

INDAGACIONES DE LA CULTURA OTAKU

Leonel De Jesús Segura ¹
Flor de Liz Pérez Morales ²
Rebeca de la Cruz Palomeque ³

DOI: 10.19136/Cz.a17n34.6442

Resumen

El objetivo del presente trabajo es analizar la cultura otaku mediante un método cualitativo, tomando como base teórica la perspectiva transdisciplinar misma que permite una mirada histórica, de interrelaciones sociales y simbólicas de la cultura. Desde este ángulo se abre la posibilidad de comprender no sólo los procesos de asimilación de los sujetos, sino también a correlacionar los distintos elementos de interpretación que se brinda de la cultura otaku.

Palabras claves : Cultura, transdisciplinariedad, estésis, sistema, semiótica.

Puerta de entrada al mundo otaku

Los otakus son grupos culturales cuyos integrantes, por lo general, son jóvenes a quienes se les relaciona con expresiones como el manga, el anime y el cosplay; manifestaciones culturales provenientes del Japón, un país que ha sabido aprovechar las tecnologías emergentes, para la difusión de sus elementos culturales.

¹ Pasante de la Licenciatura en Comunicación de la UJAT. Colaborador en el Área de Radio de la Dirección General de Comunicación Social.

² Profesora-Investigadora de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Doctora en Estudios de Comunicación y Cultura. SNII Nivel 1.

³ Profesora-Investigadora de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Doctora en Estudios de Comunicación y Cultura.

En la actualidad esta comunidad cultural ha ganado notoriedad como fenómeno cultural, ya que a partir del uso de internet se ha diseminado fácilmente en distintos contextos culturales. La cultura otaku resulta ser una forma de expresión cultural que a nivel individual comunica manifestaciones personales, mientras que a nivel colectivo expresa diferentes elementos basados en la interacción social.

Evidentemente en el mundo contemporáneo se presentan transformaciones, que de forma natural aluden a los sujetos y a sus acciones, lo que deja ver un marco cultural propio de nuestro tiempo; entonces, vale la pena adentrarse al territorio de lo otaku desde la perspectiva de la comunicación, porque este trazo resulta ser una forma de expresión cultural que a nivel individual y colectivo es una manifestación de la social, que pone en juego diferentes elementos de interacción social.

El escenario de estudio se sitúa en Villahermosa, Tabasco, un espacio donde los eventos relacionados con la cultura otaku son frecuentes y donde la asistencia juvenil cada vez es mayor; los acontecimientos realizados en la entidad son la *Antigravitycon* (2023) y la *Expotaku* (2023); la primera convención realiza cuatro eventos anuales mientras que la segunda se lleva a cabo tres veces al año; aunque en ambos casos también se organizan mercadillos donde se comercializan mercancías alusivas a los productos culturales. En el caso de la *Antigravitycon* es el MercaGeek mientras que por parte de la *Expotaku* se realiza el Bazar Otaku.

El análisis de la cultura otaku que se presenta en este estudio se desarrolla con un cuerpo teórico con el que se intenta brindar las explicaciones fundamentales del tema;

la armonización conceptual se organiza considerando la complejidad que representa el tema, un escenario que irrumpe de forma creciente en la cultura e incide de forma inherente en los distintos ámbitos con los que se relaciona, de ahí la imperante necesidad de allegarnos a su comprensión.

Al amparo de este estudio se ofrece una definición de cultura desde la apropiación del sentido de reinterpretación que la noción de cultura va acumulando con el paso del tiempo. Echeverría (2010) menciona las definiciones de dos autores: primero a Lévi-Strauss que considera a la cultura como un sistema de códigos y leyes; y luego a Sartre, que la explica como un marco de interrelaciones, donde los individuos pueden influir en las reglas. Ambas nociones igual de válidas para comprender las intenciones interpretativas de este estudio.

El tema se presenta en tono de ensayo cuya perspectiva cultural arriba en la comprensión del otaku como un lenguaje que interacciona, no sólo como un sistema sociocultural, sino que interacciona con sus propias reglas y sentidos sígnicos. Esto coloca al tema en una emergencia cultural, que se reflexiona en la mirada de Martínez Miguelez y la agudeza semiótica-estética de las categorías de Mandoki (2006), mismas que le brindan fundamentos metodológicos más agudos; esto conlleva presentar un trabajo en una perspectiva transdisciplinaria, cuya estructura se dimensiona en tres ejes reflexivos denominados: Surgiendo de los escombros, Inmersión cultural y Explorando los valores simbólicos. A partir de estas tres dimensiones se puede observar no sólo el sentido social de la cultura otaku, sino también las relaciones efectivas que se dan entre los individuos

de una colectividad, en especial desde un punto de vista histórico, ya que la dinámica de la cultura y la forma en que la percibía la sociedad han estado en constante cambio.

Por los rincones de la cultura otaku

Cuando se trata del desarrollo cultural, el proceso ocurre de manera similar al de una empresa cuya motivación inicial es cubrir una necesidad inmediata en la forma de un producto o servicio que con el tiempo comienza a ser notorio entre la gente; con ello vienen una serie de cambios que implican optimizar el sistema de producción, consolidar la identidad y adaptarla según las circunstancias, así como influir en las personas de algún modo.

Por ende, el análisis se sustenta en torno a cuatro apartados que se denominan ejes, el primero es el eje histórico donde se explican sus orígenes y evolución dentro del rubro colectivo, el eje organizacional donde se detalla como es el proceso de comunicación que lleva a involucrarse en la cultura otaku y adaptarla a las necesidades individuales y el eje simbólico en el que se presenta la interpretación subyacente elementos culturales que emanan de esta comunidad.

A) Surgiendo de los escombros

Según Echeverría (2010), tanto la postura francesa como la alemana son esenciales para comprender los cambios culturales a lo largo del tiempo. La visión francesa se centra en la contribución colectiva al desarrollo económico y cultural, mientras que la alemana destaca la motivación intrínseca y subjetivo-emocional frente a una normativa cultural rígida. Estas ideas se reflejan en el anime y el manga como expresiones culturales.

En la revisión genealógica respecto a la evolución de la cultura otaku, se identificaron dos precedentes significativos que se localizan en el manga; la fase de la preguerra a finales del siglo XVIII, donde esta expresión era entendida como una representación satírica de temas sociales; en tanto que en la fase de la postguerra, a mediados del siglo XX, el manga era más un entretenimiento infantil. En la primera fase de modernización cultural de Japón, Sorel (2018) destaca el desarrollo de medios impresos de entretenimiento, específicamente el Kibyoshi, predecesor del manga. Este consistía en impresiones de diez páginas con textos e ilustraciones satíricas sobre temas sociales.

Después de la guerra, las tropas estadounidenses no solo ayudaron con la reconstrucción de la infraestructura en Japón, sino que también influenciaron el manga, aportando su capital cultural y determinando atributos estéticos similares al cómic norteamericano. La sociedad japonesa combinó estos saberes externos con su propia cultura, lo que permitió la restauración del culturoma y el surgimiento del manga, que inicialmente se consideraba un lenguaje solo para niños y jóvenes.

Según Rodríguez (2017), las ideas políticas comenzaron a manifestarse en el manga con la obra Tetsuwan Atom (Astroboy), que mostraba cómo la energía atómica impulsaba el desarrollo tecnológico del país, pero también planteaba riesgos. Esta tendencia a abordar problemas sociales y políticos llevó a que el manga se consolidara como un lenguaje convencional y un fenómeno cultural con una fuerte crítica social. Estos cambios se reflejaron en el diseño de personajes, y Mandoki (2006) lo describe como "una secuencia de objetos derivados

cada vez más complejos y notorios". (pág. 88)

Desde las perspectivas intrínseca y extrínseca se puede comprender qué; intrínsecamente, el primer objeto cultural fue concebido al empeñar su tiempo y energía en querer contar una historia compleja cuya materia concebida es un espacio ficticio inspirado en el culturoma, sin mencionar que la duración narrativa puede profundizar en los elementos del relato. En la perspectiva extrínseca, entra en acción el medio tecnológico de la televisión porque adapta la materia simbólica existente al formato audiovisual conocido como anime; con el tiempo se dio mayor cantidad de producción de este objeto cultural.

Con la aparición del anime, la cultura visual creció significativamente gracias al dinamismo del formato audiovisual y el medio televisivo, haciendo el producto cultural más accesible y aumentando el interés y la audiencia. Esto dio lugar a los primeros círculos sociales conocidos como doujin, que inicialmente realizaban actividades simples como visitas a estudios de animación. (Rodríguez, 2017)

El aspecto intangible del anime, basado en su esencia material, emergió durante el auge económico y tecnológico de Japón en los años 60. Esto se reflejó en el género Mecha, donde se exploraban las implicaciones de la tecnología avanzada. Esta temática influyó en la generación de los 70, motivándolos a participar en el mercado del anime y manga. En los 80, esta generación reinterpretó el entorno cultural, enfocando las historias en temas adultos y desarrollo personal. (Loriguillo-López, 2019)

Para la época de los 80 ya se empezaba a volver notoria la cultura otaku, puesto que el fenómeno se volvió una cultura participativa por la

creciente actividad de los doujin, quienes ya desde mediados de los años 70, realizaban eventos públicos para materializar la energía física y afectiva. Lo que sería un precedente significativo de esta cultura, conocido como cosplay; es una actividad que al extenderse en el tiempo, las personas se apropiaron de sus personajes favoritos y los adaptaron a su estilo propio. (Loriguillo-López, 2019)



En la década de los noventa del siglo XX y la primera del nuevo siglo, la cultura otaku se consolidó globalmente por factores como la implementación del internet donde grupos de fanáticos interactuaban sobre sus productos culturales correspondientes, así como por el crecimiento en tamaño y número de actividades en sus eventos públicos. En este periodo apareció uno de los productos icónicos más significativos, el anime de Neon Genesis Evangelion, el cual es considerado actualmente como un anime de culto gracias a la complementariedad de sus composiciones signica y simbólica. En esa misma década, llegó a su apogeo evolutivo la cultura otaku a nivel global, el fenómeno cultural fue introduciéndose y desarrollándose de forma diferente en cada país.

Desde los años 60, el diseño visual neoténico del anime, al ser introducido en México, fue percibido como apto solo para niños, generando una reacción negativa entre los adultos debido a escenas de desnudez y temas religiosos y morales. No obstante, se respetaron los gustos culturales de los jóvenes para evitar conflictos de convivencia. (Valadez, 2020)

La evolución de la cultura otaku comenzó con el manga como un medio de entretenimiento accesible y continuó con cambios en su significado, la implementación del formato audiovisual y el incremento de actividades sociales, hasta hacerse notoria en la sociedad. Estos procesos sociales han dado lugar a nuevas condiciones para su análisis. Víctor Turner (Díaz, 2008) describe este fenómeno como la manifestación del pensamiento a través de acciones e interacciones sociales.

B) Inmersión Cultural

La estructura de las relaciones sociales en la comunidad otaku se basa en principios ontológicos y epistemológicos. La ontología se centra en la identidad y esencia del individuo, mientras que la epistemología considera el conocimiento adquirido a través de la interacción con el entorno. Estos dos elementos se complementan y se aplican tanto a nivel individual como colectivo, afectando el análisis de la industria del manga y el anime, que se influyen mutuamente a pesar de tener su propia esencia.

La naturaleza ontológica es la predominante, al tomar en cuenta que una industria cultural está conformada por múltiples empresas provenientes de una sociedad pluricultural regida bajo una normativa común, lógicamente debe contar con un sistema organizado.

La cultura otaku en los escenarios contemporáneos es compleja en sus formas organizativas, representando no solo su dinamismo, sino también sus interacciones sociales. Esta cultura se moviliza significativamente, y se debe entender no solo por el consumo de manga y anime, sino por la actividad cotidiana y el entorno en el que se desarrolla.

La cultura otaku se activa a través de la dinámica de sus participantes, entidades culturales que no necesariamente tienen fronteras físicas, sino límites basados en identidades colectivas, y se organiza según los contenidos que llegan a las localidades. (Ver Figura 1)

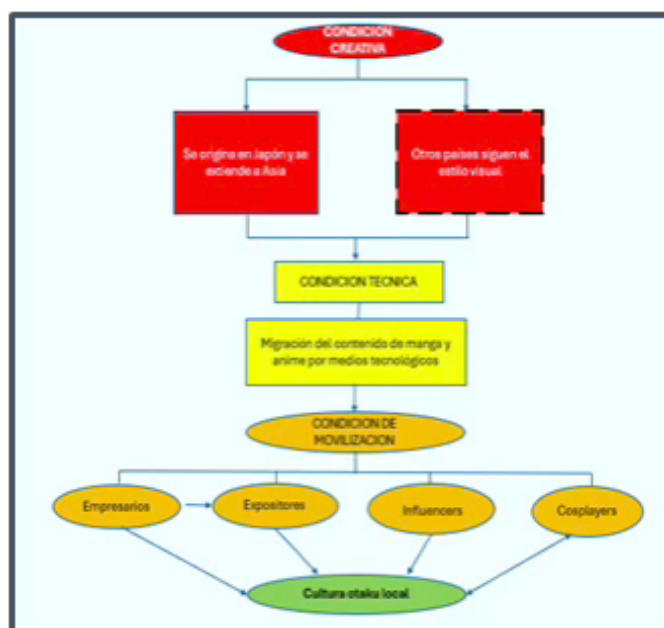


Figura 1. Sistema cultural de distribución significativa de lo otaku. (Elaboración propia, 2024)

Lo importante entonces, es focalizar la dinámica que tiene la cultura otaku en sus condiciones de movilidad en la cultura local, ámbito donde la relación de los contenidos provoca las interacciones de los actores con gustos por el performance otaku.



En esta dimensión de la cultura local es evidente que concurren los diversos elementos que dan cuenta del enjambre cultural, donde no sólo se visibilizan los procesos sociales que permiten la interacción de sus actores, sino también la forma en que se cohesionan en los espacios, es decir que el performance se ejemplifica en lo que ahí se comunica; al respecto Miguelez plantea que las ideas de Prigogine son más completas que las de Darwin, enfocándose en los procesos termodinámicos de los sistemas abiertos en desequilibrio. En situaciones de inestabilidad, estos procesos irreversibles, presentes en la vida, no siguen la ley de la entropía completamente; en cambio, son fuente de coherencia al exportar entropía a su entorno y aumentar su orden interno. Este fenómeno, conocido como "estructuras disipativas," nos permite hablar de autoorganización en estructuras en desequilibrio. (1996, p.83)

Lo anterior se muestra en la cartografía que visibiliza esencialmente, y desde esta mirada particular tres dimensiones que posibilitan el tránsito de la cultura otaku a las localidades, escenarios donde no sólo se ponen en juego las reglas del lenguaje de la cultura otaku, sino la incorporación o movilización de los contenidos en los sujetos.

Esta movilización tiene tres dimensiones:

- I. Condición creativa
- II. Condición técnica
- III. Condición de movilización



Foto: Leonel De Jesús Segura

Cosplayer.

En la condición creativa es de donde emergen los fundamentos y procesos que le dan carácter al acontecimiento, desde ahí se crean los elementos culturales que a raíz de sus cualidades estéticas, van adquiriendo un valor simbólico por parte del territorio cultural que le da sentido -en este caso la cultura japonesa- hasta trascender a otros territorios; debido al impacto que tuvo inicialmente, la cultura otaku fue expandiéndose por varios países de Asia, en los cuales se aplicaron los



lineamientos estéticos para así crear productos culturales con base en elementos culturales locales, sin embargo no sólo se limitó al continente asiático porque en Occidente también se aplicaron los normas estéticos para crear objetos culturales, los que en algunos casos pueden estar basados en la cultura asiática.

En la condición técnica, entran en juego los medios tecnológicos al fungir como difusores del manga y anime; como antecedente están los medios tradicionales que en este caso son la televisión y el formato impreso del manga, estos tenían un alcance algo limitado debido a factores socioeconómicos pero indirectamente podían captar a las personas cercanas a aquellos que los consumían, dando como resultado agrupaciones locales que influyeron en el ritmo de producción de estos objetos culturales; eventualmente estos productos migrarían a un formato digital por medio del internet, de este modo lograrían llegar a mucha más gente así como crear un medio de comunicación más versátil que permitió contactar y coordinar a varias personas que posteriormente llevaría a la organización de actividades y eventos públicos.

En la condición de movilización entran en juego los actores de los rubros económico y social, lo que nomina a las empresas, los expositores, los influencers y los cosplayers. En lo económico, las empresas consideran la popularidad del manga y el anime como una oportunidad de mercado, por lo que, con la ayuda de sus recursos y contactos, toman la iniciativa de llevar a cabo eventos públicos donde los expositores de mercancía alusiva a la cultura otaku pueden comercializar sus productos y a su vez los otaku puedan interactuar por medio de diferentes actividades según sus intereses.

En el ámbito social, los influencers y los cosplayers son fundamentales para la cultura otaku. Los influencers, pertenecientes a esta cultura, difunden productos culturales y pueden influir en la integración de nuevos miembros. Los cosplayers, conocedores y seguidores de personajes específicos, los personifican en apariencia y personalidad. Estos elementos contribuyen a la formación de la cultura otaku a nivel local.

La cultura otaku se organiza a través de la movilización, con influencers y cosplayers proveyendo energía al atraer nuevos fanáticos y reforzar vínculos. Esto genera ingresos mediante la venta de mercancía, incentivando tanto a expositores como a empresarios a seguir invirtiendo en el nicho.

La ontología y la epistemología son esenciales para entender tanto a nivel individual como colectivo. La ontología se centra en la realidad y las relaciones entre entidades, mientras que la epistemología se enfoca en cómo se genera y valida el conocimiento. En la industria del manga y el anime, estos conceptos se aplican al analizar cómo se estructuran y relacionan sus partes, y cómo se influyen mutuamente, con animes basados en mangas y viceversa.

Conforme crece la cultura otaku en cuanto a notoriedad pública, se realizan distintas actividades, las cuales proporcionan la energía vital al reforzar el vínculo de los sujetos pertenecientes, así como permitir la interacción social para que los sujetos externos se integren.

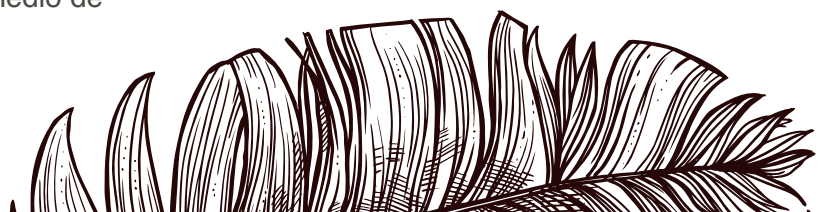




Foto: Leonel De Jesús Segura

Performance.

Y lo que sigue

Los doujin, que comenzaron como visitas colectivas en la cultura del manga y el anime, crecieron en tamaño y cantidad. Con el tiempo, las primeras convenciones se organizaron, aunque con baja asistencia y pocas actividades debido al escaso interés social. Sin embargo, la popularidad de los productos culturales y los medios tecnológicos incrementaron el conocimiento y participación en estos eventos. Los empresarios, aprendiendo de las primeras convenciones,

implementaron nuevas actividades como concursos de cosplay para atraer más personas a la cultura otaku.

La cultura otaku, es un fenómeno significativo en el contexto local y juvenil, ha experimentado una transformación debido al proceso de mundialización. Los elementos de esta cultura han penetrado gradualmente en el espacio cultural local, convirtiéndose en una parte normal en términos de convivencia cotidiana y normativa. Hoy, la cultura otaku es una entidad organizada donde se realizan diversas actividades, y se ha hecho un esfuerzo para eliminar la ambigüedad en el proceso de estésis.

Gracias a los medios tecnológicos, los jóvenes no sólo adquirieron conocimiento de los productos culturales y los consumieron, sino que también llegaron a generar apego por algunos de los elementos que los conforman. Tanto los empresarios como los comerciantes particulares vieron a la cultura Otaku como un nicho mercantil valioso, debido a que su creciente popularidad entre los jóvenes se traduce en muchos potenciales clientes.

En Occidente, muchas empresas comenzaron a crear productos culturales inspirados en el manga y anime, integrándolos a la cultura a pesar de no ser originarios de Japón. En Tabasco, además del impacto económico, agentes sociales ayudaron a involucrar a familiares y amigos en la cultura otaku. Los cosplayers también fomentaron el interés. El grado de apropiación de productos culturales depende de la identificación con estos, variando en notoriedad según el contexto social. La interacción con personas afines acelera este proceso.

Es decir, el proceso de asimilación y apropiación en torno a la cultura otaku es influenciado por factores como la interacción con medios tecnológicos, las cualidades de un personaje con las que una persona puede identificarse, las emociones generadas, la influencia social y el entorno cultural. Esto lo convierte en un fenómeno complejo que merece ser estudiado con mayor profundidad.



Foto: Leonel De Jesús Segura

Vestimenta tradicional japonesa.



Referencias

- Charaudeau, P. (2009). Análisis del discurso e interdisciplinariedad en las ciencias humanas y sociales, in Puig L. (ed.), El discurso y sus espejos, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2009., 2009, consulté le 28 mai 2024 sur le site de Patrick Charaudeau - Livres, articles, publications. <http://www.patrick-charaudeau.com/Analisis-del-discurso-e.html>
- Díaz Cruz, R. (2008). La celebración de la contingencia y la forma: Sobre la antropología de la performance. Nueva antropología, 21(69), 33-59.
http://www.scielo.org.mx/scielo.phpscript=sci_arttext&pid=S0185-06362008000200003&lng=es&tlng=es.
- Echeverría, B. (2010) Definición de Cultura. Editorial Itaca.
- Loriguillo-López, A. (2019) Genealogía de las prácticas comunicativas del otaku: evolución de la tecnología audiovisual y de la cultura fan en el consumo del anime. Arte, Individuo y Sociedad. 31(4), 917-930. <https://doi.org/10.5209/aris.62321>
- Mandoki, K. (2006) Estética cotidiana y juegos de la cultura Prosaica I. Siglo XXI Editores.
- Mandoki, K. (2006) Practicas Estéticas e Identidades Sociales Prosaica II. Siglo XXI Editores.
- Martínez, M. (1997) El paradigma emergente: hacia una nueva teoría de la racionalidad científica. Editorial Trillas S.A. de C.V.
- Rodríguez, J. (2017) El manga como fenómeno social. Kokoro. Revista para la difusión de la cultura japonesa. (4), 1-14.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6278011>
- Sin autor (2011) El fenómeno del manga. OMPI.
https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2011/05/article_0003.html
- Sorel, J. (2018) Los kibyoshi. ABC.
<https://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/cultural/los-kibyoshi-1688667.html>
- Valadez, F. (2020) “Breve historia cultural del anime en México”. Enpoli: entre política y literatura. <https://www.enpoli.com.mx/cine/breve-historia-cultural-del-anime-en-mexico/>

