muchos complejos , hay como muchas cosas ,ósea independientemente de que uno tratar de decir me vale huevo lo que dice el mundo, por que básicamente el otaku hace eso , ósea si te afecta , entonces cuando te pones esto , estas con tu gente , con algente que no te va decir nada, con la que puedes bromear sobre eso y es mas montarle una burla a lo mismo que uno está haciendo , entonces eS como que te desinhibe de todo eso HIKARI: Literalmente el cosplay hace catarsis, tu sacas tiodo eso que tienes reprimido adentro y lo puedes expresar bien, si , no estoy diciendo que te vayas a sacar todo lo malo , vayas a destruri todo porque lastimosamente ha pasado cosas asi , y no es que estén tostados , lo que pasa es que la cogen por otro lado también y tampoco se delimitan , esa es otra d elas oclaves del Otaku , tiene que saber limitarse y para esto también hay límites , pero ósea lo que hace el cosplay o el traje es liberarte, mostrar en si ese ser que tu eres , porque lastimosamente la sociedad te tiene tachado , o te tiene construido un sujeto antes de que tu nazcas, tú tienes que ser así, y eso es lo que nosotros queremos cambiar HOTARU: Nosotros nos desinhibimos, ósea lo que te digo mucha gente de acá tiene muchas profesiones , y pues imagínate nosotras como maestras y llegar alal –ay qué bonito-, no , yo manejo chicos de once y eso es todo que boleta , yo no pase por esa etapa, yo creo que cuando la tenga va ser terrible ,obvio hay cosas

que se tiene que cohibir , y su tu vas a un cosplay si te vas a ir vestido normal , pues no sé , me parece una pendejada, peor es mas como para compartir y por ejemplo yo soy muy critica y yo llego y – Mire esta vieja esta gorda , o no, uy está muy bacano-, es como ser uno mismo , como quitarse esa mascara que se lleva puesta , igual sigues siendo tú , no te vas a convertir en otra persona , no te vas convertir en otro personaje HIKARI: Ese es el problema el problema también que hay , mucha gente dice –ay soy naruto- , se basan en esa cosa no mas y lastimosamente esa no es la idea HOTARU: No te parezcas al personaje , ósea uno no debe, como digo yo... no debe querer representar un personaje , eso esta mas allá , uno tiene que tener en cuenta que uno sigue siendo uno mismo, hay gente sobre todo aquellos que están entrando al mundo , que creen que tiene que ser así , que tiene que vestir así , que tiene que comportarse así , no , ósea usted tiene su personalidad, tenag su personalidad y deje al estúpido del naruto ser naruto , osea como a uno le dicen si el man es el teso de la historia, peor porque lo crearon para que sea el teso de la historia, pero si tú te fijas el man pocas cualidades, entonces de que te sirve inspirarte en un personaje así , ahora no es que tampoco se vaya a fijar en el súper personaje , súper ñoño ahí .. HIKARI: Porque tampoco, eso es lo que yo digo y muchas veces también lo hemos visto en cosplay , ósea la personas tratan de parecer lo que no son tampoco, hacen unos cosplay que uno dice , eso no le queda a usted por qué lo hace , simplemente –ay si porque quiero- , no ósea eso también tiene su límite, su cosplay también tiene su límite. Y yo tampoco puedo llagar a ser, bueno no se por mi personalidad y mi contextura física pues literalmente casi todos los personaje los puedo desarrollar, pero digamos otro tipo de personas que digamos quieran ser los caballeros del zodiaco, si, y digamos sean bajitos, no se cualquier otra cosa y no estoy discriminando ni nada, pues no les queda bien y que es lo que hacen quedan mal HOTARU: El otaku en general es admirador de la belleza, ósea no quiere decir que tiene que ser bonito, sino que es admirador de la belleza HiKARI: Discúlpame un segundo. Puedes fijarte en todas las siluetas verracas del anime, que muchos de los personajes masculinos se basan en la mujer, ósea literalmente has un boceto de manga en mujer, quítale literalmente los pechos, córtale el pelo, queda un hombre HOTARU: El otaku es admirador de la belleza y pues... lo que pasa es lo que te digo, el nivel de frikismo , y de gusto por el otaku hace que la gente se tueste, hay gente muy tostada , yo hace unos seis años en un coslpay que organizo ciudad manga , fue una muchahca , yo no tengo nada contra las gordas , porque yo ahorita estoy gorda, peor gorda muy gorda , disfrazada de libra del caballero de Libra , ¡ay dios mío! , yo casi me siento a llorar HIKARI: Eso es lo que yo digo, yo respeto al cosplay, es que el cosplay también es un arte y a todo el mundo se lo he dicho el cosplay e sun arte com cualquier otra cosa , pero ek arte hay que respetarlo. HOTARU: El disfraz era chévere, por que le fue bien , peor s ele veía patético o por decir hace poco vi a una nena disfrazada de lujuria , es severa mamacita, luejuria es el super personaje , súper bien diseñado HIKARI: Es que es una mamacita, literalmente lujuria que es , deseo a la carne HOTARU: Pero era una mujer , casi de dos metros de altura, la altura no tiene nada que ver peor tu le veías la cara y parecía un hombre y yo deica – Dios mío como se ponen eso por Dios- , ahí es donde yo digo que el cosplay desinhibe , porque no le importa cómo se ven HIKARI: De pronto en es aparte nosotras, si le tenemos un respeto al cosplay HOTARU: eh ósea te desinhibe y te hace más sexy, pero igual tiene un límite , igual por eso se hace un concurso de cosplay , en todas las actividades , porque la gente le mete mucha plata HIKARI: No solo plata , también pasión y tiempo HOTARU: No, por ejemplo los que hicieron a los evas, ósea le quedaron, ósea en las fotos se ven feos, verlos así (señalando un cara a cara) era... ahh.. HIKARI: No más el Eva que vino a concursar para el concurso nacional de cosplay (CNC), ¡Dios mío! mis respetos, el profe que se gano el concurso nacional de cosplay, hizo el cosplay de Megatron tipo dragón, imagínate eso, eso es tenerle

amor al cosplay, ¡sí! , y por lo menos tuvo la seriedad de decir que es un profesor, es un hombre ya hecho y derecho como digo yo, y dijo: Yo sé que no me parezco ningún personaje por eso yo hago este tipo de personajes, ósea yo puedo ponerme un traje completo y pues no me voy a ver ridículo porque el cosplay para mí es un arte, así literalmente lo dijo, y yo comparto también con él ese punto.

11. ¿Cuál Es el futuro del Otaku?

R/ HOTARU: Ahorita, tenemos muchas puertas abiertas los medios de comunicación... HIKARI: tenemos muchas puertas abiertas y vamos a abrir más HOTARU: Los medios de comunicación tanto la televisión como la radio; tenemos facebook, yo le digo el espacio ñoño donde tu de cinco personas cuatro son otakus o son gamers , algo así HIKARI: Algo que tenga que ver con la cultura japonesa HOTARU: Eh, que más... tenemos radio las emisoras comerciales HIKARI: Las que están en internet HOTARU: Canales de televisión como MTV, no en Latinoamérica pero si se por muy buena fuente , que le prestan atención a este tipo de música, se ha acogido mucho, se está tratando de abrir el espacio ahí mismo , se está trabajando seriamente en eso con las embajadas en los diferentes países , conocemos gobernantes y alcaldes, ediles toda esta gente para que se abra un espacio en Latinoamérica. Internet nos acerca mucho a todos, antes conseguir un manga original aquí en Colombia era mejor dicho te podría estar costando hasta doscientos mil pesos, a mí me costó eso, ahora ya lo puedes conseguir más barato, bueno no tan barato HIKARI: Pues si no tienes la opción de conseguirlo, una es en internet sale; Bueno no soy tan mangaka HOTARU: Igual aquí se consiguen muchas cosas, como que se está abriendo mucho la puerta a que la comunidad Otaku tenga acceso a esto, y que en países como Argentina tu salgas a la esquina y encuentres una tienda donde puedas surtirte de lo que te gusta y no necesariamente tengas que ver por televisión el mismo programa, la telenovela a las ocho de la noche; sino que te abran un espacio, se está hablando con un grupo de la universidad de Antioquia que piensa abrir un canal privado regional, para pasar una franja y legalizarla , lo que pasa es que acá en el país es complicado, pero igual con la ayuda de las embajadas todo esto que se está.. Ósea en Latinoamérica se están logrando muchas cosas porque no solamente aquí en Colombia, porque cuando se trata de abrir un proyecto nos toca luchar a todos juntos; Colombia es un país difícil porque tiene muchos problemas y meterle otra... echarle otra gota al vaso como que no. Entonces es algo como que se tiene que trabajar, despacio en grupo, además acá existen roces entre las personas pero a la hora de trabajar algo o de hacer algo – ¡ah! sabe que, si usted me cae como un culo; pero listo sentémonos y trabajemos-HIKARI: pero es un proyecto para todos, ósea no es contando solo unos pocos, sino es para todos. HOTARU: Por ejemplo hace poco la librería francesa se renovó, precisamente para abrir más espacio, hay tiendas un poco clandestinas donde se puede conseguir mercancía legal y original, digo clandestinas porque son casi como...HIKARI: Casi que escondidas, uno casi no las encuentra difícil y este tipo de otras tiendas muy grandes pues a muchos de nosotros se nos sale del bolsillo comprar las cosas HOTARU: Igual nosotros, ósea el Otaku es envidioso entre comillas, pero también es muy dado a prestar material ; no prestar material no, porque yo no le presté una película a Hikari ni por el ...- pásame un CD y yo se la quemé, si pero... porque hay gente que se queda con las cosas uno termina aprendiendo pero uno no le presta al Otaku todo porque cuando uno le presta algo se encarna o le gusta algo se queda con eso. Entonces es como igual el hecho... Ósea esa solidaridad que existe entre que usted se entere y se informe mucho de las cosas existe y eso, mientras seamos una comunidad así, yo creo que tenemos mucho futuro. Igual hay gente que intenta dañarnos, hay gente... HIKARI: ¿Sabes por qué?, porque literalmente

somos una cultura que construye y transforma, no destruye HOTARU: Entonces hay gente que intenta dañarnos, hay gente en el mismo gremio que habla mal de nosotros o hay gente que se tuesta mucho, que quiere ya convertir a Colombia en una colonita de Japón y que todos andemos en Kimono, ¡no!, a mi no me agrada que todo el mundo sea Otaku HIKARI: Ahí es donde, donde decimos nosotros, que tal todo el mundo sea igual que uno, no. Muchas veces nos hallamos en un choque con todo el mundo de que -ha eso es bueno y tal, pero siempre nos van a acusar-, pero eso es algo bonito porque uno es diferente HOTARU: Ósea cuando yo digo que abramos espacios, es que abramos espacio para nosotros, para la gente que realmente le gusta, para la gente que está interesada y sabe lo que hay detrás de una historia, detrás de lo que piensa el mangaka cuando lo está haciendo, para la gente que – yo no aprendo los nombres del personaje- pero la gente que sabe quién es quién y se identifica con un personaje por x o y razón, para esa gente no para la gente que está ahí por moda, a mi no me agrada que la gente sepa de los seriados que yo veo, no me gusta Naruto , lo he visto pero no me gusta, no me gusta las cosas que ya están quemadas que son del pueblo y pues es mi gusto y es como muy personal; es como si usted escucha metal y vaya y le hable cualquier pendejo de Bato. Entonces ¿cómo?.

ANEXO 5: Escrito sobre “Naruto”**LOS CABALLEROS DEL ZODIACO PARA UN JOVEN LLAMADO *NARUTO***

Hace poco termine mi practica en un hospital psiquiátrico, allí encontré a un personaje que podría decirse hace parte ya de la gran comunidad “Otaku”¹⁴. *Naruto*, es su nombre y habla de su experiencia como paciente de una institución psiquiátrica y su gusto por el anime y el manga, en particular por caballeros del zodiaco y *Naruto*.

Junto a él se llevo a cabo un cine foro acerca de esta serie, en donde semanalmente se veían dos capítulos de caballeros del zodiaco (saga de Hades) y se hablaba sobre temas como la muerte, el hades y lo que evocaba el ver caballeros del Zodiaco o Saint Seiya como quieran llamarle.

Al finalizar la práctica, él hizo una presentación sobre la historia del anime y la serie, proyectando un capitulo que para *Naruto* era el que más le gustaba.

Todo este proceso vino a darse bajo el deseo de *Naruto*. Antes de iniciar con el cine foro todas las tardes en alguno de los dos módulos asignados para los pacientes, se veía en un canal x *Naruto* o *Dragón Ball Z*, terminadas la dos series *Naruto* empezaba a comentar y hablar con otros pacientes sobre el capitulo, los personajes y las batallas que se habían librado ese día. Le propongo realizar un cine foro sobre alguna serie que le guste, respondiendo inmediatamente con una en particular: Caballeros del Zodiaco y específicamente la Saga de Hades.

No resulta extraño que se interesara por esta saga, pues en cierta medida la reclusión de un paciente en un hospital es equiparable a la condena de Eurídice en el Hades, mirar hacia atrás para *Naruto* es el equivalente a ser quedarse inmóvil, como en muchas ocasiones sucedió; su eterna pregunta por el cómo actuar lo llevaba a una ruta que buscaba salida, pero su destino siempre resultaba siendo el mismo; quedarse inmóvil corporalmente al igual que Eurídice con su cuerpo como piedra en el Hades, mientras que Orfeo mira con impotencia a su amada en la inmovilidad mas infernal, haciéndose preguntas del porque tuvo que pasar. Muy parecido a lo que le sucedía a *Naruto* mientras se encontraba



¹⁴ Dícese del fan del manga y el anime en occidente donde la dinámica es diferente a la de Japón, en este país la palabra además de esto, es asociada a sujetos con poco contacto social y falta de productividad.

inmóvil en algún rincón del hospital rumiando sus pensamientos. Así podría describirse la tragedia de Naruto; abandonado por su familia y maltratado por su madre a temprana edad, se le asilo en un Psiquiátrico debido a su recurrente comportamiento catatónico. La inmovilidad incomoda y al parecer esta fue la razón neurótica¹⁵ que termino excluyendo a este compañero "Otaku" de una familia y una sociedad.

Digo "otaku", designando al fan del manga y el anime, puesto que en muchas de las conversaciones con *Naruto*, como lo nombraban sus compañeros, él decía – Me gusta mucho Pegaso porque es el caballero que nunca se rinde y siempre encuentra una solución- , identificándose con este personaje y la posibilidad de encontrar algo de si mismo allí. Durante el proceso Naruto se encargó de conseguir el televisor y el espacio para proyectar la serie, en un cine foro *Naruto* dice – Caballeros del zodiaco se parece a mí porque, me ha enseñado que lo imposible es posible, por ejemplo mi enfermedad parecía imposible de curar, pero ahora me estoy curando-. Esta frase más allá de darle un carácter curativo al anime, con lo que nos confronta es con la posibilidad de encontrar en una historia fantástica algo de la historia personal, no en vano *Naruto* lo comenta.

Describiré a continuación una escena del capítulo que con una carga muy simbólica *Naruto* escogió para mostrar en su presentación.

Saori o la reencarnación de Atena impide que varios caballeros dorados pelearan, pide que guíen hacia ella a quienes quieren asesinarla. Mientras tanto Seiya el caballero de Pegaso tiene un sueño donde ve llorar a Atena, cuando despierta tiene un mal presentimiento. La muerte de Atena se cumple al fin en una especie de homicidio-suicidio, en el que pide a uno de sus caballeros que entierre una daga en su cuello, con la finalidad de poder luchar en el Hades.

Esta es la escena con la que se acaba la primera parte de la saga, luego vendrá la del infierno, el Hades. De la escena puede decirse que es una clara certeza para Naruto – yo, encontré algo contradictorio, ¿Por qué en Saga (El personaje que asesina a Atena) , va al inframundo si para ir se necesita del octavo sentido y él no lo tiene?- ese octavo sentido parece ser el poder de la muerte, de lograr en un más allá, lo que aquí no es posible lograr.

¹⁵ Se utiliza este término del Psicoanálisis, para hablar del mundo de los supuestamente "normales" o "no enfermos mentales", que como hará saber Maud Mannoni en su texto *El psiquiatra. El loco y el Psicoanálisis (1970)*, La locura interpela a la no-locura, pues es producto del lenguaje neurótico con el cual se quiere escapar de la locura excluyendo de si lo que no hace armonía con la cultura, y como muchos dicen "*las palabras tienen poder*", en este texto la frase tiene sentido cuando Manonni encuentra cómo la familia al incluir la categoría "loco", condena al paciente a un personaje que tiene que desempeñar por el resto de su vida la tragedia familiar.

Naruto expone aquí la importancia para él de encontrar en el otro un espacio donde habitar y ser escuchado como lo que es y no como lo que una institución desea de él. Este espacio propició ese encuentro primordial entre su mundo y el mundo de los caballeros del zodiaco, para él –los dioses no existen, yo sé que son muñequitos y dibujos-, son el reflejo de algo que solo existe en la medida en que siente un gusto por ello. Lacan en su seminario sobre la angustia expone lo que el budismo zen nos enseña “*el deseo es ilusión*”, y si nos remitimos a la función de la mirada se reafirma esta frase al encontrar que lo que buscamos es la falta, desplazada en una cadena significativa la cual remite a un S1 donde se empezó a fundar el deseo, y de donde empieza el lenguaje inconsciente a ser un actor bastardo. En este caso el anime Caballeros del Zodiaco remite a un sin número de significantes aun no explícitos para *Naruto*, a él solo le queda claro que encuentra en esta serie y en otras la forma de romper su estado de quietud, de inmovilidad corporal, que muy seguramente remitirá a una inmovilidad psíquica.

El anime suele ser comparado con los sueños, allí todo es posible, al serlo se hace también posible descifrarlo en su carga simbólica, determinando su valor para quien lo ve y lo lee, así como en la literatura se crean personajes que nos hablan del mundo subjetivo del autor y del deseo del lector, también en el anime la imagen, el sonido y la música cobra sentido en el mundo subjetivo del creador y el espectador, para este caso el mundo de *Naruto*.

El interés por el cine foro se despertó en otros pacientes y esto logro que ellos pidieran y organizaran noches de películas, pero debido a que no se tiene material cinematográfico dentro del hospital, recurrieron a mí para pedirme alguna serie anime, para ese momento solo tenía una en mis manos , esa fue *Elfen lied* , la cual tiene también su historia e impresión subjetiva en el encuentro entre el paciente y el anime, pero esto lo trabajare más adelante, por ahora solo dejo esta experiencia con *Naruto* en donde se hizo importante la presencia de otro que escuchara su interés por las batallas entre los caballeros de bronce y los zapurios o caballeros de Hades.

David Alfonso Parada

Estudiante de Psicología- X semestre

ANEXO 7: Evento Gton 2009



Registros Trabajo de campo Eventos**G- ton 2009 ---- Agosto 1 de 2009**

El G- ton es una fiesta Otaku que convoca a un gran número de personas, se realiza anualmente, como investigadores asistimos para conocer este evento, valiéndonos de la observación participante, cada uno de los investigadores se vistió de un personaje de una serie anime, a lo que los Otaku denominan Cosplay.

Al llegar al lugar del evento lo primero que se encontró fueron los organizadores algunos haciendo cosplay otros no, quienes daban la bienvenida a quienes llegaban, usando expresiones propias del Japonés como Kawaii (Lindo), Sempai (Lider), Kami (dios), Arigato (Gracias), entre otras; y acompañaban el saludo con una exclamación de nombre del personaje al cual estaba representado cada persona; al entrar uno de ellos grito ¡Ukyo!, (como si en efecto se tratara del personaje de la serie y no de alguien disfrazado), regálame una foto, si, si!.

El lugar contaba con dos plantas, en la primera se encontraba un patio al fondo, que comunicaba con un salón en el que grupos que se unieron para hacer a todos los personajes de una serie, representaban escenas de algún capítulo para el deleite de los asistentes; pasando el patio se encontraba un salón no muy grande en el que se realizó concurso de canto de openings y endings, que son respectivamente las canciones de inicio y fin de las series anime; en este lugar también se realizó karaoke, mientras se daba inicio al concurso de canto.

En la segunda planta se encontraban 3 salones, básicamente para que la gente se reuniera con otras personas, los asistentes que realizaban Cosplay actuaban tal como si fueran el personaje al que representaban y cuando no les saludaban llamándoles como se llamaba el personaje, les nombraban por algún pseudónimo, al que los "Otakus" llaman Nick, que es la forma en la que suelen presentarse en páginas de Chat o Redes Sociales. El concurso de cosplay generó bastante expectativa ya que en este las personas o grupos representaban escenas conmemorativas de las series a las que pertenecía el personaje, o del personaje como tal; también contó el evento con la presentación de una banda de J – Music, llamada Kira. Por la actitud entusiasta de la gente es posible observar que estas bandas ganan con facilidad una gran cantidad de adeptos, ansiosos de escuchar en vivo sus canciones favoritas.

