



Universidad de Quintana Roo

División de Ciencias Sociales y Económico
Administrativo

"CULTURA DEL ESPECTACULO Y LA
CONSTRUCCION DE LA IDENTIDAD OTAKU EN
CHETUMAL QUINTANA ROO"

TESIS RECEPCIONAL

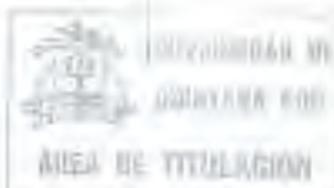
Para obtener el grado de
Licenciado en Antropología Social

PRESENTA

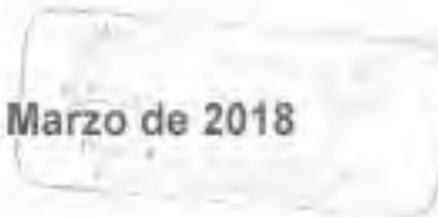
Pedro Manuel González Ancona

DIRECTORA DE TESIS

Dra. Eliana Cárdenas Méndez



Chetumal, Quintana Roo, México, Marzo de 2018



UNIVERSIDAD DE QUINTANA ROO



Tesis elaborada bajo la supervisión del comité de asesoría y aprobada
como requisito parcial para obtener el grado de:

LICENCIADO EN ANTROPOLOGIA SOCIAL

COMITÉ

Bertha Eliana Cárdenas Méndez
ASESOR: Dra. Bertha Eliana Cárdenas Méndez

Alexander Wolfgang Voss
ASESOR: Dr. Alexander Wolfgang Voss

Guillermo Velázquez Ramírez
ASESOR: Arq. Guillermo Velázquez Ramírez

Chetumal, Quintana Roo, 2018



Abstract

Simulacro y cultura son los conceptos principales, de esta investigación, para el estudio de una de las nuevas formas de construcción de identidades juveniles como es la cultura Otaku en Chetumal, Quintana Roo. La globalización y la revolución tecnológica en los medios de comunicación, han sido un poderoso creador de imaginarios sociales y facilitadora de la edificación de identidades, alejadas de formas de vida tradicionales o desterritorializadas.

Siguiendo la propuesta de Jean Baudrillard, el trabajo tiene como objetivo principal, presentar la manera como el desarrollo de los medios de comunicación transformó formas de conducta entre los jóvenes chetumaleños dando origen a nuevas identidades, como la de aquellos jóvenes que se adscribieron a la subcultura e identidad Otaku.

Para lograr este objetivo, se emplea la metodología cualitativa, siguiendo el método etnográfico y las técnicas de las historias de vida.

Agradecimientos

El presente trabajo aquí realizado se le es dedicado a a mi familia, ya que sin su apoyo, no habría salido adelante, es decir, fueron ellos quien me alentaron a no darme por vencido y a priorizar los elementos que me ayudarían a ser alguien en la vida, de igual forma, sin la ayuda de ellos no había podido realizar este trabajo, fueron ellos quien en ciertos momentos de la realización me aconsejaron y me ayudaron en temas que desconocía, tal es el caso de la historia de Chetumal (a mi padre y madre le agradezco más que nada por ese apartado) o la parte del marco teórico (a mi hermana y a mi cuñado le agradezco esta parte).

De igual he de agradecer a mi tutora de tesis y a todos los maestros de la carrera de antropología por aconsejarme y apoyarme, más que nada les he de agradecer por darme las herramientas teóricas necesarias realizar esta tesis, de igual modo, les he de prometer que los conocimientos adquiridos durante el transcurso universitario no caerán en saco roto. También he de agradecer a mi tutora particular, quien me ayudo y aconsejo con este trabajo.

No me he de olvidar de agradecer a todos mis amigos y amigas, tanto de la comunidad Cosplay de Chetumal y Comunidad de virus otakus, como lo que están ajenos de estas comunidades, quien me dieron el valor, como al igual, me alentaron para realizar este tópico dentro de una tesis, por brindarme el apoyo para realizar algunos apartados de este trabajo, ya que sin la información y el tiempo que me brindaron, este tema no habría salido adelante

Contenido

Introducción	7
Planteamiento del problema	7
Justificación	9
Objetivos	11
Hipótesis.....	12
Capítulo I.- Antecedentes Teóricos	14
1.1.- La juventud dentro de la antropología	14
1.2.- La construcción histórica del sujeto joven en México	33
1.3.- El fenómeno Otaku como objeto de estudio	49
1.4.- El otaku en Japón	50
1.5 Otaku en España; Sevilla y Barcelona.....	52
1.6.- Otaku en Latinoamérica.....	57
1.7.- Otaku en Argentina	60
1.8.- Otaku en Chile.....	63
1.9.- Otaku en Ecuador.....	66
1.10.- Otaku en Colombia, Bogotá	67
1.11.- Otaku en Venezuela	71
1.12.- Otaku en México; Toluca	74
Capítulo II- Marco teórico	78
2.1.- Identidad	93
2.2.- La atracción hacia el Manga y el Anime.....	99
2.3.- La creación de las identidades otakus	109
Capitulo III.- Marco contextual.....	136
3.1.- el área de estudio “Chetumal”	136
3.1.1.- la socialización en Chetumal; en los 60, 70, 80 y 90	146
3.1.2.- Chetumal y los cambios sociales.	152
3.1.3.- La UQROO en la actualidad.....	165
3.2.- “Anime Love” y sesión de fotos cosplayers.	174
3.3.- Etnografía.....	240
Capitulo IV.- Metodología	291
Conclusiones	295

Conclusiones respecto a las problemáticas planteadas en este trabajo	299
Bibliografía	303

Introducción

Planteamiento del problema

El Cosplay procede del término “costumeplay”, siendo el tipo de moda representativa donde se emplea un manejo simbólico a partir de los signos visuales (disfraces, accesorios o trajes) que lleva a la conversión de un personaje, dando un reforzamiento a esta recreación mediante eventos, concursos y reuniones sociales. Los cosplayers interactúan para crear un movimiento social centrada en el juego de roles.

Dentro de la subcultura otaku encontramos a individuos que vinculan su identidad con las series animadas orientales conocidas como anime, también a las historias graficas de misma procedencia conocidas como manga y videojuegos (sin importar la procedencia de éste último).

Una vez que el individuo haya creado y desarrollado una identidad individual a través de la participación de este movimiento social, se empieza a crear una vinculación con individuos que comparten características y simbolismos semejantes, a este conjunto se le reconoce como grupo social. Entonces un grupo se convierte no sólo en un medio de socialización, sino, en una forma de identificación. Todos los individuos involucrados forman una identidad nacida de la unión de identidades igualitarias, dejando de ser reconocidas como varios y empezando a ser considerados como uno, es decir, son vistos como una identidad que engloba a diversos individuos específicos como un conjunto único.

Esta forma de participación conocida como el cosplay hablando en términos simples, es la representación de un personaje, tomando a este como un símbolo de identificación, llevando al manejo de un conjunto de elementos simbólicos, que conlleva a que la persona se una aún más con dicho símbolo, generando de igual manera a que el individuo muestre dicha identidad ante la sociedad.

Su participación dentro de la sociedad nos muestra que todo acto humano realizado bajo una ideología, ya sean individuales o grupales, no es más que una forma misma de liberación y de expresión que le damos a esos pensamientos adquiridos. Los concursos y eventos juegan un papel importante, ya que con esto permite la búsqueda de una identificación dentro de los diversos grupos sociales.

Las preguntas guías de esta investigación son las siguientes; en concordancia con la propuesta de Jean Baudrillard sobre la sociedad del espectáculo, sobre las construcciones identitarias: “La construcción de nuestra identidad tiene lugar desde la alteridad, desde la mirada del otro que me objetiviza, que me convierte en espectáculo. Ante él estoy en escena, experimentando las tortuosas exigencias de la teatralidad de la vida social. En este sentido nos preguntamos:

¿Cómo se construye la identidad otaku, dentro de la cultura del espectáculo?

¿Qué son identidades desterritorializadas y cómo se ha construido la identidad Otaku entre los jóvenes de Chetumal Quintana Roo?

¿Qué similitudes tiene con la construcción identitaria con otros jóvenes latinoamericanos adscritos a esta tendencia mediática?

Una vez que se ha planteado el problema, se debe comprender la importancia de estudiar este tema, para ello se establece la justificación.

Justificación

En los estudios sobre la juventud, las construcciones identitarias han sido motivo y preocupación para estas investigaciones. En gran medida se debe al carácter plural y multifacético. Nuestra adhesión al estudio de la subcultura Otaku en Chetumal Quintana Roo, es importante, debido a que este es uno de los últimos estados de la federación mexicana en convertirse en Estado, y ligado al desarrollo de una industria como la del turismo, estudiar la manera de cómo se han venido construyendo las identidades juveniles, permite comprender el impacto mediático en sociedades que hasta hace muy poco tiempo se consideraban como tradicionales. En este sentido cobra relevancia como estas subculturas juveniles se convierte en factores de transformación cultural dentro de las propias comunidades. De manera formal, la argumentación de esta tesis nos adentra a la forma del ser identitario de sus integrantes, nos permite seguir las acciones propias y únicas de este grupo. Por este medio da como resultado la creación de una referencia hacia dicho movimiento social, permitiendo futuros análisis y/o estudios sociales, como al igual, un cambio de percepción hacia este fenómeno.

Observar como en Chetumal los jóvenes reconstruyen los símbolos orientales japoneses, a partir de elementos propios de nuestra cultura y a su vez, como estos los integran a su estilo de vida, permitiendo de esta forma, el desarrollo de una identidad mezclada entre lo ajeno (Japón) y lo propio (Latinoamérica)

De igual modo, este trabajo permitirá comprender la manera en cómo se transmite el gusto por los elementos japoneses, que son el anime y el manga, dentro del entorno social, que su vez impacta dentro del núcleo familiar y los elementos con los cuales se marcan los diferendos generacionales..

Permite observar como la influencia Norteamérica dentro de nuestra cultura va siendo reemplazada por elementos provenientes de Japón, es decir, permite percibir como se está realizando el proceso de orientalizar dentro de Chetumal

Este trabajo permite dar cuenta que actualmente en Latinoamérica la subcultura otaku paso de ser una sociedad oculta y mal vista, una de las más influyentes y más comercializadas, a tal grado que en nuestra sociedad se realizan grandes eventos y sus integrantes demuestran su identidad, por medio de los símbolos que toman del anime y manga, de manera más abierta y diversa.

A su vez, el trabajo demuestra como las acciones de los medios de comunicación han influenciado en las acciones sociales que se relacionan con la subcultura otaku. De cómo algunos de estos medios permitieron su surgimiento, por medio de su sintonización y comercio, pero a su vez, han permitido un declive al satanizar dichos elementos. Por medio de esta observación esta tesis ha de demostrar cómo dicha subcultura ha estado cambiando,, como al igual, cómo en la actualidad esta ha ido desarrollándose dentro de la ciudad de Chetumal.

Observándose la prioridad por la que se ha de manejar este tema, se platearan los objetivos que serán las guías en el transcurrir de esta investigación.

Objetivos

Se plantean como objetivos generales:

1.- Identificar los componentes identitarios de la cultura Otaku en Chetumal, Quintana Roo

2.-Identificar el vínculo entre sociedad del espectáculo y las identidades juveniles desterritorializadas

Asimismo, fue necesario establecer objetivos específicos que aportaran al alcance de los objetivos generales:

1.-Identificar los espacios y procesos de socialización de los jóvenes otaku en Chetumal

2.- Identificar los elementos simbólicos y estéticos de la cultura otaku en Chetumal

Una vez planteados los objetivos se pudieron definir las siguientes variables.

1.-Juventud 2. Cultura del espectáculo 2.- Identidad desterritorializadas

La definición de los objetivos y las variables permiten entonces plantear diferentes hipótesis que serán los ejes detrás de este trabajo.

Hipótesis

Para Gilberto Giménez existe una íntima relación entre cultura e identidad como entidades indisolubles “(...) nuestra identidad sólo puede consistir en la apropiación distintiva de ciertos repertorios culturales que se encuentran en nuestro entorno social, en nuestro grupo o en nuestra sociedad. Lo cual resulta más claro todavía si se considera que la primera función de la identidad es marcar fronteras entre un nosotros y los “otros”, y no se ve de qué otra manera podríamos diferenciarnos de los demás si no es a través de una constelación de rasgos culturales distintivos. Por en este trabajo suelo repetir siempre que la identidad no es más que el lado subjetivo (o, mejor, intersubjetivo) de la cultura, la cultura interiorizada en forma específica, distintiva y contrastiva por los actores sociales en relación con otros actores” (Giménez, 2009)¹.

Si bien es cierto que la alteridad es un elemento constitutivo de la identidad individual y grupal, devenida de la interacción con los grupos sociales, esto ha sido posible en la interacción dentro de un mismo territorio. En este sentido, somos partidarios de que la identidad juvenil otaku se construyó debido al desarrollo e impacto de los medios de comunicación; la novedad de este tipo de construcciones identitarias es que se configuraron e importaron elementos que no provenían de la interacción social entre los jóvenes locales, sino que, como dice Baudrillard se desarrolla marcada por el simulacro, en el sentido de hiper realidad: “ se trata de la simulación en el caso de las masas y del disimulo en el caso de las mayorías silenciosas, es decir, las masas simulan tener lo que no tienen y ser lo que no ser, a saber, individuos, mientras que las

¹ Giménez Gilberto (2009) Cultura como identidad y la identidad como cultura en: <http://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/articulos/gimenez.pdf>

mayorías silenciosas disimulan tener o ser individuos y se camuflan en masa, esta masa vacía de sentido que como bien señala Baudrillard no son buenas transmisoras ni de sentido ni de lo social y que cual esponjas absorben toda la energía de lo social hasta caer por su propio peso. Agujeros negros del sentido” (Baudrillard a través de Ruiz M. 2011)².

La identidad otaku se construye gracias a dos factores; a la percepción que se tiene de las personas que gustan de elementos japoneses, principalmente los que tengan que ver con el anime, de esta manera, se construye una forma para identificar a este grupo de personas. El segundo factor es en la generación de esta identidad por parte del individuo basándose del anime o productos japoneses, por el sentir de pertenencia hacia un grupo, es decir, para pertenecer a un colectivo que liga sus acciones a dichos elementos, permitiendo así un escape de lo cotidiano (la realidad) por medio de símbolos y acciones nos llenan de nuevos elementos ideológicos ajenas a las normas y valores de los que hemos sido inculcados dentro de nuestro desarrollo.

A través de los medios de comunicación, los jóvenes de Chetumal van adquiriendo un nuevo patrón cultural a partir de las series animadas japonesas, de esta manera, construyen su identidad en base a de las acciones y símbolos propias de culturas orientales mostrados dentro de los animes, a esto se le denomina como orientalización

Ahora bien, se ha podido observar tanto la importancia del trabajo como al igual los ejes principales que guiaran el transcurrir de esta investigación, si bien, estos apartados tienen una importancia grande en el desarrollo de esta tesis es

² Ruiz Uribe Martha Nélica (2011) Reseña de Cultura y Simulacro de Jean Baudrillard, Revista Razon Y Palabra en <http://www.redalyc.org/exportarcita.oa?id=199518706032>

momento de analizar uno de los apartados con más peso de este documento, los antecedentes, ya que en este, se demostrara cómo han evolucionado los temas que tiene relación con las variables retomadas en este trabajo, sobre la subcultura otaku, siendo este el tema principal de este trabajo, a partir de la exposición de los enfoques que otros autores le han dado.

Capítulo I.- Antecedentes Teóricos

1.1.- La juventud dentro de la antropología

A lo largo del tiempo dentro de la sociedad ha existido un sinnúmero de cambios, todo esto es debido a las contraculturas, es decir, a un grupo social que se antepone a las normas existentes en dicha actualidad. Estas oposiciones y cambios, en la mayoría de los casos, son iniciados por los adolescentes y/o jóvenes.

La presente investigación presenta la evolución de una de esas subculturas conocida como otaku. Para ello debemos responder lo siguiente:

¿Cómo ha sido abordada la juventud en la antropología? ¿Cuál es el motivo y la función de su agrupación, es decir, de la creación de los grupos? ¿Cómo estos impactan en la sociedad y al mismo tiempo cómo son influenciados por la sociedad en donde se desenvuelven?

Los estudios pioneros en la antropología sobre estos grupos etarios son Margaret Mead, Carles Feixa, y Maritza Urteaga, que reconocen un campo de estudio dirigido directamente con los jóvenes. A pesar de la distancia en el tiempo, los estudiosos han reconocido que la juventud no es solo un componente más dentro de la estructura misma de la sociedad, sino como un

conjunto de etapas por las que pasa cada persona dentro del conjunto social. Esto permite un cambio ideológico y social en cada individuo, es decir, que los actores sociales que entran en dichos grupos cambian sus pensamientos, sus actitudes y su forma de percibir lo que lo rodea, todo lo que es concebido con anterioridad y construido por la familia es reconstruido por estos conjuntos.

Concibiendo a estos como un objeto de estudio particular dentro del entramado social y poniendo bajo la lupa de investigaciones de carácter antropológico, se percibe que la misma juventud no es algo universal en el contexto de su desarrollo, sino más bien, es un proceso apartado de lo biológico, que se va construyendo de acuerdo al lugar en donde el individuo viva.

Estos individuos por medio de un manejo de símbolos y de su estilo de vida dentro de las formaciones de grupos, condicionan factores de cambios sociales en respuesta a las problemáticas existentes dentro de su entorno.

La primera de estas autoras es Margaret Mead, quien desde su perspectiva de la juventud señala:

Dentro de los estándares americanos la juventud y la adolescencia son vistos como una dificultad, una etapa donde las personas pasan por una rebeldía y un antagonismo inevitable ante la sociedad. Esta definición era trabajada por diversas carreras (filosofía, sociología, psicología o Humanidades) en Estados Unidos y esta propuesto para todo joven, sin importar su nacionalidad, su raza, su entorno social o su estatus.

Para la antropología esta tesis no respondía a ciencia cierta sobre el desarrollo juvenil dentro de una cultura distinta, ya que el desarrollo del individuo se basa no solo en las etapas de la vida por la que pasa, de igual modo, también en el contexto socio cultural en donde éste se desarrolla, demostrando de esta manera que un sujeto de una cultura específica es distinto a otro en cuestión de ideología y comportamiento.

Dicho lo anterior, se comenzaron a realizar diversos estudios sobre este apartado por todo el globo, viendo esta oportunidad Mead (1993)³ se planteó como objetivo demostrar si la adolescencia era de por sí una etapa conflictiva para todo el mundo, o si este pensamiento solo se quedaba para los jóvenes de Estados Unidos, señala su hipótesis de desarrollo social específico, es decir, de un desarrollo distintivo y único para cierta región, a través del contexto cultural en donde un individuo se desenvuelve, de cómo le afecta todo lo que lo rodea durante su crecimiento, pero dejando a un lado las pruebas controladas, y verlo dentro su mismo entorno natural.

Para esto Mead (1993)⁴ utiliza el método del trabajo de campo, con este puede ir a observar y estudiar a los jóvenes bajo las mismas condiciones en la que ellos se desarrollan. Con esto en mente elige trabajar en Samoa, una isla ubicada a trece grados del ecuador, en el mar del sur, habitada por una comunidad polinesia de tez morena, con el fin de resolver la problemática de la juventud en una cultura distinta a la Americana, en un lugar con una sistema de

³ Mead Margaret 1993 *Adolescencia, Sexo y Cultura en Samoa*. DukelskyYoffe Elena. Barcelona. Planeta Agostini.

⁴ Mead Margaret 1993 *Adolescencia, Sexo y Cultura en Samoa*. DukelskyYoffe Elena. Barcelona. Planeta Agostini.

hablar, con una escritura, un desarrollo y una organización social distinta al entorno a donde el entramado de la juventud comenzó.

Realizando un trabajo de 9 meses con las jóvenes de tres aldeas distintas, situadas en la costa de una pequeña isla de Tau en el archipiélago de Manu"s, Mead demostró su amplitud familiar, el status familiar, la relación familiar y la experiencia sexual que poseen. Marcando una distinción entre los americanos y lo observado en Samoa. Esto se realizó con el objetivo de resolver la problemática que tenía Mead sobre el comportamiento de los adolescentes, "¿se debe a la naturaleza de la adolescencia misma o a los efectos de la civilización?" (Mead, 1993)⁵.

Durante el transcurso de su trabajo observó que los jóvenes de Samoa se desarrollan a un ritmo distinto a la vista en la sociedad americana, se percibe que toda las culturas son distintas una de la otra, de esta manera los jóvenes de distintas colectividades van creciendo con leyes y normas distintas, cosa que adecua su comportamiento según los patrones que dicten los demás habitantes de su comunidad.

Ejemplo de esto es que en Samoa rigen su vida dentro de ritos y ceremonias, situación que permite determinar las labores que tendrán dentro de su estructura social según las edades de las personas. Los niños por ejemplo no hacen ninguna labor o no tienen tarta participación dentro de los ritos (salvo en una danza no ceremonial), después de la pubertad (siendo variable en edades según la aldea) se les dan más responsabilidades y obligaciones definidas, pero estos a la vez son reunidos en grupos (tanto de varones como en

⁵ Mead Margaret 1993 Adolescencia, Sexo y Cultura en Samoa. DukelskyYoffe Elena. Barcelona. Planeta Agostini.

mujeres), dándole un nombre y privilegios dentro de la comunidad (Mead, 1993)⁶.

Como se mencionó antes, una de las actividades que hay entre los jóvenes es la formación de grupos, generalmente con personas de su misma edad. En Estados Unidos la jerarquización dentro de estos grupos van desde los líderes o cabecillas hasta los que son integrantes nuevos (siendo los de menor rango), este puede ser bien marcado o puede quedar implícito, es decir, que no se mencione abiertamente que hay un líder, pero se observa que los integrantes siguen a una persona. En otras regiones la estructura de estos son distintitos, en Samoa los grupos juveniles no siguen a un líder de su misma edad, estos siguen a una jerarquización familiar pero también son divididos por el género.

Estos grupos reciben un nombre según como este integrado: Amuga para los hombres, Aualuma para la de jovencitas, esposas de hombres sin títulos y viudas y por el último, el de esposas de hombres con título (la cual no tiene nombre). Estos son imitaciones de la estructura principal, el Fono (para los matais), siendo una organización conformada por hombres con títulos de jefes o jefes hablantes.

El fono es concebido como una casa redonda que contiene un título, el cual goza de una posición especial, objetivándola de ciertas frases ceremoniales y ubicándola en un lugar específico según su precedencia para servir elkava (una bebida ceremonial). Dentro de esta casa existe una formación fija, en el sector derecho se ubica el alto jefe y sus jefes ayudantes especiales, al frente de la casa se sientan los jefes hablantes, encargados de la pronunciación de

⁶ Mead Margaret 1993 Adolescencia, Sexo y Cultura en Samoa. DukelskyYoffe Elena. Barcelona. Planeta Agostini.

los discursos, dar la bienvenida a los forasteros, en recibir regalos, en predecir la distribución de los víveres y en el traza miento de los planos y arreglos de actividades grupales.

Los Matais de baja categoría se ubican al fondo de la casa y los que no tienen importancia se encuentran entre los posters y en el centro para los que no tienen ningún lugar en específico. Esta estructura es generacional, es decir, que pasa de generación en generación. (Mead, 1993)⁷.

Existe otra diferencia entre lo planteado por las carreras americanas de sociología y la psicología, estos dictaban que la etapa juvenil es de contradicción, rebeldía y dificultad, los jóvenes en Samoa los jones imitan la estructura social que poseen los adultos y siguen de manera más firme las normas planteadas en la aldea, con el objetivo de perpetuar su estilo de vida.

La realización de actividades juveniles son específicas para cada ambiente, las normas creadas dentro de la sociedades determinan la forma de pensar y actuar de los individuos, el ambiente de desarrollo condiciona los elementos físicos que pueden manejar para darle una transferencia representativa a estas ideologías, es de esta manera que los actos que parecen idénticos en otros lugares tienen un significado distinto en otro entorno.

En el caso de las juventudes, estos actos dirigen sus pensamientos al desarrollarse, de ahí se priorizan actos y objetos con el fin de poder integrarse dentro de su sociedad. La participación de cada individuo también es determinada según la edad que este posea y el lugar en donde se encuentre,

⁷ Mead Margaret 1993 *Adolescencia, Sexo y Cultura en Samoa*. DukelskyYoffe Elena. Barcelona. Planeta Agostini.

de esta forma, la sociedad lo acoge y le da un puesto en donde desarrollarse y actuar según las capacidades que posee.

Para Margaret Mead a través de Feixa (1999)⁸ durante su trabajo en Samoa, su principal postulado es que la fase juvenil no es lo mismo en cada región del mundo. Es único para cada región del mundo. Mead comenta que la adolescencia no es estrictamente un periodo de crisis, si no, un periodo de desenvolvimiento armónico a partir de un conjunto de intereses y actividades que han de madurar (Mead, 1993)⁹.

Mead de esta manera demostró que el desarrollo de la adolescencia y la juventud es variada en cada lugar del mundo, sus patrones de conductas están ligadas a las creencias predominantes de la cultura, pero esto no significa que seguirá siendo una constante dentro de la sociedad, la creación de conjuntos generalmente permite el cambio ideológico dentro de la colectividad principal.

El siguiente autor es Carles Feixa, quien presenta la construcción juvenil desde la perspectiva siguiente:

Para Feixa el estudio juvenil dentro de las ciencias antropológicas se manejaban en dos direcciones; siendo la misma definición de esta dentro de su contexto cultural específico pero priorizando el impacto que tienen las instituciones de los adultos en ellos. La segunda dirección por la que apunta es de como la juventud impacta en la sociedad en donde se desarrolla.

⁸ Feixa Carles 1999 De Jóvenes, Bandas y Tribus. Antropología de la juventud, Editorial Ariel S.A., Barcelona.

⁹ Mead Margaret 1993 Adolescencia, Sexo y Cultura en Samoa. DukelskyYoffe Elena. Barcelona. Planeta Agostini.

Hall a través de Feixa (1999) postula que la juventud es vista de igual manera como una fase biológica, en la cual emergen cambios corporales, donde los pubertos se transforman en adultos emancipados de sus progenitores, esto es una constante universal dentro de cada cultura existente, la única variable de cambio dentro de esto es la forma de pensar y comportarse, siendo igual una fase para desligarse de sus padres y entrar de esta manera a un círculo social (Stanley Hall a través de Feixa, 1999)¹⁰.

La juventud puede ser vista como algo que se construye socialmente, determinado por el tiempo y espacio en donde se encuentre, su crecimiento es orquestado por la misma sociedad en el que se desarrolle. La vida juvenil está totalmente rodeada de actos socio-culturales que impactan en cierta medida su estilo de vida, tales acciones (como rituales, fiestas o ceremonias) son la forma en la que la sociedad lleva la transición de su desarrollo, pero siendo específicas en cada región.

La existencia de la juventud depende en parte a ciertas condiciones sociales, a construcciones sociales (como las instituciones, las normas o caracterización de comportamientos) permitiendo de esta manera una distinción, de estos individuos juveniles, de otras personas. Su existencia también depende de las imágenes culturales, siendo los valores, atributos y ritos específicos que son propios de estos., características que dependen de la estructura social de su cultura (la cosmovisión ideológica, las instituciones políticas y la forma de subsistencia).

¹⁰ Feixa Carles 1999 De Jóvenes, Bandas y Tribus. Antropología de la juventud, Editorial Ariel S.A., Barcelona.

Para observar las acciones juveniles y darle un enfoque metódico y teórico, se debe analizar el espacio en donde se encuentran y la época en las que estos actúan, dando como resultado una explicación más precisa de la relación que poseen las culturas juveniles con la cultura dominante (o parental) existente, de la relación que tienen con otras subculturas, como al igual, de una observación más clara del lugar que ocupan los jóvenes dentro de la estructura de su sociedad

Un enfoque que es mencionado en todo estudio de esta índole es sobre la creación de la identidad, el conjunto de variables (la clase social, el género, el territorio o la generación) da como resultado una personalidad, pero también, de una unión social entre estos individuos, generando también, una cierta inexistencia dentro de la cultura parental, es decir, que estos grupos puedan ser ignorados.

Lo anterior es conocido como etnicidad, personas que se unen por tener rasgos culturales similares, actuando con los rasgos cambiantes según la generación de la época del momento, permitiendo una solución de entendimiento entre los individuos jóvenes a través de los símbolos que estos manejan (Hall y Jefferson a través de Feixa, 1999)¹¹.

Su articulación social se puede abordar en tres escenarios según Hall y Jefferson (a través de Feixa 1999)¹²;

¹¹ Feixa Carles 1999 De Jóvenes, Bandas y Tribus. Antropología de la juventud, Editorial Ariel S.A., Barcelona.

¹² Feixa Carles 1999 De Jóvenes, Bandas y Tribus. Antropología de la juventud, Editorial Ariel S.A., Barcelona.

1.- Cultura Hegemónica.- es el reflejo de la distribución de caracteres culturales, escalando por el lado de la sociedad más amplia, siendo el mediador de estas relaciones entre grupos juveniles, todo a través de instituciones en las cuales se puedan negociar y transmitir estos caracteres (escuelas, trabajos, ejército o medios de comunicación)

2.- Cultura Parental.-. Esta hace referencia a las normas de conductas y valores existentes entre los jóvenes, son grandes redes culturales definidas principalmente por la socialización primaria (familia) y siendo ubicadas en el centro del desarrollo de dichas culturas juveniles, dándose esta relación no solo entre el núcleo familiar, en donde se interioriza los elementos culturales básicos (los valores y normas de comportamiento), sino también entre diversidades culturales.

3.- Culturas Generacionales.- son las experiencias que los jóvenes adquieren en los centros institucionales, dentro de la familia nuclear y en los espacios de ocio, es también donde se desarrolla el sentido de pertenencia e identidad con valores, comportamientos y símbolos ajenos a la cultura predominante.

Existen dos perspectivas en las que se puede analizar las culturas juveniles;

1.- En el plano condicional social.- siendo los conjuntos de derechos y deberes que definen la identidad de estos dentro de la estructura social, construyéndose por identidades: generacionales, de género, de clase, de etnia y territorio

2.- A través del plano condicional de imagen cultural.- son los atributos ideológicos y simbólicos que se le asigna y/o crean, traducida de esta manera como algo estético con integración de materiales o inmateriales heterogéneos, provenientes de la moda o en la forma en la que se manejan los estilos socio-

culturales (a esto se le conoce como modos culturales) imperantes en dicho tiempo y lugar. (Feixa, 1999)¹³.

Se aprecia que los jóvenes van desarrollando una identidad a partir de condiciones sociales y valores impartidos por individuos que integran la misma cultura a la que pertenecen. Este desarrollo se va construyendo por los elementos simbólicos que integran su vida (siendo elementos estéticos como prendas, un tipo lenguaje que crean y/o manejan, a modo de actividades que van recreando en su vida diaria), permitiendo de esta manera la existencia de una interacción entre jóvenes y dándole al individuo la integración social.

Una de las consecuencias de que un joven se integre a la sociedad es la formación de grupos o bandas, ya que estos buscan a individuos que compartan los mismos elementos que poseen, generando una identidad colectiva con la que todos comparten los mismos símbolos, de igual modo, el individuo crea una pertenencia hacia este colectivo.

Un factor importante dentro de las culturas juveniles es el tema de la generación, estos son los actos realizados a través del tiempo que modifican de poco en poco al grupo, y van definiendo la identidad de un colectivo o individual, es por eso que deben ser estudiados durante una temporalidad específica.

La formación de estas bandas es el resultado de una agrupación de jóvenes que poseen intereses mutuos, en donde sus principales características son la espontaneidad en su formación y cuya integración a la sociedad es por medio de la violencia o rebeldía hacia la cultura parental, el origen de estas bandas o

¹³ Feixa Carles 1999 De Jóvenes, Bandas y Tribus. Antropología de la juventud, Editorial Ariel S.A., Barcelona.

grupos es por el desarrollo de una tradición cultural, la formación de una estructura interna, una unión regida por normas y reglas, la conciencia misma del grupo y una unidad con su territorio (Thrasher a través de Feixa, 1999)¹⁴.

El territorio es el tema que más define a las culturas juveniles. La cuestión territorial es la que más arraizada en la realidad comunal de los muchachos, volviéndolos en agentes activos dentro de la sociedad. La territorialidad es un proceso que permite la delimitación de áreas culturales y así da pie al desarrollo y subsistencia de los grupos como comportamiento colectivo, al mismo tiempo, permite ser guía dentro de la cultura parental por medio del enfoque situacional (Cohen a través de Feixa, 1999)¹⁵, refiriendo a que la misma realidad social los guía en su desarrollo pero sin perder el enfoque por el cual dio origen su creación.

A partir de la creación de una identidad social que corresponde a la emergencia cultural del momento, estos grupos son conocidos como subculturas, erigida a partir del sentido de pertenencia de sus símbolos y expresada por su forma de hablar y actuar ante la sociedad. Estas subculturas dan pie a la resolución de problemáticas y contradicciones existentes dentro del seno cultural en donde se van desarrollando y de igual manera permite reparar elementos de unión social destruidos por la cultura predominante (Cohen a través de Feixa, 1999)¹⁶. Otra función que hay en estas subculturas es el renacimiento de sus miembros, es decir, le permite convertirse en otras personas ajenas a la sociedad actual.

¹⁴ Feixa Carles 1999 De Jóvenes, Bandas y Tribus. Antropología de la juventud, Editorial Ariel S.A., Barcelona.

¹⁵ Feixa Carles 1999 De Jóvenes, Bandas y Tribus. Antropología de la juventud, Editorial Ariel S.A., Barcelona.

¹⁶ Feixa Carles 1999 De Jóvenes, Bandas y Tribus. Antropología de la juventud, Editorial Ariel S.A., Barcelona.

Estas subculturas son inconstantes y no necesariamente predominantes, ni homogéneas, esto se debe a que los adolescentes son cambiantes, estos no priorizan su identidad a un solo símbolo, ya que son igualmente influenciados por un conjunto de diversos símbolos integrándose de manera simultánea (o por etapas) al desarrollo del ser, generando un sentir de pertenencia hacia ellos (de mayor, igual o menor medida que los otros).

La rebelión o la violencia del que se habla en la formación del grupo no hace referencia general a un estado en el cual el joven utiliza la fuerza para conseguir un fin, ya que este va dependiendo de la situación social en donde se desarrolle el grupo, también habla de una oposición, no violenta, hacia lo que esta dictado, a las normas impuestas por la cultura parental.

Esto hace alusión a lo que esta impuesto, las mismas subculturas lo destruyen con el objetivo de crear nuevas ideologías, nuevas normas o nuevas formas de vivir y así imponerse ante la sociedad.

El término de cultura juvenil hace referencia a todos los aspectos de vida sobre los jóvenes, pero también sobre su expresión que se da a través de toda construcción de estilos de vida social específicos en un tiempo y dentro de un espacio determinado. Estas subculturas son de carácter autónomo a la cultura en donde son creadas y cuya integración se caracteriza por ser parcial (o nulas) a esta. Se les puede considerar a estas subculturas como transitorias, ya que el paso de joven a adulto llega a ser inevitable, aunque, ciertas características de estos aún siguen existiendo en el nuevo cambio social.

La tercera autora es Maritza Urtega, a través de Novelo Omar, presenta su perspectiva del cambio de visión de los apartados juveniles.

A pesar de que se ha demostrado que el desarrollo juvenil es diverso para cada región del mundo, los estudios que se tenían de esta índole aun cargaban con las ideologías negativas con las que se observaban a estos individuos.

Las primeras investigaciones que se tienen a partir de las ciencias sociales no tenían los paradigmas anteriormente planteadas, pero si contenían muchos temas con subjetividades (como prejuicios o juicios de valor), propuestas por ciencias como la psicología o derecho. De igual forma, fueron escasas las referencias teóricas-metodológicas, ya que en el mayor parte de los casos se aproximaban a supuestos (como marginalidad, desviación de las normas, desintegración familiar, under-ground, contracultura o subcultura), es decir, a ideologías subjetivas que solo planteaban la fomentación de una ideología diversa de grupos juveniles.

De poco en poco las así llamadas “bandas juveniles” se fueron construyendo como un objeto de estudio con mayor relevancia dentro de estas ciencias sociales cuando surgen los planteamientos de problemas como: ¿Quiénes son? ¿Dónde se encuentran? ¿Qué buscan? ¿Cuál es su cosmovisión del mundo? Pero aun con este revolucionario planteamiento, los investigadores elegían a los jóvenes, como objeto de investigaciones, de manera elitista, cuyo resultado daba trabajos con desigualdades en resultados y una falta de empirismo en ellos.

Urtega, a través de Novelo Omar, demuestra que a partir de los años 80 las investigaciones de esta índole se empiezan a desplazar hacia las bandas juveniles y “los cholos”, obedeciendo a los cambios del contexto social urbano, enfocando a las emergencias masivas de los grupos juveniles, como en áreas marginales de México o los barrios cholos de Tijuana. Concibe además que todos estos grupos puedan ser entendidos como el resultado de una urgencia social, con el fin de comprender más a detalle de los símbolos que cargan (vestimenta como ejemplo), su lenguaje y expresiones (orales o escritas) y su comportamiento. También demuestra que con el surgimiento de estos grupos, se vio la extensión de ideologías entre los jóvenes, contradiciendo la cosmovisión preconcebida que se tenían hacia estos, siendo así, la denominación de grupo juvenil causo más impacto y por ende alcanzo más relevancia.

A pesar que los primeros trabajos de esta índole no mostraban la profundidad de la situación juvenil, cabe mencionar que de estos, surgieron nuevos conceptos que permitieron a los nuevos investigadores adentrarse aún más a este tema, concepciones que de poco en poco, los investigadores más jóvenes fueron adecuando y modificando a sus estudios siendo:

- 1.- su situación social, su ubicación y los lugares en donde se manejan
- 2.- su evolución en relación a las crisis estructurales
- 3.- su relación con: la industrialización, la modernización, urbanización, juventud pandillera (y la explosión de la juventud) integrada a la moda que manejan como los factores que a estos les afectan

4.- la importancia del lugar en donde habitan, sus lasos sociales en la construcción de bandas, contando al igual de todos los factores sociales que dieron cabida a su surgimiento

Estas variables se gestan en las manifestaciones y comportamientos de los jóvenes (como los tatuajes, los grafitis o su habla). Gomezjara (a través de Novelo O., 2012)¹⁷ ve la definición del termino banda como una forma de agregación social de forma defensiva/ofensiva, cuyos integrantes están inmersos en crisis, pero conformados por una organización dual (reproductora del consumo o la violencia institucional y que responden también a ella), siendo capaces de lograr una estructura social más amplia dentro de las interrelaciones logradas por el apoyo de los medios culturales, políticos, sociales y económicos.

De igual manera, se observa que la forma en que los grupos abordan a la integración social por medio del mundo simbólico que manejan, esta se da gracias a la existencia de las diversas expresiones que hay en cada cultura, su coexistencia antagónica con la hegemonía, viendo su interacción dialéctica entre diversos grupos y clases sociales, como la apropiación y/o usos de productos culturales en función a sus estado social, definiéndolos como caracteres, siendo estos populares o no, sin ver el origen de estos.

Viendo de igual forma a la juventud como un momento complejo, en los cuales lo criterios psicológicos, históricos, familiares y económicos están estrechamente ligados con sus aspectos socio-económicos y con su papel social, siendo individual o grupal dentro de la estructura de la sociedad, que

¹⁷ Novelo Omar 2012 Innovación Educativas, ISSN/ Working Paper; 1665-2673 vol.12, número 60, 159, 163

conlleven a actitudes y manifestaciones culturales específicas (M. Valenzuela a través de Novelo O., 2012)¹⁸.

Valenzuela (a través de Novelo O., 2012)¹⁹ menciona que los comportamientos juveniles contienen un elemento central es su caracterización, siendo el elemento urbano-popular, es decir, la diferenciación en las modas juveniles en niveles de aceptación y rechazo con los sistemas sociales, siendo las ideologías predominantes y las prácticas grupales, generando la necesidad de una organización dentro de áreas delimitadas por el mismo grupo, convirtiéndose en un lugar donde ejercen sus poderes, donde pueden tener el control de su propio cuerpo. Concibiendo las definiciones implícitas y explícitas del anti-sistema (de como oponerse a lo ya planteado), como al igual, la adopción de un lenguaje común y la identificación de signos y símbolos que lo definen como parte de un grupo y definen al grupo con el que está integrado (como lo son los grafitis, murales, tatuajes y el estilo).

Por su parte Gaytan (a través de Novelo O., 2012)²⁰ observa a la sociedad juvenil como algo social y políticamente heterogéneo, conformado por diversos movimientos lógicos y dinámicos y llevando a diversos sujetos a luchar y a expresarse dentro de su entorno.

¹⁸ Novelo Omar 2012 Innovación Educativas, ISSN/ Working Paper; 1665-2673 vol.12, número 60, 159, 163

¹⁹ Novelo Omar 2012 Innovación Educativas, ISSN/ Working Paper; 1665-2673 vol.12, número 60, 159, 163

²⁰ Novelo Omar 2012 Innovación Educativas, ISSN/ Working Paper; 1665-2673 vol.12, número 60, 159, 163

Durante las épocas de 1989 y 1991 se empezaron a desarrollar términos teóricos-metodológicos (ejemplificando las investigaciones empíricas), relevando una relación de identidad y cultura juvenil. Un investigador de nombre Reguillo (a través de Novelo O., 2012)²¹ marco como objetivo en determinar el papel de la comunicación discursiva y propias que practicaban las bandas dentro de la sociedad, observando la innovación que estos tenían y como estos las defendía, planteando el análisis de su relación entre su uso y la identidad de los jóvenes por medio de sus prácticas, su producción, su circulación y su consumo.

Esto demostró que las identidades juveniles son naturalmente racionales y simbólicas, cuya construcción se da de manera socialmente dinámica. Siendo igualmente construidas por áreas delimitadas en las que se desarrollan (como tiendas, esquinas o parques) y que permitiendo así la interacción, cuyo fin es garantizar la perpetuidad y reproducción (o difusión) de la banda, por medio de su identificación social.

Reguillo (a través de Novelo O., 2012)²² resalto que los grupos juveniles actúan como un filtro para el individuo, por el cual se organiza y jerarquiza selectivamente su comprensión, de esta manera, permite la construcción una nueva cosmovisión hacia el entorno, rompiendo los pensamientos establecidos por la misma sociedad gracias a la utilización de diversos símbolos. De esta manera, hay que observar los símbolos que estos cargan, porque permiten la

²¹ Novelo Omar 2012 Innovación Educativas, ISSN/ Working Paper; 1665-2673 vol.12, número 60, 159, 163

²² Novelo Omar 2012 Innovación Educativas, ISSN/ Working Paper; 1665-2673 vol.12, número 60, 159, 163

comprensión identitaria del grupo y su diferenciación ante los demás grupos sociales y la sociedad.

Durante el nuevo auge de investigaciones juveniles vemos que Valenzuela (a través de Novelo O., 2012)²³ estableció que las identidades de estos individuos poseen un carácter racional, definidas por la interacción con diversos y distintos grupos sociales, pudiéndose elaborar, renovar y transformar reflejándolo en sus prácticas y símbolos.

Es posible observar que Urtegada (a través de Novelo O., 2012)²⁴, a través de diversos trabajos sociológicos, demuestra cómo va cambiando la percepción que se tiene de los jóvenes como objetos de estudios, enfocándose no solo en el objeto como tal, también de todo lo que lo compone y lo rodea. Permitiendo a los investigadores visualizar como la identidad de estos individuos es construida y reconstruida por medio del acercamiento teórico y metodológico así sus símbolos y sus espacios de desenvolvimiento.

Definiendo al ser joven a través de estos autores, como al igual, en abarcar los ámbitos sociales y culturales que permiten su cosmovisión, su desenvolvimiento social, como estos son observados dentro del entorno en donde habitan y lo principal, por que estos se vuelven el objeto de estudio de diversas investigaciones, es pertinente centrar a estos individuos dentro de nuestro contexto cultural, es por eso que se ha de hablar el proceso por el cual tuvieron que pasar estos individuos para ser definidos como tal dentro de México.

²³ Novelo Omar 2012 Innovación Educativas, ISSN/ Working Paper; 1665-2673 vol.12, número 60, 159, 163

²⁴ Novelo Omar 2012 Innovación Educativas, ISSN/ Working Paper; 1665-2673 vol.12, número 60, 159, 163

1.2.- La construcción histórica del sujeto joven en México

Para Yannet Paz Calderón, María Herlinda Suárez Zozaya, Mónica Teresa Espinosa Espíndola (2018)²⁵, la etapa de la juventud es un proceso de formación social, en donde el individuo se integra a los dictámenes e instituciones impartidas por la misma sociedad donde reside.

En el caso de México, una de las grandes emergencias sociales es el desempleo; ya que estos individuos forman un componente del desarrollo y crecimiento en la estructura social, pero el país no tiene aún las estrategias adecuadas para integrarlos.

Para construir el término de juventud hay que tomar todos los factores sociales y culturales que influyen en la vida del individuo, delimitándolo dentro de un tiempo y espacio. Los jóvenes de esta manera pueden ser observados y definidos a través de sus acciones, de su estatus y de sus círculos sociales.

Las acciones juveniles son el resultado del proceso histórico y los cambios sociales que envuelven al individuo, es decir, que estos actúan de forma contraria a las normas dictadas por la sociedad que los rodea, con el objetivo de adecuar a la sociedad a su cosmovisión, siendo para México el mecanismo impulsor de desarrollo y evolutivo.

En México parte de los individuos que conforman la juventud son moldeados a partir del mercado laboral, ya que este factor sirve para que entren dentro del engranaje social. Enfrentándose a problemas sociales, con el objetivo de construir y definir su historia productiva en el país. Desde la época del

²⁵ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T., 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

reformismo en México, se han generado conceptos de la juventud, asociados a las exigencias del capitalismo y el sistema al que se le influencia.

En México el capitalismo se fue instaurando durante el siglo XIX, las normas sociales, políticas y económicas se volvieron más liberales, dando pie a la reactivación de diversas instituciones de compra y venta, que consolidaron a la formación de una nueva ideología. Uno de los objetivos que se deseaba alcanzar con estos cambios es que los individuos fueran libres e iguales; priorizando la educación, lo económico, lo jurídico y lo administrativo. Sin embargo, a nivel social, se generaron nuevos conflictos, ya que los individuos no eran reconocidos a nivel cultural y no se valoraban los recursos que estos poseían a manera económica.

Gracias a la evolución económica que obtuvo el país se notó una gran división social, los burgueses (conformado por prestamista, comerciantes, hacendados y extranjeros) y la clase laboral, donde las fábricas jugaban como principal eje de relaciones capitalistas, de expansión, de creación de relaciones económicas y de edificación del proceso de producción.

Las exigencias del mercado y la creación de un eje de producción basado en la oferta y la demanda, generaron un cambio dentro de la formación social de los individuos, los niños empezaron a trabajar para su subsistencia o la de su familia, considerándolos como hombres, debido a los deberes y obligaciones que adquirirían, ya que durante esa época en México el término de juventud no existía.

Durante el siglo XIX, entre la Reforma y el Porfiriato, la estructura social (la familia y las instituciones laborales) sufrió un nuevo cambio, el término de

joven trabajador se empezó a establecer, se observaba el proceso de transformación que sufrían los niños durante su crecimiento, a esta etapa se le conocía como “no niños, no adultos” (De la Peña, Paz, Suárez y Campos,; a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T.,. 2018)²⁶. El termino juventud se consideraba como algo más allá de un término denotativo para un trabajador infantil.

Durante el periodo de la Reforma, se invirtió en la educación de los individuos jóvenes, dentro de las instituciones penales se ajustaron al cambio de leyes y normas para estos sujetos, observando a las personas de menos de 9 años como niños. A los de entre 9 y 13 se les percibe como individuos que están regidos bajo ciertas normas, sin ser considerados como personas adultas. A los de 14 y 17 se les conocía como pubertos, comenzando a los 14 para los hombres y a los 12 para las mujeres, también se le observaban como personas con más responsabilidad laboral y estando ya dentro de los círculos sociales de los adultos pero sin ser una persona ligada a ese estilo de vida. A los 18 se les empezó a considerar como personas adultas que gozaban con los mismos privilegios que los demás adultos, pero sujetos a las mismas leyes y normas de estos.

²⁶ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

El término de juventud se fue haciendo más notorio en México, priorizando la clasificación de edad dentro de la estructura social y laboral como una forma para delimitar su interacción dentro de estos círculos, así como la aplicación de normas y leyes para estos individuos (Sosenki a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T 2018)²⁷.

En siglo XX se observa como las instituciones laborales y educativas fomentaron el moldeado de los actos sociales en los niños hacia los medios empresariales, con el objetivo de insertarlos al campo laboral en un futuro.

Gracias a las instituciones educativas, y políticas, con sus discurso de bienestar social, el trabajo se colocó como un medio primordial para alcanzar la cima social, para obtener la vida soñada y para poder superarse a sí mismo, aunque de igual modo, los medios laborales no dejaron de lado la explotación hacia los trabajadores, a esa fuerza laboral aún se le observaba como una mercancía.

Después de la revolución mexicana surgieron grandes cambios dentro de la sociedad, la industrialización se hizo presente y las instituciones fueron adaptándose a estos cambios con nuevos modelos sociales, políticos y de infraestructura. Estas “nuevas” instituciones utilizaron, y a su vez, fueron moldeando a la “nueva” generación dentro de la sociedad para los nuevos estándares laborales.

Estos “nuevos” individuos estaban conformados por los mestizos, ya que se les consideraba aptas para los nuevos medios laborales porque se los observaba como persona con mentalidad burguesa pero con la actitud de un obrero, es

²⁷ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

decir, pensaba como un capitalista pero trabajaba como arduamente como la clase baja. De esta forma se les fue moldeando dentro de estas nuevas instituciones para seguir con la línea de avance capitalista, pero esta vez bajo ideologías religiosa, laborales, patrióticas, educativas y de orden civil (Urías y Guerrero a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T 2018)²⁸.

De esta forma se realizó otro cambio dentro de la estructura social en México se crearon nuevas instituciones laborales, nuevas leyes y normas con el objetivo de mediar a la población según la posición que ocupaban dentro del mundo capitalista para que esta siga funcionando. Los individuos que ocuparan los puestos que se les asignen (según la educación laboral que se le haya impartido) que antes eran de los adultos, de esta manera son reconocidos como jóvenes que poseen roles y comportamientos únicos dentro de la sociedad.

Los niños por su parte podían realizar trabajos informales, es decir, pequeñas labores que son parte de mundo capitalista, pero que no son reconocidos dentro de las instituciones, estos transformaban espacios públicos en sus centros laborales, como ejemplo; una pequeña plazoleta se vuelve un paradero para lustrar los zapatos. Estos trabajos no estaban bien remunerados, ya que podían ser pagados o no, por la cuestión de ser informales, debido a esta cuestión sumado a los problemas sociales que se presentaban en México (como la Gran Depresión) o la situación de vida (pobreza) que sufrían los niños, esta situaciones repercutieron en sus actividades e ideologías,

²⁸ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

generando una anomia dentro de estos individuos y provocando que realicen actos ilícitos, por ende, son reconocidos como personas problemáticas.

El sector infantil no solo contaba con lo que se explicó anteriormente, también se dedicaban a laborar dentro de las instituciones establecidas por el sector económico, siendo mano de obra barata para los empresarios. Estos niños eran explotados y laboraban en condiciones inhumanas, impulsados por la idea capitalista de la recompensa laboral (el ascenso o puestos de trabajos fijos), ideas impuestas por los burgueses con el objetivo de mantenerlos controlados y enajenados en sus puestos laborales.

Aunque claro el capitalismo también divide no solo a la población en edades, sino también en género, las niñas por su parte se dedicaban a las labores hogareñas (como lavanderas, niñeras o servidoras de comida). Sufrían abusos sexuales y de explotación de los jefes que las empleaban, siendo también el sector laboral que sufrían de más marginación (Sosenki a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T 2018)²⁹. El capitalismo no solo transformó instituciones y personas, también modificaba espacios de socialización (como barrios o colonias) en grandes urbes de comercios o de desarrollo económico. Con esto, la forma de percibir a los niños dentro de la sociedad capitalista mexicana cambio, de esta manera, el perfil del ser joven fue tomando más fuerza debido al surgimiento de nuevas necesidades capitalistas.

²⁹ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

Para una fuerza laboral de trabajo más disponible y capaz, se buscaba a un individuo que haya dejado la etapa infantil y que sus pensamiento estuvieran dentro de los estándares de madurez, con mayor conocimiento laboral (debido a que los niños requerían más educación y preparación), de esta manera, se le fue adoptando el termino joven a dichos individuos que presentaran estas características.

Como se mencionó, los niños debían pasar por cierta preparación para ser insertado dentro de la sociedad y en especial dentro de los círculos de socialización y laboral adulta. El capitalismo fomento y remarco más las fronteras existentes dentro de las clases sociales, de esta manera los niños eran educados y tratados según al status que pertenecía. Los hijos de las personas burguesas recibían una mejor atención y una mayor preparación dentro de las instituciones educativas establecidos por los mismos burgueses, haciendo que su vida infantil fuera más prolongada y concluyendo de esta manera en una vida juvenil más preparada.

Por otra parte para los jóvenes de escasos recursos su educación laboral se realizaba dentro de las mismas institución laborales en donde ejercían sus actividades, sean estos trabajos formales o no, de esta manera la transición a adulto se realiza de manera más rápida, ya que para estos individuos la meta al concluir estas labores era el de tener un oficio y una familia (siendo estos los estándares sociales aceptados que se les inculcan a los individuos para estar dentro de la estructura social capitalista). Estos comenzaban con sus enseñanzas a los 10 años, pero al llegar a los 15 años esto terminada, manejándose de manera independiente con la esperanza de continuar

laborando, ya sea con la persona con la que comenzaron a laborar o buscando otro distinto (Urteaga a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T 2018)³⁰.

En lo referente a la posrevolución se empezó a buscar maneras por las cuales los trabajadores infantiles recibieran una educación que cumpliera con los estándares laborales que predominaban en México (productivista, industrializada e higiénica) con el objetivo que empañaran sus trabajos de manera más eficiente para convertirse en jóvenes que puedan reemplazar a los adultos algún día. La educación se convirtió en el modo principal para inculcar a los niños el modo para ganarse con actividades que fomentan el pensamiento capitalista, como el ahorro, la obediencia y la competencia (Sosenki, a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T 2018)³¹.

Para ingresar a estas instituciones educativas, basadas en este nuevo modelo de enseñanza, se necesitaba tener 15 años de edad, pero de nuevo, la diferenciación económica de los individuos era un factor importante, ya que los niños de familia acomodada recibían este privilegio, mientras que los niños de familia de bajos recursos tenían que proseguir con sus trabajos (por necesidad) y dejando a un lado esta educación y concentrarse en sus labores dentro de las instituciones laborales (Sosenki a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T 2018)³².

³⁰ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

³¹ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

³² Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

Se observara que el término “juvenil” se viene ligando a los individuos que salieron de esta educación, es decir, y como se mencionó antes, el ser juvenil es alguien reconocido por sus conocimientos laborales, pero que aún no posee los suficientes recursos intelectuales para estar dentro de un trabajo. De esta manera los adultos son reconocidos como personas que laboran directamente dentro de estas instituciones, con conocimiento centrado en la labor que ejerce y sin llegar a dejar su trabajo.

Con el fin de obtener una sociedad funcional dentro del margen capitalista las diversas instituciones sociales dentro de las ciudades, como la familia o la legal, se encargaron de moldear a los jóvenes con los valores impartidos por el trabajo, como la puntualidad o el orden (Sosenki a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T 2018)³³, ya que la sociedad que desea sus servicios laborales buscaban en estos individuos la definición del ser del mañana, es decir, una persona que pueda laborar sin ningún problema, que este adaptado a los nuevos estándares laborales y que pueda sacar adelante a la nación (Urteaga a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T 2018)³⁴.

Entre la primera y tercera etapa del siglo XX las instituciones educativas se vieron regidas bajo las normas implementadas por el capitalismo, de esta forma, los centro educativos (las escuelas) se dieron a la tarea de crear trabajadores capaces de cumplir con sus labores, pero al mismo tiempo, fueran baratos, a modo de implementarles los valores que el capitalismo fomentaba y aceptaba.

³³ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

³⁴ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

La educación se dividía en dos formas; la escuela acción, que fomentaba el trabajo individual como al desarrollo social. Por otro lado estaba el cardenismo, este impulsaba al trabajo colectivo, sin hacer mención al individuo como un ser independiente, como medio principal para la transformación social. Una problemática que había antes de 1943 dentro de las escuelas, es que estos remarcaban más la diferenciación social, de igual modo, hacían hincapié a la distinción de clase como de género (Sosenki a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T 2018)³⁵.

En el año de 1940 dentro de la economía de México se empezó a establecer el modelo de acumulación basado en los nuevos medios de producción a través de la sustitución de importaciones. De esta forma la agricultura pudo obtener este tipo de sustitución por medio del valor monetario que se daba a partir del cambio de la moneda con otros países (las divisas). Por otro lado, también contribuyó con el progreso laboral dentro de las ciudades, gracias a que estos atraían trabajadores de diferentes lugares por la gran apertura de trabajos que el proceso de producción agrícola ofrecía. También permitió el ahorro económico para la clase burguesa, debido a que este medio permitía la producción de alimento para los trabajadores y de esta manera mantener el salario bajo para estos.

Dentro de estos nuevos modelos productivos que imperaban en México, los cambios sociales se hicieron mostrar dentro de la vida familiar, en especial para los jóvenes, ya que estos se reconocían de dos maneras (pero si dejar a un lado la diferenciación económica en la que vivían): en primer lugar tenemos

³⁵ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

al ser trabajador, recordando que el ser joven estaba definido como el individuo que por medio de la educación se preparaba para la vida adulta (laboral), los niños de familias populares pasaban esta etapa de transición de manera larga dentro de las instituciones educativas (la escuela) pero manteniéndose de igual forma dentro de instituciones laborales (según sea el caso), para los niños de clase baja, la juventud era una etapa corta, ya que estos no dejaban sus trabajos, aprendiendo a la marcha lo único que necesitaban para ejercer dicha labor, ya que se formaban para ser independientes y con esto, formar una familia. En segundo lugar tenemos al joven estudiantil, estos se percibían como individuos en proceso de construcción, que gracias al pos revolución, se crearon espacios en donde estos se puedan desarrollar, con el objetivo de convertirlos en personas preparadas para el futuro laboral (Urteaga a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T 2018)³⁶, de igual forma, controlar sus actos sociales con el fin de que no se salieran dentro las normas y leyes impuestas dentro de sociedad.

La construcción del ser joven tuvo dos formas de elaboración según la clase social en la que el sujeto era perteneciente, por un lado los jóvenes de clase baja eran moldeados para ser los trabajadores ideales que las instituciones necesitaban, mientras que las de clase media y alta eran moldeados para llevar a cabo los ideales capitalistas, como al igual, guiar y enseñar a los demás trabajadores (siendo los líderes).

³⁶ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 16, 13-24

Con el avance capitalista se fue dando una serie de cambios a nivel productivo como social, edificando nuevos intereses dentro de estos entornos, de esta manera diversos sectores sociales (públicos o privados) fueron moldeando a los individuos con nuevas habilidades y características que las instituciones exigían (basados en estos nuevos intereses), concentrándose más que nada en el sector juvenil. Se crearon de esta manera nuevas instituciones educativas y se implementaron nuevas leyes con el objetivo de instruir, como normar el Comportamiento de los jóvenes para que estén dentro del mundo capitalista, de igual forma, esto sirvió para seleccionar y controlar a dicha población juvenil, sacando a los individuos que no cumplan dichos criterios.

Entre los años de 1942 y 1950 se crearon nuevas instituciones, como la Oficina de Acción Juvenil (OAJ) y la Instituto Nacional de la Juventud Mexicana (INJM), cuyo objetivo es la de guiar a la población juvenil, por medio de la capacitación, dentro de las instituciones laborales y educativas, para que se desarrollen adecuadamente dentro de dichas instituciones, también, impulsarlos educativamente con la alfabetización y adecuando sus acciones sociales con normas y leyes para que sean integrados dentro de la sociedad y fomentar acciones sociales que sean aceptados por las instituciones como el deporte (Marcial a través de Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T 2018)³⁷.

La familia y las escuelas se encargaron de proteger y guiar a los niños y jóvenes de todas las clases sociales, pero esto, se clasificados según la edad que este posea y el rol social que desee desempeñar, sin dejar a un lado las acciones sociales que permitan el avance capitalista (el ahorro, la inversión, la

³⁷ Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos, 16, 13-24

compra como ejemplo). No obstante se regulo el ingreso de los niños dentro de las instituciones sociales, para que pasaran su etapa juvenil con más educación y de esta manera, integrarlo a la vida laboral adulta sin ningún problema.

Con las nuevas normas y leyes que se implementaron dentro de las instituciones laborales que impedían el trabajo infantil, dichas instituciones implementaron nuevas acciones (como el salario mínimo o las estadías laborales) que permitían a los jóvenes “adquirir” una experiencia laboral sin considerarlo un trabajo en sí, es decir, el capitalismo avanza pero las instituciones laborares no pierden tantos ingresos.

La sociedad misma fomento el desarrollo del ser joven, para encaminarlos a los nuevos conocimientos laborales que surgen día a día, como al igual, moldear sus actividades e ideologías con el objetivo de convertirlos en individuos aceptables y serviciales para la sociedad capitalista.

Las instituciones educativas se alzan como los principales lugares en donde los jóvenes son moldeados con los valores sociales y capitalistas, no obstante, estos individuos se verán rodeados de nuevos medios por los cuales podrán socializar y ser instruidos, de esta forma, la familia y las escuelas no bastan para dicho fin. De esta manera los jóvenes lograron fomentarse como un grupo solido dentro de la sociedad y con la educación, tener un reconocimiento más importancia dentro de las instituciones.

Aun cuando los jóvenes fueron incrementando su importancia dentro de la sociedad estos no dejaban de ser reconocidos como personas que necesitaban ser protegidos, moldeados e instruidos por las instituciones sociales, laborales y educativas, con el objetivo de que puedan pasar esta etapa de manera factible y llegar a ser adultos adecuados para la sociedad. De esta manera su desarrollo se llenó de doctrinas y normas que justificaron los actos que llevaban a formar estos individuos.

La juventud es una etapa que se construyó dentro los ámbitos sociales y del desarrollo institucional dentro de los espacios urbanos, anteriormente ligado únicamente a los hombres de las altas clases sociales, pero al pasar el tiempo, este término se fue ligando también a las mujeres y a todas las clases sociales, pero ligándolos a sus acciones sociales y de cómo estos se desarrollan en él. Asumiendo esto se percibe que la juventud es una etapa de desarrollo específica para cada individuo, el desarrollo es distinto para cada persona, ya que estos se desarrollan y son educados de manera diferente.

En la juventud se reflejan los cambios que se dan dentro de la sociedad, ya que se convirtieron en los indicadores de los cambios que surgen por las transformaciones, los ciclos de la reestructuración del sistema capitalista y de las construcciones por las que pasa la sociedad.

El análisis de esta etapa y los grupos que en ella reside se debe contextualizar al sujeto dentro de la situación social por la que pasa, el entorno en donde se desarrolla, tomando en cuenta la variables sociales como culturales que en él reside (como ejemplo; la edad, la escolaridad, sus cultura o la región en la que

reside) y ubicando sus acciones y características dentro de esta misma sociedad capitalista.

Lo jóvenes no pueden ser considerados como sujetos individuales, debido a que en cada individuo, reside una gran variedad de pensamientos y comportamientos, como al igual, de un gran complejo ideológico único que se es formado por los cambios y procesos que pasa la sociedad a través del mundo capitalista.

En dicho mundo los jóvenes se dan cuenta de su ser y de su entorno, ya que les muestra la diversidad que este reside y los ubica dentro de las necesidades que se generan a través de su desarrollo.

El ser joven dentro del capitalismo revolucionario es concebido por todo proceso social que conlleve a la fuerza y modernización, es decir, se concibe como un sujeto trabajador. Para los estándares actuales el ser joven es el resultado del proceso histórico del capitalismo, guiados principalmente por sus particulares históricas, económicas, sociales y culturales que imperan en esta etapa capitalista, no obstante, siguen cumpliendo las normas, leyes y valores que este proceso ha dejado a los largo del tiempo (como el ahorro, la compra, la educación o el trabajo), al igual, se siguen guiando bajo las normas de edad y preparación que las instituciones laborales aun dictan.

El joven se sigue enfrentando a los problemas laborales que en antaño imperaban, la falta de recursos o la falta de regulación de los derechos laborales están presentándose dentro de todos los niveles laborales (formales o informales) en el que esté presente.

En México por ejemplo, la vida juvenil con desempleo o en trabajos mal regulados, son la muestra de la falta de derechos o recursos que existen dentro de las instituciones. Entonces podemos concebir al ser joven según el tiempo y el espacio social en el que transcurre sus transición, ya que cada región del mundo construye a este sujeto según las situaciones que estén imperando en el entorno y la época en el que se desarrolle, el joven es entonces el reflejo de dichas caracterizas antes expuestas.

La juventud es más que un proceso biológico, es el momento en donde el individuo desarrolla su forma de ser, donde toman por cuenta propia los símbolos que los acompañaran en gran parte de su vida, donde elaboran un comportamiento social único ligado, de igual forma, yendo en contra al entorno en donde se esté desarrollando. También es el momento en donde se integran más a fondo dentro de la estructura social, donde busca la relación con personas que comparten sus gustos y que les permita expresarse, ser reconocido y aceptados. Es igual donde van reconstruyendo y modificando todo lo que lo rodea para que su ser simbólico subsista y pueda desarrollarse.

Con todo lo anterior comentado, podemos observar que el joven busca un algo, un elemento que le permita ser, expresarse y ser entendido. Reinventarse es medio con el cual logra este fin, romper todos los esquemas y a su vez no perder su esencia cultural, poder relacionarse con personas que “piensen” igual que él o ella. Es aquí donde nace la subcultura otaku, de jóvenes que buscan una integración social, de jóvenes que buscan refugio en símbolos japonés para definir su yo y de diversos jóvenes que se integran como un solo ser para expresar sus gustos. Aunque claro, lo otaku debe ser comprendido según el lugar en donde este se desarrolle ya que el mensaje, las actitudes o las

causas y formas que dieron a su nacimiento es específico y de igual forma los jóvenes aportan elementos culturales específicos a esta subcultura.

1.3.- El fenómeno Otaku como objeto de estudio

La juventud está provista por un sinnúmero de signos y símbolos que los individuos toman para la generación de su identidad, a su vez, fomenta la interacción social entre estos sujetos. Esta interacción permite que haya una cohesión entre jóvenes que comparten una misma pertenencia hacia estos caracteres, dando como resultado la formación de grupos o subculturas.

Estos grupos juveniles son de carácter variado, ya que existe dentro de una cultura, un gran mundo de elementos que permite el surgimiento de una heterogeneidad social. Estos grupos coexisten dentro de una estructura social, pero delimitando áreas de desenvolvimiento, que si bien pueden ser exclusivos o compartidos, estos permiten la subsistencia y la evolución.

Los símbolos, son los elementos que manejan para remarcar su identidad y pueden ser abstraídos del entorno en donde viven, modificándolos o adaptándolos a su ideología y a su estilo de vida, también pueden crearlos, con el objetivo de reflejar su ser grupal y reforzar la pertenencia de los individuos hacia el grupo.

Los símbolos que impactan en la vida juvenil no se dan dentro de su seno cultural. La migración, la globalización y los medios de comunicación han permitido que caracteres culturales lleguen a otras partes del mundo. Signos y símbolos que son de china se encuentren en Estados Unidos, como ejemplo. Esto ha permitido una aculturación, es decir, individuos o grupos sociales generen una ideología a partir de una cultura distinta a la suya.

Los jóvenes se ven inmiscuidos en estos nuevos patrones totalmente distintos a lo conocido, fabricando su identidad con estos, pero adecuando también dichos signos a su entorno cultural. Dicho esto, no es raro ver grupos juveniles que gusten, utilicen o realicen actividades bajo estos símbolos que son de otras regiones del mundo, dentro de su cultura parental.

Uno de los grupos sociales que nace a partir de la culturalización o adopción cultural, es el llamado Otaku, proveniente de Japón y extendiéndose por el globo, este grupo alcanzando gran impacto dentro de la sociedad pero ¿Quiénes son?, ¿Cómo estos se desenvuelven? Y ¿Cómo es la identidad que maneja este grupo según el entorno en donde se desarrollan?

1.4.- El otaku en Japón

Héctor García (2009) en su publicación “Un Geek en Japón”, por medio de un trabajo etnográfico presenta una parte del estilo de vida de aquella región y los grupos sociales, que están proliferando dentro de esa cultura.

Enfocándonos en la subcultura otaku, demuestra que dicho grupo social en los 70 eran catalogados de manera despectiva como personas aficionadas, de manera negativa, a los animes (o dibujos animados) y a los mangas (o historietas) creados en Japón. Se consideraban personas que no tenían vida productiva alguna. (García, 2009)³⁸.

³⁸ García Héctor (2009) Un Geek en Japón. Capítulo 7 p.p. 76- 85 Norma Editorial.

Gracias a la interacción que ha habido con otros entornos culturales, esta visión ya no esta tan imperante actualmente, sin embargo, son considerados aún como personas que no socializan o que no salen mucho de sus casas, salvo para trabajar a medio tiempo (para costear sus gustos), cenar en restaurantes e ir al distrito comercial a ver las novedades del anime o del manga. (García, 2009)³⁹.

En un contexto histórico, el nombre otaku se deriva de una modificación contextual del significado de la misma palabra. Otaku en Japón puede significar dos cosas; la primera es el término con el cual nos referimos a la casa de alguien. La segunda es el pronombre en segunda persona para referirse a alguien, es decir, usted. Las personas de esta comunidad la fueron utilizando para reconocerse entre ellos, con el paso del tiempo, los otros grupos de Japón fueron utilizando esta palabra para referirse a las personas que gustan del anime o del manga, en los años 90 esta palabra se convirtió en huso representativo hacia ese grupo, de mismo modo, una forma de movimiento social en todo el mundo. (García, 2009)⁴⁰.

Queda claro que el ser otaku nace de Japón, pero esta subcultura se ha extendido a través del globo, un ejemplo de ello es evidente en España, donde esta subcultura se manifiesta desde los 90.

³⁹ García Héctor (2009) Un Geek en Japón. Capítulo 7 p.p. 76- 85 Norma Editorial.

⁴⁰ García Héctor (2009) Un Geek en Japón. Capítulo 7 p.p. 76- 85 Norma Editorial.

1.5 Otaku en España; Sevilla y Barcelona

En el trabajo “La ola nipona: consumo de cultura popular japonesa en España” de los autores Madrid Dani y Martínez Guillermo publicado en el 2010 nos demuestran cómo es que el consumo de productos de caracteres culturales japoneses, como el anime y el manga, ha impactado en la vida juvenil española. Utilizando el método cuantitativo para medir el nivel de porcentaje del consumo de estos objetos, también, comparando la influencia y la evolución que estos tienen a través de los años.

De igual modo, ponen en perspectiva el método con el cual estos elementos japoneses se adentran en la sociedad, siendo el principal factor los medios tecnológicos de información y comunicación, pero también, como las mismas empresas españolas distribuyen estos productos.

La evolución de la cultura otaku para estos autores se define en tres etapas:

La primera es durante la segunda guerra mundial, en donde elementos simbólicos como el dibujo de los pétalos del árbol del cerezo o las geishas (mujer japonesa de compañía para los hombres) fueron el detonante para el reconocimiento hacia esta cultura.

La segunda etapa fue durante la década de los setenta, donde Japón es consolidado como un medio económico a seguir para las demás culturas, donde copian o adoptan sus elementos culturales para cumplir dicho objetivo.

La tercera etapa se encuentra en los años noventa, con la difusión y consumo de sus productos. Durante esta tercera fase Japón demuestra a través de sus obras, como el anime y el manga, los símbolos y estilo de vida que posee. Es

aquí donde los jóvenes toman estos caracteres, convirtiéndolos en propios y adecuándolos al estilo de vida cultural parental que poseen, de este modo, se crea el auge capitalista de dichos productos culturales que permite el florecimiento de nuevos grupos sociales, que llevan una ideología mezclada con la japonesa y la de país de desarrollo (Madrid Dani, Martínez Guillermo, 2010)⁴¹.

Por otra parte en el trabajo de Claudia A. Castelán García “Cosplay: Encarnación de narrativas de anime y Manga” (s/f) manifiesta que después de obtener elementos representativos van surgiendo las prácticas sociales, en este caso, dichos elementos son el anime y el manga, priorizando el cosplay como una de las prácticas que sale a través de los individuos que poseen dichos caracteres japonés como algo identitario.

Su objeto de estudio son jóvenes de diferentes edades, delimitando su área de estudio en el evento nombrado “Salón Manga”, celebrado en Barcelona del 29 de octubre al 1 de noviembre del año 2011, siendo la diecisieteava vez que se celebraba.

El cosplay es una actividad en donde el individuo recrea de manera teatral a un personaje de ficción (como de un anime o de un manga) con elementos simbólicos que dicho personaje posee, haciendo que el cosplayer (nombre que recibe a la persona que realiza esta actividad) lo tome como algo que lo representa, algo que lo identifica y lo vincula con el personaje.

⁴¹ Madrid Dani, Martínez Guillermo. 2010. La ola Nipona: consumo de cultura popular japonesa en España. Universidad Oberta Catalunya, Capitulo 3 p.p. 49-61.

El cosplay es considerado por la autora como una actividad en donde las personas que lo realizan se identifican plenamente con los símbolos que utilizan y se vincula directamente con el consumo de productos, para llegar a esta representación y conciencia. (Castelán Claudia, s/f)⁴².

Haciendo un trabajo etnográfico del evento antes mencionado, pero enfocándolo a un carácter teórico, describe todo lo que sucede a su alrededor. La autora presenta una narración acerca de los jóvenes que están vinculados con los mismos símbolos y como estos se desplazan e interactúan, tomando medios de transportes comunales y mostrando su identidad hacia estos caracteres japoneses a través de sus ropas o accesorios.

El territorio es crucial para el desenvolvimiento de una subcultura y aquí se refuerza este planteamiento. El área del evento permite a los jóvenes realizar el cosplay con más realce, al permitir la interrelación con las personas, la reinención y difusión de esta actividad y a fortalecer su pertenencia hacia el grupo donde el cosplayer esté vinculado.

La dedicación y vinculación de los jóvenes a sus actividades es primordial para su identidad. El cosplay nace de esos dos elementos, ya que permite al individuo fortalecer su yo a través de los símbolos que maneja y permite una evolución por medio de la adquisición de más caracteres a través de áreas de desenvolvimiento e interacción social.

⁴² Castelán García Claudia A. (s/f) "Cosplay: Encarnación de Narrativas de Anime y Manga (Relato de un Proceso en Progreso), Universidad de Barcelona, Barcelona.

En el 2012 Gómez Aragón Anjhara en su proyecto "*Otakus and cosplayers. The social recognition of the universes leeve in spain*" ("Otakus y cosplayers. El reconocimiento del universo del manga en España") nos permite adentrarnos a como es la comprensión que tiene la sociedad de la comunidad otaku y como esta comunidad ha luchado por el reconocimiento de sus actos, de forma que puedan dar a entender todo el contexto cultural que estos poseen.

A forma abierta esta comunidad es vista con cierto prejuicio, como una forma de distracción negativa, ya sea por la incomprensión ideológica o por el temor que las personas involucradas anden en malos pasos, culpando a los dibujos animados japoneses por la violencia de ficción que posee o por el aporte negativo que puedan inculcar en el modo de actuar (Gómez Anjhara, 2012)⁴³.

La unión es la principal arma que posee este colectivo, los jóvenes a través de sus prácticas han expandido la visión que se tiene hacia esta subcultura por medio de carteles, marchas, muestras de artes o realizaciones de festivales, permeando de cierta manera la visión negativa que se les daba.

No obstante, la llegada del anime en España en los años 90 ha hecho que los adultos tengan una unión con los jóvenes, por medio de una relación del gusto nostálgico de series anime antiguas que observaban de niños. Dando una mejor comprensión al cambio y evolución de sus series, efectuando a que los adultos difundan de manera positiva estos símbolos, de igual modo que se adentren, participen o guíen a los jóvenes dentro de sus prácticas. Este grupo

⁴³ Gómez Aragón Anjhara. 2012 Otakus y Cosplayers. El reconocimiento Social del universo manga en España. Grupo de investigación GEISA - Universidad de Sevilla Presidenta de la asociación cultural ADEC JAP-AN. España.

también han aprovechado esto para mostrar sus intereses y el objetivo social, como cultural, al que desean llegar. (Gómez Anjhara, 2012)⁴⁴.

Las instituciones por su parte también ayudan a la difusión y reconocimientos de esta subcultura, con el comercio de marcar una unión social a base de sus productos, donde igual, despiertan el interés de la gente y de pie a que se adentren y reconozcan los símbolos que los otakus manejan.

Las instituciones por su parte generan este interés social brindando espacios de recreación, como salas de fiestas o centros de convenciones. Los jóvenes aquí muestran los valores y sentimientos que les transmiten los elementos del anime y manga, exponiendo su cosmovisión y generando el afecto o comprensión social que desean, mientras que las intuiciones difunden estos mensajes con el objetivo de alcanzar una relación social con otras intuiciones a manera de comercio (turístico o la venta de productos) o reconocimiento. (Gómez Anjhara, 2012)⁴⁵.

Se puede observar un principio de reciprocidad aquí, ya que a los otakus se les dan estas áreas, estos crean y difunden sus mensajes para que puedan ser comprendidos, pero a su vez, generan un ingreso a estas instituciones. Con estos en mente, las instituciones vuelven a dar espacios de recreación y generando un ciclo en donde la comunidad otaku y las instituciones ganan.

⁴⁴ Gómez Aragón Anjhara. 2012 Otakus y Cosplayers. El reconocimiento Social del universo manga en España. Grupo de investigación GEISA - Universidad de Sevilla Presidenta de la asociación cultural ADEC JAP-AN. España.

⁴⁵ Gómez Aragón Anjhara. 2012 Otakus y Cosplayers. El reconocimiento Social del universo manga en España. Grupo de investigación GEISA - Universidad de Sevilla Presidenta de la asociación cultural ADEC JAP-AN. España.

Si bien la subcultura otaku ha ganado un reconocimiento en países y culturas distintas, ajenas al contexto cultural en donde nos desarrollamos, es momento entonces de situar a estos individuos en Latinoamérica, con el objetivo de comprender como estos van construyendo dicha identidad.

1.6.- Otaku en Latinoamérica

Tania Lucia Cobos en el 2010 nos presentó en su trabajo “Animación japonesa Y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina” como la influencia de elementos japoneses desterritorializan, modifican y se mezclan con la cultura en donde impactan.

Si bien la globalización es entendida como el avance americano por el mundo, esta ideología se ve contradicha al observar que los países provenientes del oriente difunden de manera global sus símbolos, este proceso es visto como la colonización a la inversa, es decir, que culturas que creímos globalizadas surgen e impactan dentro de diversas culturas promotoras de la globalización (Cobos, 2010)⁴⁶.

El otaku es prueba fiel de esta colonización (u orientalización), ya que gracias al anime y al manga, como principal producto de difusión de elementos japonés, ha generado una modificación consumista dentro de la estructura social, dando como resultado el surgimiento de esta subcultura.

⁴⁶ Cobos Lucía Tania. 2010 “Animación japonesa Y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina”. mayo-julio, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Razón y Palabra, vol. 15, núm. 72. Estado de México, México

El desplazo de elementos culturales dentro del comercio también ha plasmado cuando las empresas dejan a un lado los productos creados a partir de los símbolos de su cultura parental, para dar cabida a los productos provenientes de otra región del mundo.

La importación y exportación de productos, como los movimientos sociales que se dan gracias a estos, demuestran el avance de la orientalizacion, pero ¿qué ocurre con la hibridación cultura? Para tener más impacto es imprescindible modificar productos, para el entorno social en donde se vende, de esta manera las personas lo consumirán con mayor facilidad, en el caso del anime y el manga, estos sufren dichas adaptaciones agregándoles símbolos que le pertenecen, en este caso a América Latina. La latinización de estos elementos japoneses es la identificación que tenemos con estos símbolos ajenos y de igual forma, a la apropiación cultural que tienen estas industrias sobre la población local (Cobos, 2010)⁴⁷.

El trabajo “Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica” de los autores Roberto García Núñez y Dassaev García Huerta (2014) narra cómo es el otaku en esta región del mundo, como es su desenvolvimiento social y a los elementos culturales a los que están ligados.

⁴⁷ Cobos Lucía Tania. 2010 “Animación japonesa Y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina”. mayo-julio, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Razón y Palabra, vol. 15, núm. 72. Estado de México, México

Esta subcultura tiene a los jóvenes como su población mayoritaria, viéndolas como personas sociables, pero a su vez antisociales y siendo el internet su principal medio para interactuar con las personas que gustan de estos mismos caracteres (García Núñez, García Huerta, 2014)⁴⁸.

Son considerados como personas que les interesan los símbolos japoneses, donde a través del anime y el manga construyen su identidad a base de sus símbolos y dando origen al consumo de estos productos de manera masiva.

Una vez dicho consumo se da, los otakus son los encargados de difundir estos elementos dentro de la sociedad, para que así sean reconocidos y entendidos, crenado de esta manera, una sistematización de comportamientos, valores e ideologías en torno al desarrollo de su subcultura en espacios específicos con relación a estos símbolos (García Niñez, García Huerta, 2014)⁴⁹.

Al igual que Japón estos individuos son señalados de manera despectiva dentro de nuestra sociedad, considerándolas como personas dóciles y sumisas, irreverentes e infantiles, personas que viven en una realidad imaginara y apegadas solo a los productos que compran (García Niñez, García Huerta, 2014)⁵⁰.

Esta visión del otaku es meramente general, es decir, que abarca la mayoría de países latinos, es pertinente entonces dividir el desarrollo del individuo y de esta subcultura, con el objetivo de analizar cómo estas identidades emergen y se desenvuelven dentro de estos países que conforma la cultura latina.

⁴⁸ García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev (2014) Una Aproximación a los Estudios sobre Otakus en Latinoamérica, Universidad de Guadalajara,, Guadalajara.

⁴⁹ García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev (2014) Una Aproximación a los Estudios sobre Otakus en Latinoamérica, Universidad de Guadalajara,, Guadalajara.

⁵⁰ García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev (2014) Una Aproximación a los Estudios sobre Otakus en Latinoamérica, Universidad de Guadalajara,, Guadalajara.

1.7.- Otaku en Argentina

Es bien sabido que el surgimiento de una subcultura llama mucho la atención y más cuando va creciendo rápidamente y tomando más fuerza dentro de la sociedad. Esto es el caso de los Otakus, sus actividades y prácticas fueron puestos bajo una lupa por los medios televisivos en Argentina.

Gracia a los autores Borda Libertad y Álvarez Federico (2014) con su trabajo “El silencio de los otakus. Estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación.” a cadenas televisivas difunden al ser otaku poniendo como referencia la práctica del cosplay.

Existe una emergencia de representación identitaria, dichos programas estereotipan a los individuos pertenecientes a esta subcultura, viéndolos como personas infantiles, graciosas o un grupo peligroso. Utilizando estas denotaciones como medio publicitario a su favor y poniendo al cosplay como una actividad burda, rara y simple. (Borda, Álvarez, 2014)⁵¹.

Por otra parte, esta comunidad ha intentado mermar dichas interpretaciones impuestas por los medios televisivos, participando aún más dentro de estos medios, difundiendo quienes son realmente son y cómo son sus actividades.

Desgraciadamente se vio opacado por los misma sociedad, quienes priorizan lo que diga la figura de autoridad (en este caso el conductor y sus colaboradores) a lo que diga un invitado.

⁵¹ Borda, Libertad y Álvarez Gandolfi, Federico (2014). El silencio de los otakus. Estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación, Papeles de Trabajo, 8(14), pp. 50-76. Bogotá – Colombia

La comunidad no se vio dispersada o influenciada por lo que observaban y decían en la televisión, estos siguen haciendo sus actividades de manera abierta y libre, ellos mismos decidieron no aparecer o participar en los canales televisivos y mostrar su ideología a través de la relación social y dentro de espacio de desarrollo más óptimos.

Movimiento que apareció cuando el mismo grupo se unificó ante la situación que los presentadores creaban, a este movimiento se le conocen como el silencio de los otakus. Podemos apreciar que existe una conciencia colectiva de sus integrantes, imponiendo una regla a colectiva y aceptada por todos los miembros del grupo, cuyo objetivo es convertir este silencio en la principal arma contra estos prejuicios. (Borda, Álvarez, 2014)⁵².

Federico Álvarez en un trabajo a parte de nombre “Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers” publicado en el 2015, nos presenta que dentro del universo simbólico se crean diversas identidades y como estos crean su diferenciación cultural

El autor plantea que los símbolos pueden ser utilizados no solo por una subcultura en específica, si no, también por otra que tenga un sentir de pertenencia hacia este elemento. Por ende, diversas subculturas tienen patrones similares a otra, pero, la ideología que manejan para estos símbolos son distintivas de la una a la otra.

⁵² Borda, Libertad y Álvarez Gandolfi, Federico (2014). El silencio de los otakus. Estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación, Papeles de Trabajo, 8(14), pp. 50-76. Bogotá – Colombia

Se ejemplifica esto con otra subcultura, la de los gamers (personas que gustan de los juegos electrónicos o videojuegos, para quedar más claro), ya que la participación y evolución de sus actividades va a la par con la otaku, desarrollándose los dos, en algunos casos, en los mismos espacios de desenvolvimiento y utilizando al unísono algunos símbolos similares.

El cosplay es una actividad que vendría siendo la teatralización de un personaje de ficción, pero la toma de referencia es distinta, para el otaku su elección se basara en el anime o el manga y para el gamer en algún videojuego. Esta actividad permite mostrar su diferenciación ante la sociedad gracias a la enseñanza de sus elementos, también, a que las personas los reconozcan y permitan diferenciarlos.

La convenciones han permitido marcar la diferenciación entre estos dos grupos dentro de las activadas, a pesar de su relación y apoyo en entre ellos. La utilización y conocimiento de los símbolos es crucial, por ende, en apartados como el karaoke que se manejan elementos japoneses dentro de su desarrollo permite al otaku una mejor participación que el gamer.

Estos son puestos en escenas por medio de diversos ritos de paso, ya que permite a los participantes sentirse pertenecientes a sus símbolos, pero el proceso para permitir esto son específicos para cada subcultura, no solo eso, también estos eventos permiten a estos grupos clasificar y “elegir” individuos según los símbolos que les muestran afecto. (Álvarez, 2015)⁵³.

⁵³ Álvarez Gandolfi Federico “Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers.” La Trama de la Comunicación, vol. 19, 2015, pp. 45-64. Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina

También estos eventos permiten a los individuos realzar su relación con sus lasos simbólicos, fomenta a una mayor participación de sus miembros y da pie a una cohesión social en cada grupo, incluso fuera de estos eventos, gracias al conocimiento de los símbolos de otros.

El desarrollo de la subcultura otaku se ha hecho presente en toda América Latina, así como en Argentina ha llegado a Chile gracias a la venta de productos relacionados con el anime y el manga.

1.8.- Otaku en Chile

Perillan Luis con su trabajo “Otakus en Chile” publicado en el 2009, a través de su perspectiva, el autor va demostrando como se construye la identidad de los individuos que están dentro de esta subcultura y gustan del anime o el manga:

El primer medio constructor es la unión a través de la pertenencia simbólica, aquí nos muestra como el anime o el manga, por medio de los elementos que contienen como los personajes o la trama de la historia, permite al sujeto reconocerse con estos elementos, consumiéndolos de tal manera que concluya a la reconstrucción del individuo.

El segundo medio es la unión grupal, es aquí donde el sujeto reafirma su identidad por medio de actividades y la refuerza aún más con el huso aplicación de normas y leyes, marcando de igual forma, la diferenciación con otras subculturas.

El tercer medio es la relación de los sujetos a través del consumo, aquí los otakus adquieren más reconocimientos con sus símbolos gracias a la unión y participación con los demás individuos que comparten estos elementos, ya que les permite tener más conocimientos de esta cosmovisión Japonesa por medio de la interacción social y definiendo aún más sus gustos, como al igual, delimitando el área social en donde desea desarrollarse y con qué individuos desea fomentar sus gustos. (Perillan, 2009)⁵⁴.

Unos de los factores que permite la diferenciación de los otaku con otras subculturas, es que estos individuos practican la mayoría de sus actividades en áreas cerradas como centros de comercios especializados en temáticas japonesas o edificios donde se permiten los eventos o fiestas, muy raras veces veras a otakus haciendo cosplay en un parque. Al hacer esto los individuos tienen mayor control de sus actividades, articulando de manera más propia su ser y satisfacer sus necesidades simbólicas de manera más rápida y directa.

El trabajo de Jacqueline Paulina Herrera Carrasco, "Cuerpos Orientalizados: Tribus Urbanas y el Habitar Visual del Malestar" (2013) observa como el mismo cuerpo se convierte en una forma de expresión social, de cómo la influencia de Japón dentro de las industrias convierte a los jóvenes en transgresores culturales.

El comercio promueve la difusión de símbolos de una cultura a otra, su consumo da como resultado a que los individuos opten otras ideologías a las impuestas por sociedad, este comportamiento es visto de manera negativa por sus congéneres, de ahí la palabra transgresión.

⁵⁴ Perillan Luis. 2009 Otakus en Chile, tesis para optar al Título Profesional de Antropólogo. Universidad de Chile Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Antropología, Santiago, Chile

Dentro de las actividades de las personas influenciadas por estos elementos asiáticos está el cosplay, acción que permite al individuo representar un personaje de ficción, utilizando los símbolos que dicho personaje posee. Aquí vemos como los individuos, por medio de prendas, diademas, maquillaje o accesorios, modifican su cuerpo para mostrar su ideología, su gusto y su sentir.

La desterritorialización de sus elementos también se ve reflejo al realizar esto, ya que dejan a un lado al ser construido por la sociedad en donde se desarrolló y da paso a un nuevo ser formado a partir de elementos ajenos a su espacio. También el cuerpo se vuelve un lugar de desarrollo, ya que este nos permite crecer, nos permite intercambiar símbolos y nos permite expresarnos

Esta desterritorialización se da por que el sujeto no está conforme con su realidad, el sujeto busca crear en sí mismo un contexto que le permita sentirse perteneciente a algo, es por eso que vacía todo los elementos que no le gusta y los reemplaza con otros, el cuerpo se vuelve entonces el mediador del ser y la sociedad, ya que el cuerpo refleja lo que somos y es el que nos ayuda a incorporarnos en grupos.

Pero para comprender todo este contexto hay que entender su pasado, es decir, los hechos que llevaron al individuo a modificarlo, entender su desarrollo y comprender la situación social en el que existe, reconocer este último apartado es crucial para entender como estas modificaciones operan dentro de la sociedad.

En Argentina como en Chile, la presencia de la subcultura otaku se ha hecho notoria gracias al impacto que ha tenido el anime y el manga, como al igual, gracias a los individuos que se identifican bajo los elementos simbólicos orientales, Ecuador no se queda atrás, es pertinente entonces demostrar cómo se ha desarrollado dicha corriente dentro de este país.

1.9.- Otaku en Ecuador

La autora Proaño Vallejo Verónica Paulina en su trabajo “Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de omunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social” publicado en el 2013, narra cómo e la vinculación de esta subcultura con los medios de comunicación, llegando a generar una identidad en los jóvenes.

Proaño pudo observar en esta ciudad, como en las demás regiones del mundo, como los medios de tecnológicos de información y de comunicación son las principales herramientas que motivan a los jóvenes a desarrollar una cosmovisión y una forma de comportarse distinta a sus estándares culturales, influenciándolos con símbolos y signos ajenos a los reconocidos en su cultura parental.

En el caso de los otakus, estas herramientas son el principal motor de su desarrollo grupal, gracias al impacto que se tiene de la cultura japonesa, donde el manejo de estos símbolos permite al joven obtener la información necesaria para la construcción de su identidad y en el caso grupal, esta información les da pie para elegir la dirección que llevara el grupo.

Este proceso es gracias a los medios de comunicación como tal, los cuales permite la conexión del sujeto con elementos japonés. Por medio del anime transmitido en las teles o en el internet y el manga difundido por las editoriales Ecuatorianas. Japón ha podido enseñar por diversos medios, como los dibujos del manga o expresiones lingüistas dentro de una serie de anime, su cosmovisión cultural, dicho lo anterior, esto ha permitido que los jóvenes unan estos simbolismos con los propios, formando de esta manera, al ser otaku, no solo en Ecuador, si no en el mundo.

En Colombia, por su parte, esta subcultura se hecho notar gracias a la forma por la cual estos individuos desarrollan esta identidad, como al igual, por la cual consolidan su ser dentro de su sociedad.

1.10.- Otaku en Colombia, Bogotá

David Parada Morales en el 2012 presento en su trabajo “Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku” como es la relación existente entre la subcultura otaku con el anime y el manga, como construyen su identidad a través de estos y como dan lo expresan en la sociedad.

Antes de mostrar esto, el autor hace una clara diferencia de percepción social sobre el surgimiento del ser otaku en Japón y el de occidente; el primero se da por medio de un trastorno social causada por el anime y el manga, mientras que el segundo por el simple gusto a estos elementos simbólicos (Parada, 2012)⁵⁵.

⁵⁵ Parada Morales David. 2012 Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. Tesis Psicológica, núm. 7, pp. 160-175. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, Colombia

En Colombia el otaku es comprendido como un sujeto que transmite los símbolos internalizados a través del consumo de artículos japoneses, validándose por el conocimiento que tiene de estos y la realidad que le dan (Parada, 2012)⁵⁶.

Dentro del anime y los mangas podemos percibir de manera artista la realidad cultural japonesa que posee su creador, esto puede permitir al otaku una afinidad emocional a estas series al compararla con su realidad. De esta manera el individuo quiere mostrar su realidad a través de sus actividades, como el dibujo o el cosplay, a través de los símbolos japonés que tanto le gusta.

Los grupos otakus nacen del amor mutuo a elementos ajenos a su cultura parental, fortaleciendo esta cohesión a través de su expresión social y en sus espacios de desarrollo., es donde vemos que la subcultura otaku busca que reconozcan y entiendan su cosmovisión.

El anime y el manga construyen al individuo no tanto por el simple gusto, sino porque le ayudan dentro de su desarrollo social, ya que de ahí toman las acciones que les permiten actuar, poniéndolo de manera simple, estos elementos les dice como desarrollarse. Otra forma de concebir esto es que el otaku es una variante de la cultura japonesa, ya que estos manejan de manera distinta os elementos japoneses que toman del anime y de la manga, gracias a

⁵⁶ Parada Morales David. 2012 Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. Tesis Psicológica, núm. 7, pp. 160-175. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, Colombia

la adaptación que les dan para su uso dentro de su entorno, muy distinto al asiático. (Parada, 2012)⁵⁷.

El investigador David Parada Morales, acompañado con la investigadora Sonia Uribe Ruiz en el trabajo “Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku” publicado en el 2010, muestran por medio del trabajo cualitativo, aplicaron entrevistas a jóvenes denominados como otakus, contrastando sus argumentos con lo que se tiene planteado sobre esta subcultura, como es su representación social al relacionarlo con la identidad que estos individuos poseían.

La representación social que posee esta subcultura se puede apreciar tras observar el por qué eligen dicho símbolos japoneses, estos reflejan su forma de pensar o por que encajan en su estilo de vida, de igual modo, esto implica que se deben reconocer la implicaciones que lo llevaron a denominarse a sí mismo como otakus al seleccionar estos símbolos. Todo este saber es crucial para el mismo individuo, en especial, para el desarrollo de su identidad dentro la subcultura y también para que las demás personas entiendan dicha cosmovisión (Uribe, Parada, 2010)⁵⁸.

⁵⁷ Parada Morales David. 2012 Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. Tesis Psicológica, núm. 7, pp. 160-175. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, Colombia

⁵⁸ Uribe Ruiz Sonia y Parada Morales David Alfonso 2010 Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku, tesis de grado para optar al título de Psicólogo. Fundación Universitaria los Libertadores Facultad de Psicología. Bogotá, Colombia

Vemos que la modificación simbólica es un componente importante al trazar la línea de la identificación cultural, como se mencionó antes, los otakus en áreas occidentales son una variación de la cultura japonesa. Esta tesis se ve fomentada igual por estos autores, ya las actividades que hace esta subcultura, son ajustes a los elementos japoneses, realizados por los mismos individuos para que encajen dentro de su contexto, como al igual, de su realidad social (Uribe, Parada, 2010)⁵⁹.

Dichas actividades también le permiten al sujeto inmiscuirse en su misma realidad social, adaptándola según el lugar en donde desarrolle sus acciones, poseyendo un valor simbólico o social y permitiéndole de esta manera integrarse al grupo (Uribe, Parada, 2010)⁶⁰.

La identidad de estos individuos se ve atada a los elementos japoneses, pero mezclados con caracteres de su cultura parental, esta identidad puede construirse de manere grupal, viendo que el grupo te puede fomentar para que construyas dicho ser otaku, o por el mismo individuo ya sea por el mismo sentir de pertenecía hacia estos caracteres.

Se percibe un contraste con el desarrollo identitario, por un lado, la identidad social del individuo busca querer estar con personas que comparte dichas ideologías, mientras que la identidad personal busca en representarse únicamente a sí mismo dentro de la sociedad.

⁵⁹ Uribe Ruiz Sonia y Parada Morales David Alfonso 2010 Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku, tesis de grado para optar al título de Psicólogo. Fundación Universitaria los Libertadores Facultad de Psicología. Bogotá, Colombia

⁶⁰ Uribe Ruiz Sonia y Parada Morales David Alfonso 2010 Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku, tesis de grado para optar al título de Psicólogo. Fundación Universitaria los Libertadores Facultad de Psicología. Bogotá, Colombia

Si bien, se ha mencionado como estos individuos desarrollan su identidad, es prioritario aclarar cómo estos vinculan dicho ser con el entorno que lo rodea, este es el caso que se presentara demostrado en Venezuela.

1.11.- Otaku en Venezuela

En el trabajo “La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno” de los autores Balderrama Gastelù Lucia y Pérez Hernàiz Carmen Corina, publicado en el 2009, se plantearon como objetivo, por medio del método cualitativo (entrevistas y observación participante), en demostrar quienes son los otakus, es decir, como es su ser creado a partir de los elementos adquiridos por la cultura japonesa a través del anime y del manga. Tomando en cuenta la naturaleza de sus gustos, el sentir de pertenencia a la subcultura por medio de sus prácticas y la visión que posee la sociedad hacia este grupo.

El ser otaku, es visto a través de estos autores como algo más que una afinidad por estos símbolos japoneses, es un proceso cultural que permite el desarrollo del individuo y del grupo, pero este transcurso debe observarse dentro de estos cuatro aspectos:

El primero es la ideología y la aceptación que estos poseen hacia estos elementos, de cómo se desarrollan y como construyen sus identidad a través de estos, enfocándonos en lo que el percibe, como se relaciona con estos símbolos, como llevan su estilo de vida y cómo actúa ante la sociedad

El segundo es el mundo ideológico en el que se relacionan y viven, el ser otaku se observa en este apartado cuando se crea una visión identitaria hacia estos elementos. A diferencia del primer apartado, es aquí donde se observa a este ser no con las cosas que lo componen, si no, la realidad misma del individuo construida por sus elementos simbólicos. Ya que esta realidad lleva caracteres que le dan una forma de interacción y representación ante la sociedad.

El tercer apartado es verlo a partir de la pertenencia grupal que posee, de cómo la entrada a esta comunidad permite un vínculo de identidad a dichos símbolos. De esta forma, el ser otaku puede ser comprendido de manera más abierta, por medio de la relación social que existe con una persona que pertenece a este grupo. Pero si esta relación es con una persona ajena a esta subcultura, da como resultado a una mejor difusión de sus actos y símbolos, dando cabida a una unión social basadas en el respeto, aceptación y mejor conocimiento de sus integrantes.

Y el cuarto y último apartado , es ver al otaku no como una subcultura más, es verlo desde el enfoque cultural al que está ligado, es decir, Japón. De cómo los jóvenes se vinculan a estos símbolos y por qué medios los obtienen. (Balderrama Lucia, Pérez Carmen, 2009)⁶¹.

⁶¹ Balderrama Gastelù Lucia, Pérez Hernàiz Carmen Corina. 2009. La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. Universidad católica Andrés Bello, Facultad de ciencias económicas y sociales. Escuela de ciencias sociales, especialidad: psicología. Caracas, Venezuela.

Es en este punto es donde los autores dan a entender que el ser otaku es un ser contruidos a partir del gusto y pertenencia a símbolos orientales, más específicamente de Japón, que depende y subsiste gracias a la vinculación grupal, donde gracias a estos, van adquiriendo una identidad orientalizada que permite una actuación social a base de esta ideología.

En el trabajo “Japón hecho en Venezuela. Influencia cultural japonesa en la cosmovisión del mundo de los jóvenes en Venezuela a través de la televisión y el anime” del autor Conejo Quinche Freddy Alexander, ha evidenciado de como las culturas han expandido sus símbolos por todo el globo gracias a los medios tecnológicos y como la recepción de estos es representada según el contexto socio-cultural al que han llegado, a la vez, como van modificándose culturalmente los unos a los otro.

El anime a impacto tanto en los medios televisivos, a modo que las mismas empresas modifican su programación para manjar los símbolos procedentes de Japón, desplazando también la demás programación que no tenga que ver con estos elementos.

Las industrias también se ven cambiadas por esta ola oriental. Para poder seguir subsistiendo las empresas de comercio formulan márketing de ventas con cosas que les gustan a los otakus, con el objetivo de que sigan consumiendo sus artículos, convirtiendo también al mercado en un medio de difusión para la cultura japonesa (Conejo, s/f)⁶².

⁶² Conejo Quinche Freddy Alexander. (s/f) Japón hecho en Venezuela. Influencia cultural japonesa en la cosmovisión del mundo de los jóvenes en Venezuela a través de la televisión y el anime. Asociación Latinoamericana de estudios de Asia y África, XIII Congreso Internacional de ALADAA. Venezuela.

La organización social también se ve afectada, la participación de los individuos radica en el manejo de los símbolos y en el conocimiento de estos, pero si esto es afectado por elementos ajenos al de su cultura no es raro observar que los mismos individuos creen o adapten acciones para su desenvolviendo social, en el caso de los otakus, las convenciones anime es reflejo de cómo se van llevando estos cambios, ya que se modifican áreas que antes tenían elementos culturales propios de la ciudad, poniéndoles nuevos caracteres de origen japonés

El ser otaku de esta manera es una persona que nace a partir de una modificación cultural gracias al anime y al manga, construida principalmente por los medios de comunicación, a su vez, van modificando el entorno que lo rodea, al mismo tiempo se van modificando así mismos.

Una vez que se ha podido analizar a esta subcultura dentro de distintos países latinoamericanos, es momento de enfocar a estos individuos y como estos se van concibiendo dentro del entorno cultural mexicano.

1.12.- Otaku en México; Toluca

Publicado el 2011 por el autor Dominique Menkes, el trabajo “La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad” nos presenta como es el impacto del ámbito comercial dentro de la subcultura otaku en la sociedad y como es su representación dentro de la estructura social moderna.

Para este autor los otakus son una de las representaciones de las emergencias culturales que imperan hoy en la sociedad, ya que ellos viven desajenados a la realidad, no por su ideología o por su gusto, sino por los medios tecnológicos que impactan sobre ellos de manera repetitiva. Siendo esta subcultura la primera en surgir gracias a los multimedios y siendo igual una cultura que se fortalece por la globalización (Menkes, 2011)⁶³.

Los otakus entonces son vistos como como personas que fortalecen su sentir de pertenencia dentro de los medios tecnológicos y centran su espacio de desarrollo dentro estas redes, más que nada, buscan expresar sus yo y elegir los elementos que construirá su identidad (Menkes, 2011)⁶⁴.

Es aquí donde juega un papel importante el comercio, ya que el consumo de los productos y la búsqueda de estos en los diversos medios existentes de venta y compra, satisfacen la necesidad de pertenencia simbólica que el individuo tiene dentro de los productos y símbolos que les ofrece. De esta manera los otakus viven dependiendo de estas empresas, acumulando un sinfín de conocimientos y objetos para demostrar el valor social dentro de esta subcultura.

⁶³ Menkes Dominique. 2011 La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. 10 (1), pp. 51-62. El Colegio Mexiquense A.C. Toluca, Edo. De México.

⁶⁴ Menkes Dominique. 2011 La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. 10 (1), pp. 51-62. El Colegio Mexiquense A.C. Toluca, Edo. De México.

La cuestión grupal sobrepasa al ser individual, ya que los otakus anteponen al grupo que a sí mismos, porque dentro de estos buscan un refugio de su realidad, o en grandes casos, salir por completo del entorno al que siente que no pertenecen, con el fin de compartir sus cosmovisión con personas que si logran comprenderlo (Menkes, 2011)⁶⁵.

Percibimos entonces que el elemento que une a estos individuos son el anime y el manga, estos dos elementos son la clave por la cual surge estas identidades, pero, ¿cómo y cuándo estas surgieron dentro de la sociedad? ¿Cómo han evolucionado? Y ¿Cómo llegaron a México y que actividades han surgido a raíz de estos?

El anime surge en el año de 1917, la primera serie poseía como nombre “Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki”, fue presentado por primera vez en los teatros de Japón por la compañía “Tennenshoku Katsudō Shashin (Tenkatsu)”. Para el año de 1927 se produce el anime “Kujira” por “NoburoOfuji” cuya característica fue ser el primer anime con sonido en la historia. En 1930 aparecieron los primeros cortos con audio en Japón conocidos como “Osekisho” del autor “NoburoOfuji” y “KokkaKimigayo” del autor “YasujiMurata” (García, R. y García, D, 2013)⁶⁶.

Derivado del éxito que tuvieron estos cortos surgen varios productores y compañías dedicadas a la producción exclusiva de series animadas televisivas en Japón y se acuña el término de anime.

⁶⁵ Menkes Dominique. 2011 La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. 10 (1), pp. 51-62. El Colegio Mexiquense A.C. Toluca, Edo. De México.

⁶⁶ García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev. 2013 “Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay”. Universidad de Guadalajara. PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad, No 5 (3). Guadalajara.

Para el año 1948 surge el primer anime a color en Japón de “MegumiAsano”, conocido como “Boku no Yakyo”. En 1956 la producción de “ToeiAnimation” crea la primera película del mismo género conocida como “Hakujaden” y no fue sino hasta 1961 cuando “OsamuTazuka” crea en Japón la primera serie, de nombre “Tetsuwan-Atom” conocida comúnmente como “Astroboy”, siendo transmitido entre los años 1963 a 1966 en blanco y negro, contando con 193 episodios de 20 minutos cada capítulo (García, R. y García, D, 2013)⁶⁷.

Debido a la gran aceptación que tuvo el anime “Astroboy” en Japón, se decide exportarlo a diversos países, entre ellos México cuyo éxito se vio reflejado en los jóvenes de esa generación.

“Astroboy” llega a México en la década de los sesenta, siendo el primer anime transmitido en la televisión mexicana por el canal 5 (XHGC-TV) de la ciudad del Distrito Federal, favoreciendo la apertura una década después a la llegada de diversos animes a México como: Kimba el León Blanco, Meteoro, Heidi, Marco, Remi, La abeja Maya, José Miel, Las aventuras de Gigi, entre otros (García, R. y García, D, 2013)⁶⁸.

A raíz de la aceptación que tuvieron los animes a nivel mundial, se empezaron a realizar distintas actividades en torno a este género, unas de las más aceptadas y con mayor número de participantes fueron las convenciones de anime, en el caso de México la primera fue la Comictlan, realizada en Guadalajara, Jalisco en septiembre de 1996 y a partir de ese entonces, han ido

⁶⁷ García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev. 2013 “Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay”. Universidad de Guadalajara. PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad, No 5 (3). Guadalajara.

⁶⁸ García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev. 2013 “Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay”. Universidad de Guadalajara. PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad, No 5 (3). Guadalajara.

surgiendo más eventos con un aumento en el número de fans en todo el país, como es el caso de la Expo-TNT celebrado en la Ciudad de México (García, R. y García, D, 2013)⁶⁹ .

Producto de las convenciones, se han generado entre sus participantes actos de representación hacia el anime, una de las que más se produce y observa dentro de estos convivios es el cosplay; en México el primer antecedente que se tiene de esta actividad fue en la Comictlan de 1997 celebrado en Guadalajara, Jalisco y que con el paso del tiempo se han venido realizando año con año en diversas regiones del país.

Una vez aclaro como se ha manejado, como ha evolucionado y quienes han realizado trabajos de los temas manejados en esta tesis, es necesario abordar los contextos mismos de las variables que son propias de este trabajo, de esta forma, en el siguiente apartado, se es presentado el marco teórico.

Capítulo II- Marco teórico

Guiado por una corriente teórica antropológica, los contenidos del trabajo aquí presente se centrarán en el análisis mismo de la identidad, ligada a las ideologías tomadas de elementos culturales ajenos a este entorno cultural y donde los individuos generan sus desarrollos y sus conductas, siendo reflejadas con representaciones sociales dentro de una estructura cultural.

⁶⁹ García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev. 2013 “Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay”. Universidad de Guadalajara. PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad, No 5 (3). Guadalajara.

El primer término que se abordará, será el de cultura, ya que en ella se desarrolla todo acto social, pero... ¿Qué es cultura y cómo ésta es vista? Ésta es vista dentro de un tiempo y lugar específico, siendo las creencias, los valores, comportamientos e ideales relacionados a una población en específico (Proaño, 2013)⁷⁰. De igual forma la cultura está relacionada con todo lo que el humano realiza bajo un pensamiento establecido por la sociedad. Sin embargo, para Tomlinson (2001) son “las prácticas comunes que enriquecen directamente el anecdotario de vida: las historias por las que interpretamos cronológicamente nuestra existencia” (p. 18). Esto muestra como diferentes autores dan su concepción del significado de este término. El primero habla de cómo la cultura se puede referir a todo lo que los individuos hacen, de igual forma, ésta es vista de manera específica según el grupo social del que se hable; mientras que el segundo autor presenta una idea y una noción similar pero retoma el concepto de historia como factor principal, de esta forma pretende demostrar que la cultura es toda existencia humana, que la creamos y a la vez nos crea, o sea, nos moldea para poder pertenecer a ella.

Asimismo, la definición de cultura se encuentra ampliamente ligada y asociada a diversos factores únicos (costumbres), que a su vez, se llevan a cabo en diferentes sociedades; estos factores únicos o actos específicos pueden manifestarse dentro de la sociedad en forma de danzas, rituales, creaciones de objetos, manejos de éstos, así como su implementación y significado. De igual forma estas costumbres propias de cada sociedad dependen del lugar al que

⁷⁰ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

pertenezcan. Estas costumbres, a su vez, pueden estar relacionadas a símbolos, que se entienden como objetos que implementamos y creamos a partir de la percepción que tenemos del ambiente socio-cultural que nos rodea y en el que nos desenvolvemos. Estas pueden ser experimentadas de manera única por cada individuo perteneciente a un grupo social, ya que realizan sus acciones a partir de estas, un ejemplo podrían ser los “Mara Salvatruchas” de Los Ángeles, E.U.A., grupo que tiene como seña particular la implementación de tatuajes notables, que solo deben ser portados por miembros del grupo como parte de un reconocimiento social entre sus integrantes.

Un ejemplo amplio y significativo que demuestra mejor este tema es el uso del lenguaje. En cada lugar del mundo existen diferentes idiomas; en México el español, en Brasil el portugués o en Inglaterra el inglés. Aunque es bien sabido que un mismo idioma se puede hablar en distintas partes del mundo; el español en España, Ecuador, Argentina; el inglés en E.U.A., Belice, Canadá; y el portugués en Portugal, Angola, Cabo Verde, sin embargo, a pesar de que las personas pueden hablar la misma lengua, dentro de cada país existen expresiones únicas con significados propios o diferente pronunciación para esa región, por ejemplo; tío en México hace referencia al parentesco entre dos personas, mientras que en España es una expresión común de saludo.

Es importante aclarar que para ayudar a la interpretación y expresión de estos caracteres propios, el ser humano ha encontrado diversas formas que le permitan una mejor comprensión de todo lo que lo rodea dentro de su entorno, a éstos caracteres (dibujos, letras o señales) se les da el nombre de símbolos y signos, y gracias a su implementación, es posible darle a cada uno de ellos un significado único. Según Freedman (2009)⁷¹:

“Las prácticas creativas del grupo no sólo implican producción, sino también construcción de significados dependientes de un conjunto compartido de ideales y valores estéticos. Esto se desarrolla, en parte, a través de reglas formales establecidas por el grupo, la estética formal y el carácter grupal del proceso.” (s/p)

Esto permite que el ser humano desarrolle un pensamiento que marca la base de un orden simbólico conocido como cultura, estabilizándola al dar significado a sus hechos, objetos e ideologías, mediante una asignación distintiva a posiciones diferentes que están dentro de un sistema clasificatorio específico. (Hall, 1997). Comparando estos términos nos damos cuenta de que los símbolos permiten a cada cultura expresarse de una forma única, con un contraste propio, fortaleciendo de esta forma su desarrollo y la cosmovisión que poseen sus integrantes de la misma.

⁷¹ Freedman Kerry. 2009. Cultura Visual y Comunidades de Aprendizaje: ¿Cómo y qué aprenden los estudiantes en grupos informales de arte? Artículo 1 p.p. 29, 44. Grupo de Investigación Edarte, Universidad Pública de Navarra. España.

Así como el lenguaje se encuentra inmerso en la cultura, éste a su vez se encuentra ligado inherentemente al pensamiento. El cual, es considerado una parte importante en el concepto de cultura. Para Pommier (1996):

“La cultura nos pregunta qué sujetos queremos ser, las respuestas son variadas y dependen de esas marcas que el lenguaje deja, „Apoderarse de la lengua es un hecho cultural aunque, por otra parte, cada niño se introduzca en la palabra de acuerdo con su acto de aprehensión propio. La cultura y el sujeto de esta manera juegan constantemente a reinventarse y en ese juego surgen formas nuevas de concebirse en la cultura” (p. 120).

Se concibe que en el contexto de una cultura, y de igual forma dentro del vasto mundo de los símbolos existentes en la sociedad, es apreciable una división tanto de pensamientos, como de creencias y actos, incluso dentro de una misma cultura. En Japón, por ejemplo, se puede observar una gran variedad de conjuntos de individuos que manejan un lenguaje propio; nombres, apodos, señas, frases, palabras de invención propia, etc... socializando con grupos distintos a ellos, que a su vez están conformados por personas que poseen una representación social variada y única según la simbología propia del movimiento social en el que se encuentren. Según Moscovici, a través de Uribe y Parada (2010)⁷²:

⁷² Uribe Ruiz Sonia y Parada Morales David Alfonso 2010 Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku, tesis de grado para optar al título de Psicólogo. Fundación Universitaria los Libertadores Facultad de Psicología. Bogotá, Colombia

“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 “(p. 22).

La representación de los pensamientos a través de un símbolo, el contexto, y la manera en la que los humanos perciben lo que les rodea es relativa dependiendo de la sociedad, de esta forma, podrán crear ideologías que le darán significado a su formación social.

De esta manera se encuentra con un fenómeno dentro de la sociedad, en relación a la adquisición de símbolos, esta es nombrada como Simulacro, esta se presenta dentro la sociedad cuando la representación misma de su realidad se ve dominada por la subjetividad, es decir, que los modos sociales de actuar o pensar propias de este desaparecen, pero al mismo tiempo son enmascarados por nuevos modos sociales, siendo estos tomados como la realidad misma, un ejemplo de esto se da cuando los símbolos e imágenes que nos presentan los medios de comunicación rompen la unión que tenemos con la realidad misma preconcebida, de estas manera, dichos elementos las tomamos como si fueran reales (Vaskes, 2008)⁷³.

⁷³ Vaskes Santches Irina, 2008, La Transestética de Baudrillard: Simulacro y Arte en la Época de Simulación Total (pp. 197-219.), Facultad de Artes Integradas Universidad del Valle Cali, Colombia

Dentro de una sociedad, el ser humano se encuentra ligado a una cultura en específica, sin embargo, dentro de la misma cultura los seres humanos encuentran el camino a la individualización, es decir, cada persona es libre de poder pensar, actuar y hablar según sus propias características, convicciones y personalidad. Esto quiere decir, que a pesar de vivir un estilo de vida relacionada e influenciada por el otro, cada individuo (a partir de su historia de vida) adoptará las características o costumbres con las que se sienta mejor o más identificado, demostrando así su individualidad.

La identidad, para Herrera (s/f) es:

“Un conjunto de rasgos o informaciones que individualizan o distinguen algo y confirman que es realmente lo que se dice que es, o un sentido del yo que proporciona una unidad a la personalidad en el transcurso del tiempo, o la conciencia que una persona tiende a ser ella misma y distinta a las demás y de los rasgos que la diferencian, entre ellos entran las „vivencias del yo”, que son conceptos afines, y no siempre bien delimitados... Tiene que ver, en esta definición, lo que llamamos cosmovisión, o sea, la manera de comprender y analizar las realidades” (p.27).

Gracias a la identidad, cada ser humano ha sido capaz de adoptar un estilo de vida propio y único, el cual puede ser reflejado en la manera de vestir, de hablar, de comportarse o de pensar. Cada persona adopta características que reflejen su personalidad, su manera de pensar, lo que desea ser (idealización), así como sus sentimientos, se puede observar que la identidad está presente dentro del ámbito social.

Así pues, puede percibirse que la misma identidad es elaborada por el mismo ser humano, la cual está significativamente relacionada y se encuentra influida por su historia de vida, su lugar de procedencia, su forma de ser, etc. Ésta puede manifestarse en diversas dimensiones, desde una dimensión macro (una nación), medio (un grupo social), a lo micro (un individuo); ya que al ser una construcción social, permite el desarrollo integral dentro de una cultura (Perillan, 2009)⁷⁴.

Según Giménez (2009)⁷⁵

“El concepto de identidad es un concepto que se ha impuesto masivamente en las ciencias sociales a partir de los años ochenta y más todavía en los noventa. El problema es que, (...), este concepto tiende a banalizarse, del mismo modo que el de cultura, porque todo el mundo lo invoca hasta la saciedad sin preocuparse en lo más mínimo por definirlo o someterlo a cierto rigor conceptual. Así como se tiende a ver cultura por todas partes (...), parece que todo está dotado de identidad, desde la “ciudadanía” abstracta hasta los parques públicos.” (p.6).

La identidad puede ser tanto personal como colectiva, es decir, algunas personas se asocian sus gustos e intereses en un grupo social específico, que comparten características y costumbres, lo cual los hace un colectivo unido por cierta afinidad. La identidad colectiva puede definirse como un tipo de identidad que permite e inicia el reconocimiento social, debido a que las personas poseedoras de características similares son consideradas un grupo, el cual

⁷⁴ Perillan Luis. 2009 Otakus en Chile, tesis para optar al Título Profesional de Antropólogo. Universidad de Chile Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Antropología, Santiago, Chile

⁷⁵ Giménez Gilberto (2009) Cultura como identidad y la identidad como cultura en: <http://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/articulos/gimenez.pdf>

comparte una identidad, reforzando de esta manera, su independencia colectiva (Perillan, 2009)⁷⁶.

Las identidades colectivas pueden ser observadas de mejor forma en las grandes ciudades, Japón por ejemplo; es un país ubicado al este del continente asiático cuya cultura se encuentra altamente influenciada por Asia, Europa y Estados Unidos. Las costumbres japonesas combinan lo tradicional con lo moderno, es así como reflejan la interacción que todavía mantienen con el pasado.

La capital de este país es Tokio, esta ciudad es poseedora de una gran plaza comercial conocida como “Akihabara”, la cual en los últimos años ha permitido el crecimiento y desarrollo de diversos grupos sociales influenciándolos directamente en su manera de ser, vestir, hablar o relacionarse.

Japón es un país que promueve el desarrollo de diversas personalidades y por ende de diversos grupos sociales, algunos de ellos son, para García (2009)⁷⁷:

“Gals.- Se distinguen por tener una actitud que rompe con el sistema del conservadurismo japonés, sin importarles los estudios, el futuro o el matrimonio... tienen todo un mundo en el que moverse: sus propias tiendas especializadas en la ropa que les gusta, discotecas con música J-Pop-Techno-Trance, sus clubs privados en los que organizan viajes solo de gals, e incluso tienen su propio „código gal“, una forma de escribir mensajes en japonés con el móvil de forma que sea muy difícil de descifrar por alguien de fuera del grupo

⁷⁶ Perillan Luis. 2009 Otakus en Chile, tesis para optar al Título Profesional de Antropólogo. Universidad de Chile Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Antropología, Santiago, Chile

⁷⁷ García Héctor (2009) Un Geek en Japón. Capítulo 7 p.p. 76- 85 Norma Editorial.

Lolitas.- hace referencia a una moda, un estilo... influenciada por los vestidos de niños de la época rococó europea, mezclado con ciertos toques de la subcultura punk y gótica occidentales. La moda lolita comenzó en los 70, cuando algunos grupos de música comenzaron a vestir con faldas rimbombantes y llevar peinados franceses del siglo XVIII.

Hikikomori.-es un término que se utiliza para referirse al aislamiento social en el que se ven sumidos muchos jóvenes nipones. Los que sufren este síndrome se recluyen en casa y pasan el tiempo durmiendo, viendo la tele, jugando con videojuegos y en Internet. Suelen ser adolescentes que se asustan al ver la gran competitividad a la que se van a enfrentar en la sociedad al terminar de estudiar, „deciden“ recluirse y aislarse de la sociedad, así que dejan de ir al instituto y hacen vida casera durante meses e incluso años. Tener un hikikomori en la familia está mal visto, crea un aura de maldición que empuja a los padres a intentar ocultar el problema.

Maid.- La palabra japonesa meido viene del inglés maid (doncella)... suelen aparecer muchos personajes femeninos vestidos de doncella, que fascinan a los japoneses... Uno de los fenómenos más interesantes que ha surgido a partir de este fetiche es el de las meidokissas, cafeterías donde te sirven el café, jovencitas vestidas con el atuendo de criada y que desde hace un par de años están proliferando en el barrio de Akihabara. Además, te tratan como si fueras el jefe supremo de un clan samurái utilizando un japonés muy formal, es decir, como si fueran auténticas criadas” (p. 81-84).

Otaku, según Parada (2012)⁷⁸, es un:

“Sujeto fanático del anime y el manga que logra identificarse con sus personajes y articular contenidos de ello a su vida cotidiana. Puede comprenderse como un sujeto que habla de un discurso mediado por la cultura japonesa, valiéndose de su interés por ello y su construcción de realidad” (p. 4).

De esta manera se puede apreciar y reconocer una diversificación cultural, cuyo desarrollo está ligado a ideologías tomadas del contexto, y cuya regla y criterio más importantes es la convivencia, la participación y la relación, es ahí donde reconocemos o reconocen nuestra identidad (Perillan, 2009)⁷⁹. Gracias a esta diversidad existen varios y diferentes grupos de personas unidas por intereses comunes, estos “mini grupos” de personas son conocidos como subculturas. Son en éstos en donde los individuos tienden a generar un sentido de pertenencia mucho más consolidado debido a las características que comparten una subcultura puede ser identificada por el sentir y pensar general de sus participantes, es decir, los integrantes usualmente promueven un tipo de pensamiento fuera de la norma o un tipo de comportamiento no convencional. Estos grupos pueden comenzar a ser llamados o conocidos como subculturas cuando la misma sociedad reconoce su existencia tanto de pensamiento como de gustos.

⁷⁸ Parada Morales David. 2012 Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. Tesis Psicológica, núm. 7, pp. 160-175. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, Colombia

⁷⁹ Perillan Luis. 2009 Otakus en Chile, tesis para optar al Título Profesional de Antropólogo. Universidad de Chile Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Antropología, Santiago, Chile

Para Ember, a través de Proaño (2013)⁸⁰:

“Cuando hablamos de las costumbres comunes a una sociedad nos estamos refiriendo a una cultura. Cuando hablamos de las costumbres comunes a un grupo de la sociedad hablamos de una subcultura” (p.45).

Hablando acerca de subculturas, es importante mencionar la Otaku. Son considerados Otakus a las personas que gustan de series animadas e historias gráficas conocidas como mangas, estas dos procedentes de Japón; pero, ¿Qué quiere decir la palabra “otaku”? Es un término nacido en Japón que hace referencia a “la casa de otra persona”. De igual manera, es conocida como un pronombre de segunda persona, y se utiliza para expresar cortesía hacia otra persona, es decir, “usted”. Al pasar el tiempo, las personas que compartían el gusto por el anime y el manga emplearon la palabra “otaku” para identificarse entre ellos y ante los demás. Así fue como otros grupos sociales o subculturas empezaron a utilizar la palabra para hacer mención a estas personas. Durante los 90"s el término comenzó a extenderse por todo el mundo y de ésta forma los individuos fanáticos de este género de caricatura prontamente recibieron el nombre de Otakus a nivel mundial culturalmente hablando (García, 2009)⁸¹.

⁸⁰ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

⁸¹ García Héctor (2009) Un Geek en Japón. Capítulo 7 p.p. 76- 85 Norma Editorial.

Para los Otakus el anime y el manga juegan un papel muy importante en el desarrollo de su identidad y personalidad, gracias a éstos las personas se sienten pertenecientes a un grupo que le permite el reforzamiento de su “yo” interior. De igual forma, el gusto por el anime y el manga, les permite a las personas “escapar” de su realidad a un mundo mucho más utópico, en donde se sienten mucho más identificados y ligados (Menkes, 2011)⁸².

Dentro de la subcultura otaku se encuentran diversas prácticas como lo es el Cosplay. El Cosplay es una actividad en donde los Otakus se disfrazan de algún personaje, usualmente el favorito o con el que se sientan mejor identificados a partir de sus gustos (Proaño, 2013)⁸³. La palabra Cosplay es un término que se construyó a partir la palabra japonesa “kosupure”, de la derivación de los vocablos pertenecientes del inglés “costume” y “play”, traducido como juego de rol (Uribe y Parada, 2010)⁸⁴. Los Otakus, al utilizar una ropa como “disfraz” durante la actividad conocida como “Cosplay”, son conocidos como “Cosplayers”. El juego de rol consiste en interpretar a un personaje ficticio, darle vida a través de la teatralidad, es decir, ponerse la ropa y accesorios que el personaje utiliza, imitar su personalidad y gestos.

⁸² Menkes Dominique. 2011 La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. 10 (1), pp. 51-62. El Colegio Mexiquense A.C. Toluca, Edo. De México.

⁸³ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

⁸⁴ Uribe Ruiz Sonia y Parada Morales David Alfonso 2010 Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku, tesis de grado para optar al título de Psicólogo. Fundación Universitaria los Libertadores Facultad de Psicología. Bogotá, Colombia

La elección del personaje se basa en el reflejo del “yo”, es decir, la persona busca disfrazarse de X personaje debido a que comparte ciertas características, una personalidad o gustos similares con éste (Uribe, Parada, 2010)⁸⁵. Conviene mencionar que el Cosplay consiste en la utilización de un atuendo representativo al personaje que se quiere interpretar, y que este acto podría confundirse con la acción de disfrazarse, pero el disfrazarse y practicar Cosplay son dos cosas muy diferentes.

Como ya se ha mencionado, la mera diferencia radica en que las personas que practican esta actividad lo hacen por el hecho de que se sienten el personaje mismo al momento de usar sus atuendos representativos.

Practicar Cosplay implica un gran compromiso con el personaje al que se quiere interpretar. La persona tiene que sentir afinidad con él o ella, compartir gustos e intereses, inclusive hasta comportamientos. De igual forma, al adoptar la imagen de un personaje, también se adoptan sus características específicas como lo son los accesorios y tatuajes (estos pueden ser temporales, con la única función de permitir que la persona se sienta “más” en personaje) (Gómez, 2012)⁸⁶. En la mayoría de los casos, al querer realizar la actividad, el individuo se compromete a manufacturar manualmente su atuendo, lo cual le permite reforzar su vínculo con el personaje y la unión hacia este.

⁸⁵ Uribe Ruiz Sonia y Parada Morales David Alfonso 2010 Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku, tesis de grado para optar al título de Psicólogo. Fundación Universitaria los Libertadores Facultad de Psicología. Bogotá, Colombia

⁸⁶ Gómez Aragón Anjhara. 2012 Otakus y Cosplayers. El reconocimiento Social del universo manga en España. Grupo de investigación GEISA - Universidad de Sevilla Presidenta de la asociación cultural ADEC JAP-AN. España.

El Cosplay solamente se practica exclusivamente para eventos como: sesiones fotográficas, ventas de productos, convivios o convenciones (Gómez, 2012)⁸⁷.

Según Gómez (2012)⁸⁸:

“El cosplay genera una serie de relaciones muy destacables, al hilo de su función como signo inequívoco de pertenencia a la comunidad otaku. Determinadas relaciones personales se establecerán a través del cosplay de muy diversas formas, donde debemos destacar el papel del cosplay grupal (grupos de amigos que encarnan a grupos de personajes de series o videojuegos), cada vez más común en los salones del manga. Además, se establecerán relaciones en las que primará el interés por los personajes que componen la identidad virtual de los otros“(p.7).

Si bien, se ha demostrado como es el contexto de las variables retomadas en este trabajo, es de prioridad aclarar más a fondo uno de estos, siendo el concepto mismo de identidad.

⁸⁷ Gómez Aragón Anjhara. 2012 Otakus y Cosplayers. El reconocimiento Social del universo manga en España. Grupo de investigación GEISA - Universidad de Sevilla Presidenta de la asociación cultural ADEC JAP-AN. España.

⁸⁸ Gómez Aragón Anjhara. 2012 Otakus y Cosplayers. El reconocimiento Social del universo manga en España. Grupo de investigación GEISA - Universidad de Sevilla Presidenta de la asociación cultural ADEC JAP-AN. España.

2.1.- Identidad

Antes que nada se es de mencionar que las características que definen a una persona o a un grupo social dentro de un entorno cultural eran vistas como un hecho conocido, es decir, son cuestiones que existen y se encuentran dentro de la sociedad, siendo solo criterios específicos que se observan en una persona y sin darles una definición tal cual como algo que define al ser o al conjunto (Zygmunt B., 2005)⁸⁹.

Conforme avanzaban las investigaciones se fueron haciendo cada vez más notorias estas características, se fue observando que estas no son cuestiones que surgen de la misma naturaleza humana, tampoco es algo que una persona adquiera como objeto material, mucho menos surgen de la nada en un individuo cual experiencias de vida. De estos postulados fueron surgiendo más preguntas, planteamientos que cuestionaban al ser social a partir de los elementos que lo caracterizaban. De esta forma surge el concepto de identidad, para cerrar esta brecha existente entre lo que debería ser o lo que es el individuo dentro de la sociedad, de igual forma, para darle una realidad a las características que posee y lo distingue (Zygmunt B., 2005)⁹⁰.

La identidad para los individuos es medio principal para la identificación del ser dentro de un territorio en específico, ya que la acciones que este realice deben de tener, vinculación, coerción y cumplimiento con el fortalecimiento de la realidad social en donde el sujeto se ha de desenvolver.

⁸⁹ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

⁹⁰ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

La noción de identidad nacional surge a partir de esto, el sujeto de esta manera se convierte en la representación del mismo entorno, ya que cada individuo comparten los mismos caracteres con los que son forjados sus seres, dando como resultado la unión social dentro de dicho entorno en específico. El mismo entorno también permite la perpetuidad de estas identidades, esto se debe a la aplicación continua de caracteres, con el objetivo de que el mismo ser escuche, armonice y se integre a las condiciones territoriales que se esté efectuando en ese momento (Zygmunt B., 2005)⁹¹.

Postulando lo anterior dicho y haciendo mención, a la aplicación de caracteres dentro del entorno, se percibe que esta acción no solo funge como creadores de seres con identidades representativas, también sirve para generar una distinción entre el “yo” y el “otro” (Zygmunt B., 2005)⁹².

La existencia de conflictos dentro del entorno, genera una desintegración de caracteres simbólicos dentro del individuo, dando como resultado una emergencia identitaria en el ser. La generación de este problema de identidad es el resultado del abandono de los principios existentes del entorno, de esta forma el anclaje social se pierde, haciendo que el individuo busque nuevas características que definan su “yo” (Zygmunt B., 2005)⁹³.

⁹¹ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

⁹² Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

⁹³ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

Se ha mencionado con anterioridad que los medios de comunicación son los elementos principales para la creación de una identidad, ya que el individuo que posea una anomia identitaria, durante la búsqueda de nuevos caracteres, tiende a realizarla dentro de estos entornos virtuales. Toman entonces caracteres ajenos a su entorno, enfocándose principalmente en elementos simbólicos de países o entidades que considere más avanzados al suyo (Denicik a través de Zygmunt B., 2005)⁹⁴.

Pero estos colectivos identitarios surgidos de las redes sociales son meramente frágiles, existentes dentro de estos entornos, motivo por el cual una persona se aferra a estas identidades. Las redes sociales suplantán a la realidad ya que le ofrecen al individuo lo que no puede conseguir dentro de su entorno (Clifford S a través de Zygmunt B., 2005)⁹⁵.

Existe una contrariedad dentro de estas identidades, ya que se desenvuelven únicamente en las redes sociales de manera dependiente. La mera existencia de estas son solo una ilusión, son al pretenciosas para los sujetos, dando como resultado a que el individuo no pueda desenvolverse en una sociedad ajena estos medio virtuales (Charles H a través de Zygmunt B., 2005)⁹⁶.

⁹⁴ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

⁹⁵ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

⁹⁶ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

Aun con este percance, las identidades virtuales buscan la manera de existir dentro de la realidad social. el individuo busca dentro de su entorno elementos similares a los que ha encontrado dentro de estos medios ficticios, de esta manera modifica sus ser con el objetivo de apegarse a individuos reales que compartan sus elementos simbólicos, a manera de perpetuar su identidad fuera del espacio virtual (Goffman E. a través de Zygmunt B., 2005)⁹⁷.

El hecho de identificarse con algún elemento de carácter simbólico no quiere decir que se haya generado una identidad tal cual, ya que la misma sociedad obliga al individuo a adaptarse a todo lo que este rodeándolo en el momento, es decir, que las identidades no vienen siendo algo totalmente fijo, son cambiantes según las personas con las que estés conviviendo o por la situación que se esté suscitando, ejemplo de ello es cuando estamos entre amigos, con ellos nos desenvolvemos con una identidad distinta a cuando estamos desenvolviéndonos con los compañeros de trabajo.

Las cuestiones por las cuales las personas van cambiando su desenvolvimiento identitario, durante su desarrollo social reside en dos motivos: el primero de estos se debe a que busca en las demás personas el bienestar simbólico y personal, algo que le dé la calidad de vida que tanto desea, como al igual, la integración social que tanto anhela. El segundo motivo por el cual una persona realiza esta acción es debido a que este rechaza los caracteres simbólicos que cierto grupo posee, desechando e integrando nuevos elementos

⁹⁷ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

a su ser con el objetivo de buscar nuevas conexiones sociales (Richard B. a través de Zygmunt B., 2005)⁹⁸.

Una vez que el individuo es aceptado por las demás personas, en base a las características que este posee, es deber del ser desarrollar, estimular y fortalecer esta identidad. Esta cuestión suena como la parte más difícil para una persona, ya que requiere el compromiso de este, ya que uno busca no ser rechazado por los demás, busca seguir poseyendo esa calidad de vida añorada (Zygmunt B., 2005)⁹⁹.

Si bien el ser humano busca su misma existencia identitaria dentro de un estilo de vida que le dé el confort necesario para desarrollar y fortalecer su ser, partiendo de la aceptación de los demás, uno de las cuestiones que le dificultan alcanzar este objetivo es la desigualdad de elementos existentes dentro de la sociedad, es decir, tu como persona puedes poseer ciertos atributos que te definan y distingan de los demás, pero esas mismas distinciones logran hacer que los demás te puedan rechazar, debido a que no encajas dentro del “status quos” del grupo (Zygmunt B., 2005)¹⁰⁰.

⁹⁸ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

⁹⁹ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

¹⁰⁰ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

De estas forma, el acto de identificación es la herramienta principal de las personas para segmentar a la sociedad, de igual forma, sirve para los individuos ajenos a tu ser en brindarte los elementos que necesitas para encajar en el grupo, dicho de otra manera, te convierte en el ser identitario que ellos deseen, con el objetivo de preservar los elementos simbólicos que los distinguen de los demás (Zygmunt B., 2005)¹⁰¹.

La cuestión de que nos reconozcan se vuelve entonces en un conflicto, ya que nos debatimos entre quedarnos con la identidad establecida por el entorno o ceder y generar una nueva identidad a partir de elementos ajenos a nuestra medio social (Zygmunt B., 2005)¹⁰².

Se puede apreciar que la identidad es algo ambiguo, en especial si se le intentan generalizar, esto se debe a que el individuo lo utiliza para diferenciarse de los demás, y al mismo tiempo, es la resultado de haber cedido ante ellos con el propósito de integrarse al colectivo (Zygmunt B., 2005)¹⁰³.

Se podría argumentar que la identidad, especialmente las colectivas (los grupos sociales o subcultural), es la herramienta que se utiliza para la expansión, a modo de integrar a nuevos individuos dentro de sus filas, para la modificación del entorno que lo rodea con el fin de lograr realizar sus actividades, como al igual, para prevalecer ante los demás por medio de la

¹⁰¹ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

¹⁰² Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

¹⁰³ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

aceptación e implementación de sus caracteres simbólicos (Zygmunt B., 2005)¹⁰⁴.

A modo de conclusión, la identidad es algo que nos define como individuos, que nos permite ser y estar dentro de la sociedad, a su vez, marca la línea divisora entre cada individuo, es decir, a pesar que estemos integrados, las características que generan nuestra definición ante los demás, permite una diferenciación, marcando así una segmentación dentro de la sociedad. Los individuos, de igual modo, para fortalecer su “yo” identitario, buscan el apego y el reconocimiento de sus congéneres, personas cuyas identidades estén influenciadas bajo los mismos elementos que simbólicos, a modo de seguir existiendo ante la mirada de todos.

Desambiguando que es el concepto mismo de identidad, es tiempo de aclarar como esta se relaciona con la denominada subcultura otaku, no sin antes mencionar, el por qué las personas se van introduciendo cada vez más a los elementos simbólicos que ofrece el anime y el manga.

2.2.- La atracción hacia el Manga y el Anime

Si bien para un individuo la necesidad de pertenecer a un grupo social es vital para su desarrollo, tanto social como identitario, podemos también observar que los sujetos conforman vínculos con ciertos objetos o imágenes. De estos símbolos adoptan patrones ideológicos y de comportamiento, que agregan a su desarrollo y que van construyendo de poco en poco una identidad en el individuo.

¹⁰⁴ Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)

Se menciona como ejemplo al grupo de “Skaters” y la patineta, con este objeto realiza ante la sociedad sus actuaciones y sus comportamientos. Su utilización y el aprendizaje de nuevos trucos en patineta es vital para ellos, ya que este objeto vinculan su ser, utilizan la patineta ya que quieren demostrar el valor que el sujeto posee, la utilizan ya que con este se divierten y se identifican así como personas divertidas. De igual forma la patineta sirve como medio para reconstruirse a sí mismos, para reencontrarse o ser otra persona, para encajar dentro de un grupo o para expresar quienes son. De esta manera, la patineta se vuelve una extensión del sujeto, la modifican agregándole calcomanías o pintándole dibujos propios, ya que esos símbolos son parte del sujeto que la posee, identificando su ser con la misma patineta y por ende, demostró su ser por medio de este objeto ante el mundo y poniendo al objeto como vínculo de su realidad hacia la sociedad.

Dicho lo anterior se percibe que los objetos, los símbolos y signos juegan un papel más importante en la formación de una identidad, ya que los sujetos se vinculan a un nivel tanto ideológico como emocional con estos, son el vínculo que tiene una persona entre su ser y con las características que lo diferencian de los demás individuos dentro de la sociedad. También estos moldean al sujeto en su comportamiento, con quien pueden estar y donde deben o pueden realizar sus actividades, convirtiéndose de igual modo, en algo indispensable para el individuo, ya que sin estos no podrían desarrollo su identidad y ni podrían pertenecer a un grupo social.

Para cualquier subcultura estos elementos simbólicos, físicos o no, juegan un papel igual de importante, las acciones que se realizan dentro del grupo o la modificación del entorno que dichos sujetos realizan, van tomados de la mano con los objetos que manejan, ya que todo gira en torno a dichos elementos. Sin dichos objetos y símbolos los individuos no podrían sentirse a fines al grupo, no podrían expresar su misma identidad ante la sociedad, no serían reconocidos y de esta manera dicha subcultura desaparecería

De esta manera se muestra que la identidad (tanto individual como grupal) no puede vivir sin los objetos que los sustenten y el objeto no puede tener un significado específico sin los individuos que lo manejan.

Para la subcultura “otaku” estos objetos de vinculación identitaria serían el Anime y el Manga, productos que se desarrollan en Japón y que se globalizan por todo el mundo. Aquí se aclara que dichos objetos, símbolos o signos tienen un significado variado dentro de cada acción que se realice, para cada individuo y para cada región, pero en sí el objeto sigue siendo indispensable para estos, no importa si es en México o en España, el manga y el anime es el centro vital para los individuos denominados otakus.

Pero ¿Por qué se es vinculada la identidad de los otakus hacia estos objetos, símbolos y signos que provienen del anime y del manga?

El anime en México llega por primera vez en las década de los sesentas, gracias al canal 5 de la televisora mexicana (XHGC-TV) del Distrito Federal, siendo “Astroboy” el primer anime transmitido a blanco y negro, y siendo además, el que dio pie a que otros animes se pudieran transmitir en la época de los setenta (García, R. y García, D, 2013)¹⁰⁵.

De esta manera los niños de esa época comenzaron a sintonizar dichas series en estos canales, ya sea por distintos motivos; por recomendación de un amigo o familiar, porque no había otra cosa que ver en la tele o no tenían que hacer, más sencillamente, por la misma animación o historia que les parecía fascinantes en ese entonces.

Estas series que comenzaron siendo como un pasatiempo para los niños de esa época, poco en poco se convirtió en una afición, de igual modo, los niños empezaron a descubrir que provenían de Japón, fomentando aún más la búsqueda de estas series en otros medios y permitiendo de esta manera que las personas creasen grupos o buscasen integrarse a uno que tengan esta temática, generando que el termino anime se expandiese más entre los niños o jóvenes (Balderrama, Pérez, 2009)¹⁰⁶.

Las series de anime surge (en la mayoría de los casos) gracias al manga, ya que la animación parte gracias a los dibujos e historias que surgen dentro de estas historias graficas japonesas. Los mangas nacen de los “mangakas” (forma en la que se les conoce a los dibujantes dedicados a este estilo),

¹⁰⁵ García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev. 2013 “Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay”. Universidad de Guadalajara. PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad, No 5 (3). Guadalajara.

¹⁰⁶ Balderrama Gastelù Lucia, Pérez Hernàiz Carmen Corina. 2009. La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. Universidad católica Andrés Bello, Facultad de ciencias económicas y sociales. Escuela de ciencias sociales, especialidad: psicología. Carcas, Venezuela.

quienes expresan es sus ilustraciones su realidad social, mezclándolo con fantasía o misterio según sea la historia que este desee contar. Para el “otaku” dentro de estas historias también encuentran parte de su realidad social, es por eso que dichos individuos toman una afinidad a dichos elementos (Uribe, Parada, 2010)¹⁰⁷.

El Otaku de esta manera adquiere un gusto por el anime o el manga, por identificarse con uno o más personajes, ya sea porque este posee una experiencia de vida igual que él, porque se comporta igual o porque pasa por momentos sociales que el otaku pasó.

No solo de eso se basa el otaku para concebir su afinidad, de igual modo, busca un escape de la realidad, ya que dentro de los animes y el manga buscan las historias que deseen vivir, tener las características que el personaje posee o por desear tener el estilo de vida encontrado dentro de estos elementos.

El gusto del anime y el manga va más allá que de lo que se ve a simple vista, es vínculo a nivel emocional que permite, dentro del sujeto denominado otaku, buscar una identidad fabricada basada de los elementos que extraen de dichas historias, es decir, van construyéndose a sí mismo con los elementos que escogen de manera selectiva y que corresponden al aspecto de su vida y

¹⁰⁷ Uribe Ruiz Sonia y Parada Morales David Alfonso 2010 Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku, tesis de grado para optar al título de Psicólogo. Fundación Universitaria los Libertadores Facultad de Psicología. Bogotá, Colombia

gracias a esta representación, los demás individuos la van reconociendo como un ser social (Uribe, Parada, 2010)¹⁰⁸.

Otras de las cuestiones por las que el anime y el manga son factores llamativos para las personas que se denominan “otakus”, es que dentro de estos elementos encuentran una narrativa única y compleja, fuera de lo que están acostumbrados y de lo que uno conoce, de esta manera la cotidianidad se rompe y más importante aún, les otorga un panorama de nueva información que trasciende cualquier edad y grupo social (Gravet, a través de Proaño 2013)¹⁰⁹.

Para un otaku es vital esto, ya que una de las cualidades que poseen estos individuos es la búsqueda de nuevos elementos simbólicos que les llenen de información en cuanto a los iconos, personajes y tramas con los que se sientan identificados, también para saber aún más de la cultura la japonesa y de los mismos “magankas” (comparándolos con los cantautores o estrellas de cine, de los cuales queremos conocer sus nuevos éxitos o películas) de sus mangas favoritos (Proaño 2013)¹¹⁰.

¹⁰⁸ Uribe Ruiz Sonia y Parada Morales David Alfonso 2010 Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku, tesis de grado para optar al título de Psicólogo. Fundación Universitaria los Libertadores Facultad de Psicología. Bogotá, Colombia

¹⁰⁹ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹¹⁰ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

Es pertinente aclarar esto de forma más simplista, si bien uno de los factores por los que son atraídos los otakus a dichos elementos es lo que anteriormente se comentó, la vinculación emocional hacia un elemento de la narración, como los personajes, o por la búsqueda de conocimiento relacionados a sus temáticas favoritas, también, la cuestión grafica misma juega un papel importante aquí.

Las personas generalmente (y en especial los niños) se sienten atraídos por cuestiones que se encuentran dentro del anime como lo son; la animación, la narración, los dibujos, la música, los escenarios o la paleta de colores.

Se contrasta esto ya que el principio estético de la animación japonesa, o de los mangas, es uno de los detonantes principales por para que las personas lo empiecen a consumir. Quitando de lado el factor de identificación con estos elementos, se percibe que dicha estética enamora al espectador al poder observar el cuidado que se le da al diseño, en poder ver como el mangaka mejora o cómo cambian el diseño de los personajes, pero aún más importante, como estos elementos artísticos ofrecen a las personas una diversidad simbólica, que les da una nueva perspectiva ideológica (Perillan, 2009)¹¹¹.

Si bien el contenido de estos productos por si solos puede atraer y generar en el individuo un proceso de seguimiento a estas animaciones y mangas, como al igual, generar un gusto (a cualquier nivel de grado) en las personas. Dando como resultado a que los sujetos valoren más estos elementos que otros y comparándolos en mayor medida con la animación y los comics Norteamericanos.

¹¹¹ Perillan Luis. 2009 Otakus en Chile, tesis para optar al Título Profesional de Antropólogo. Universidad de Chile Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Antropología, Santiago, Chile

Para el otaku el diseño de los productos japoneses se van realizando dentro de los estándares sociales realistas, es decir, las historias o los dibujos presentados tocan aspectos cotidianos y con los que es fácil identificarse. En sus dibujos y colores se observa el mundo tal cual es en la realidad, incluso si este está rodeado de fantasía y cosas sobrenaturales, el diseño se basa en lo que sus creadores observan cada día. Al ver a un personaje madurar, al ver que el protagonista es un torpe o al ver que el desarrollo social tienen situaciones como las que tendrían una persona en la realidad, es lo que un otaku percibe y con lo que genera un afín con el anime y el manga, cosa que no perciben (en la mayoría de los casos) dentro de los productos Estadunidenses. (Proaño, 2013)¹¹².

Cabe recalcar otra cuestión con respecto al anime y el manga (hasta de los productos que venden), es que estos presentan elementos que avivan más el gusto del otaku, según la persona, el género y la edad. Como ejemplo se puede mencionar a los animales dibujados con ojos grandes enternecen a los menores de edad y las mujeres. Las mujeres sexualizadas (sobre exagerando sus atributos), por su parte, enaltece a los hombres. Se ve que dichos elementos enganchan a los individuos por presentar elementos que son distintos a las cosas que los otakus viven dentro de sus entornos (Proaño, 2013)¹¹³.

¹¹² Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador

¹¹³ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en

Se ha observado hasta ahora, varios componentes que hacen del anime y el manga un factor de gusto y atracción para los sujetos denominados otakus. A partir del diseño de los animes y de los mangas permiten a estos individuos sentir un gusto a hacia estos productos, también, de cómo estos individuos se identifican y se construyen a sí mismos con los símbolos que estos presentan. De igual modo, las personas buscan información de sus series y de sus mangas favoritos, reforzando de esta manera el gusto y la identificación, también, de cómo símbolos distintos a los nuestros nos generan una atracción, ya que son cosas que nos sacan de nuestra cotidianidad.

Si bien esto da a mostrar por qué el anime y el manga genera atracción y fascinación entre los niños, jóvenes o y adultos que se denominan otakus, aún hay otras cuestiones por las cuales los individuos se apegan a estos dos productos.

Si bien la imagen que existe dentro de estos genera emociones, da información, a su vez, permite una identificación simbólica, también da a sus consumidores algo que se llama inspiración.

Dentro de la subcultura otaku es normal (y la mayoría de sus integrantes lo realizan) que sus integrantes expresen sus gustos o símbolos a través de elementos artísticos, la elaboración de dibujos y el cosplay son dos de las principales actividades por las cuales transmiten sus identidad.

La inspiración para crear estas imágenes o elaborar las prendas que visten vienen del manga y del anime, de estos dos productos los otakus toman los elementos por los que se sienten más afines. Esto permite a los individuos

expresarse, realizar actividades con su grupo (reforzamiento identitario) y obtener el reconocimiento que desean. El individuo al ver que obtiene lo que necesita para seguir creciendo su identidad, acude de nuevo al manga y al anime, generando de nuevo estas acciones y así repitiendo el ciclo, tomando de esta manera aún más apego a dichos productos, de esta manera, el gusto por el anime aumenta y el conocimiento de este se difunde gracias a las creaciones artísticas (Proaño, 2013)¹¹⁴.

La mayoría de las personas que comienzan a ver el anime o a leer los mangas, tarde o temprano, empiezan a tomar gusto por el a través de lo antes mencionado, si bien los jóvenes aún mantienen sus gusto por el anime o al manga gracias a todo lo anteriormente mencionado, pero, ¿Qué pasa con los jóvenes o adultos que no están muy inmiscuidos dentro de la subcultura otaku? ¿Cómo es que aún les va gustando el anime desde pequeños?, sencillo, gracias a algo conocido como nostalgia.

Los jóvenes y adultos siguen viendo anime ya que quieren repetir las emociones que sentían de niños, percibir como los animes que observaban antes y/o después de ir al colegio, como al igual, cuando comían en las tardes o en sus fines de semana, han cambiado, al igual, de volver a sentirse niños de nuevo, escapando de esta manera de su ardua vida adulta.

¹¹⁴ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador

Se concluye entonces que el gusto por anime puede ir más allá de lo que se ve a simple vista, a pesar que las personas son atraídos por la animación y el contenido que presentan. También por el apego a de manera identitaria con la historia o el personaje, como al igual, porque les permite ser otra persona y a su vez construirse a sí mismos con la información simbólica que transmite. Percibimos que el anime y el manga en la relación con la subcultura otaku, es un gusto y un apego que llega al nivel emocional, situación que permite la continua existencia de estos productos, a su vez, de la subcultura otaku, dando como resultado la trascendencia de edades, géneros y épocas, ya que permiten conectarse a una simbología distinta e única.

Con lo anterior narrado es posible comprender porque a las personas les va gustando el anime y el manga, como al igual, por qué lo van incorporando a su vida diaria, pero aún no se ha de responder por qué surgen identidades a partir de estos dos elementos provenientes de Japón, es momento entonces de enfocarse en ello en siguiente capítulo.

2.3.- La creación de las identidades otakus

Hablando de manera sencilla, el ser otaku en Chetumal es socialmente definido como una persona que gusta del anime, de igual forma, sigue los elementos que estén relacionados a esta tendencia. Otra perspectiva que se tiene de estos sujetos es que son personas que siguen las tendencias de las culturas asiáticas, poniendo como prioridad lo elementos provenientes de Japón.

La palabra otaku se volvió un vocablo más en esta ciudad, llegó gracias a los medios de comunicación, en especial por el internet, en donde foros de discusión (como 4chan), chats y series anime (que las personas observan por este medio o páginas creadas en alusión a las tendencias japonesas), hacían mención a esta palabra con un significado relacionado a la tendencia de los mangas y los animes.

Poco a poco las personas de Chetumal fueron utilizándola a modo de definir a las personas que seguían cosas relacionadas al anime, pero a manera despectiva, es decir, a modo de dar mención a personas “fanáticas”, “infantiles” y “alejadas de la realidad”.

Mientras que las personas que seguían esta corriente proveniente de Japón, utilizaban esta palabra para identificarse, a su vez, para pertenecer a un grupo social, grupo en donde estaban sus amigos y que manejan los elementos que le gusta y con los que se identifica.

Pero antes de hablar más a fondo de estos individuos y de cómo ellos construyen su identidad, pero sin dejar a un lado como es desarrollada dicha identidad por la parte social, es pertinente aclarar lo que es la palabra otaku.

Esta es proveniente de Japón, en sí, dicha palabra surge como medio para hacer referencia a la casa de una persona, pero también, surge como medio distintivo a manera cortés para referirse a una persona, algo como decir usted en español. También esta palabra es un eufemismo para destacar a una persona conocedora de algún tema en específico. Pero dicha palabra fue apropiada por las personas que siguen las tendencias del anime y del manga, utilizándola para identificarse entre ellos. Para las otras subculturas esto no

pasó desapercibido y empezaron también a utilizarla para identificar también a estos individuos, es así como en los años 90 esta palabra se volvió popular en Japón y con el avance tecnológico del siglo XX (en especial a finales del 90) esta palabra se fue agregando al vocabulario de diversas culturas y grupos sociales (o subculturas) (García, 2008)¹¹⁵.

Una vez aclarado esto se proseguirá a hablar de la persona misma que se identifica bajo esta palabra. El otaku en Latinoamérica no es generalmente como los pintan en Japón, ya en ese país son vistos como personas apáticas, sin amigos o que se recluyen dentro de sus casas todo el tiempo (García, 2009), mientras que en esta parte del mundo son reconocidos como personas raras, gustosas del anime, infantiles o excéntricas, pero actualmente son vistos como personas animadas, sociales, hermosas (en especial las mujeres) o amigables, aunque las nociones negativas siguen existiendo.

Si bien en Japón el otaku surge por seguir estas series animadas, en Latinoamérica el otaku surgen por la interacción social con entes que comparten los mismos gustos (Parada, 2012)¹¹⁶.

El desarrollo de patrones culturales son específicos para cada región del mundo, es decir, que se va gestando y formando de manera distinta según el lugar en donde se encuentren, también los símbolos que se utilizan pueden ser distintos o iguales, pero, teniendo un significado o manejo diferente.

¹¹⁵ García Héctor (2009) Un Geek en Japón. Capítulo 7 p.p. 76- 85 Norma Editorial.

¹¹⁶ Parada Morales David. 2012 Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. Tesis Psicológica, núm. 7, pp. 160-175. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, Colombia

Aquí, lo que se conoce como latinización del anime, es algo que llega a influir en la forma de actuar y pensar de las personas que manejan y siguen estos elementos.

Traer nuevos modos culturales puede causar que se pierdan elementos propios de una cultura, conocido como desterritorialización (Tomlinson a través de Cobos, 2010)¹¹⁷, esto no vendría siendo un problema si se adecúan estos símbolos ajenos a la forma cultural en donde se estén recibiendo, es aquí donde surge el término de reterritorialización (Bermúdez a través de Cobos, 2010)¹¹⁸.

La adaptación de estos elementos japoneses permite una mejor aceptación entre los consumidores de una región, de esta manera es conocido como latinización (Cobos, 2010). Esto se ve dentro de los animes que se transmitían en la televisión mexicana, durante la parte de doblaje de japonés a español a los diálogos de los personajes se le agregan expresiones propias del folclore latino, pero también, se le agregan otros modismos según la región en donde se transmitan (Cantú, Sosa y Doblaje Mexicano a través de Cobos, 2010)¹¹⁹.

Si bien este es un gran ejemplo de este término no quiere decir que es el único, otra forma en la que se percata la latinización es dentro de la misma animación, en adaptar el propio video, dos ejemplos se pueden tomar de esto: el primero es la misma censura, en quitar o suplantar algún elemento visual del anime y el

¹¹⁷ Cobos Lucía Tania. 2010 "Animación japonesa Y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina". mayo-julio, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Razón y Palabra, vol. 15, núm. 72. Estado de México, México

¹¹⁸ Cobos Lucía Tania. 2010 "Animación japonesa Y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina". mayo-julio, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Razón y Palabra, vol. 15, núm. 72. Estado de México, México

¹¹⁹ Cobos Lucía Tania. 2010 "Animación japonesa Y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina". mayo-julio, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Razón y Palabra, vol. 15, núm. 72. Estado de México, México

segundo (el ejemplo más notorio de este apartado), se puede destacar en las canciones de apertura y de los créditos de la serie, en donde se cambiaban los temas realizados por bandas o autores japoneses por temas realizados por un autor (cantante) Latinoamericano (Cobos, 2010)¹²⁰.

El último ejemplo que se ha de mencionar de este apartado es el mismo criterio que se tiene de la audiencia, de cómo y por quien estaban recibiendo estas series animadas. Generalmente estas series, según, estaban dirigidas para el público infantil (sin importar el género del anime) para Latinoamérica (cosa que en Japón tienen sus restricciones según el género de esta animación) (Cobos, 2010)¹²¹. Esto se puede interpretar debido a la forma en la que estos estaban diseñados, viendo que para el latinoamericano una animación es catalogado como una caricaturas (algo infantil y con trama simple), el anime por lo tanto era visto de igual forma que las series animadas Estadunidenses, se creía que de igual modo los animes provenían de ahí. Con esto en mente no era de extrañar que los adultos y la mayoría de jóvenes rechazar el anime y se los dejaran a los niños.

Una observación importante que se puede destacar en esto es que el otaku en México no surge gracias a los elementos japonés, no al cien por ciento como se cree, si no que el ser otaku Mexicano es la mezcla de elemento japoneses con elementos Latinoamericanos, más en concreto, con cuestiones culturales

¹²⁰ Cobos Lucía Tania. 2010 "Animación japonesa Y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina". mayo-julio, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Razón y Palabra, vol. 15, núm. 72. Estado de México, México

¹²¹ Cobos Lucía Tania. 2010 "Animación japonesa Y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina". mayo-julio, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Razón y Palabra, vol. 15, núm. 72. Estado de México, México

Mexicanas, una hibridación propiamente dicha entre estas dos culturas (Cobos, 2010)¹²².

La globalización es el eje central de estas nuevas identidades, ya que al interactuar estos dos elementos culturales, a partir de la exportación (siendo Japón el emisor) y la recepción (siendo México en este caso) por el globo y dentro de cualquier medio de comunicación o medio de venta, permiten la creación de algo nuevo, el otaku latinoamericano es el resultado de esto (Canclini a través de García H. y García N., 2014)¹²³.

Al llegar a este término se ha de recalcar de nuevo el papel que tiene el anime y el manga dentro de la identidad de ser otaku, como se mencionó en capítulos anteriores, es de estos elementos en donde sacan los componentes simbólicos para construirse a sí mismos, pero, ¿cómo funciona realmente esto en conjunción al término latinización?

Cuando el individuo observa o lee un anime o manga ya traducido (doblado en caso de la animación) o subtulado (esto es para el anime) permite en el sujeto una interacción social activa y por ende, a una pertenencia a estos símbolos de manera más marcada, es decir, que el sujeto al ver dichos animes o mangas con elementos latinizados, da pie a generar un gusto por ellos, de esta manera la persona empieza a buscar individuos que tengan los mismos gustos por estos elementos. De ahí que empiecen a formar grupos sociales, ya sea de manera física o virtual (por medio de las redes sociales de internet), haciendo que de poco en poco el sujeto busque y adquiera más de estos elementos que

¹²² Cobos Lucía Tania. 2010 "Animación japonesa Y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina". mayo-julio, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Razón y Palabra, vol. 15, núm. 72. Estado de México, México

¹²³ García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev (2014) Una Aproximación a los Estudios sobre Otakus en Latinoamérica, Universidad de Guadalajara,, Guadalajara.

los empiece a integrar a su estilo de vida, ejemplo de ello son las expresiones corporales que utilizan, el lenguaje que manejan o las actividades que realizan (como el cosplay), con el objetivo de sentirse integrados a un grupo social. Una vez logrado esto el sujeto se denomina así mismo como otaku, que su vez, genera un sentir de pertenencia hacia estos grupos o hacia esos símbolos que hacen que lo identifiquen ante la sociedad (Cobos a través de García H. y García N., 2014)¹²⁴.

Aquí se ve de nuevo que los medios de comunicación, mejor conocidas como las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC“S), se hacen relucir de nuevo, si bien la globalización es el eje central del desarrollo de la subcultura Otaku, estas vendrían siendo las herramientas primordiales para el desarrollo de estos individuos.

Tanto el internet como la T.V. ejercen un poder de enseñanza para las masas sociales, dentro de ellos se aprecian comportamientos, símbolos o lenguajes que el sujeto ve dentro de las personas o personajes animados de la programación o de los foros de las paginas virtuales de internet. De ahí es donde poco a poco van tomando como “propias” y las van implementando en su socialización y modos de comportamientos, sumándoles al desarrollo tecnológico, el individuo va cambiando su estilo de vida y sus ideologías (Conejo, s/f)¹²⁵.

¹²⁴ García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev (2014) Una Aproximación a los Estudios sobre Otakus en Latinoamérica, Universidad de Guadalajara,, Guadalajara.

¹²⁵ Conejo Quinche Freddy Alexander. (s/f) Japón hecho en Venezuela. Influencia cultural japonesa en la cosmovisión del mundo de los jóvenes en Venezuela a través de la televisión y el anime. Asociación Latinoamericana de estudios de Asia y África, XIII Congreso Internacional de ALADAA. Venezuela.

Poniendo este postulado sobre los otakus de México, se contempla que algunos de sus comportamientos y sus acciones, así como sus ideologías, son un reflejo de las acciones de los personajes de los animes que observan, como al igual, de las otras personas con las que interactúan dentro de estas redes de comunicación.

Se ha de recalcar algo importante aquí, si bien se ha comentado que las acciones humanas son un reflejo del otro, esto no quiere decir que se comporten o sean iguales a los otros, más bien, se hace mención a que actúan de manera similar ya que las personas se desarrollan dentro un ambiente distinto a las otras personas de las que sacan dichos comportamientos y símbolos, también cuentan con modos de pensar distintos a estos, esto quiere decir que las connotaciones y significados de estas acciones son distintas para cada integrante de la subcultura otaku.

Los TIC`S combinado con el anime y el manga, permiten dentro la subcultura otaku un aporte a su desarrollo y conciencia grupal de manera dialéctica, pero este también viene siendo parte de un aparato ideológico, ambos se encargan de mostrar una realidad cultural, en el caso del anime y los mangas vendría siendo la realidad de la cultura japonesa (Conejo, s/f)¹²⁶.

¹²⁶ Conejo Quinche Freddy Alexander. (s/f) Japón hecho en Venezuela. Influencia cultural japonesa en la cosmovisión del mundo de los jóvenes en Venezuela a través de la televisión y el anime. Asociación Latinoamericana de estudios de Asia y África, XIII Congreso Internacional de ALADAA. Venezuela.

La animación japonesa también es marcada por sus modelos simbólicos y de diseño, en donde se muestra una relación entre lenguaje y comunicación, es aquí donde se menciona que es parte del aparato ideológico japonés, pero teniendo en cuenta que este se desarrolla de manera dialéctica. Esta relación existente permite entre culturas el entendimiento de la realidad que se presenta dentro de estos elementos simbólicos (Conejo, s/f)¹²⁷.

Otro factor que se ha de mencionar es la llamada orientalización, ya que en este proceso se encuentra otra de las claves por las que se forman las identidades de los individuos denominados otakus (esto incluye sus acciones y sus ideologías), ya que este es la representación de la relación del Oriente con el Occidente (Proaño, 2013)¹²⁸.

El orientalismo es un estilo de pensamiento basado en las relaciones existentes de los elementos culturales y el conocimiento que se tiene de Oriente, que permite la elaboración de modos culturales orientales en Occidente (Said a través de Proaño, 2013)¹²⁹.

Entonces el ser Otaku en México viene siendo también el resultado de esta relación, ya que ellos manejan y viven relacionados con estos elementos

¹²⁷ Conejo Quinche Freddy Alexander. (s/f) Japón hecho en Venezuela. Influencia cultural japonesa en la cosmovisión del mundo de los jóvenes en Venezuela a través de la televisión y el anime. Asociación Latinoamericana de estudios de Asia y África, XIII Congreso Internacional de ALADAA. Venezuela.

¹²⁸ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹²⁹ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

Orientales, exactamente proveniente de Japón, al igual, adquieren y manejan los conocimientos de dichos elementos.

Pero como cualquier otra de las realidades, la del Oriente también es cambiante, los imaginarios sociales aparecen, siendo los elementos simbólicos que representan a las culturas y para el otaku estos son los animes y los mangas (como al igual, todos los productos mercantiles relacionados a estos elementos). Estas representaciones, con ayuda de los medios de comunicación, permiten la creación una construcción simbólica dentro de los individuos (Quijano, Glissant a través de Proaño, 2013)¹³⁰.

Como se ha repetido en esta tesis, estos elementos son cambiantes como la cultura en donde se crean, así que los animes y los mangas también son cambiantes, por ende la subcultura otaku también los es, reconstruyéndose y adaptándose a estos nuevos símbolos que surgen de los elementos primarios en donde los adquieren.

Estos imaginarios sociales adquieren un sentido de realidad o imaginario según las experiencias de los individuos o en el ambiente en donde estos se desarrollen, con esto sus significados van siendo específicos y propios para cada sujeto o cada grupo social (Bachelard a través de Proaño, 2013)¹³¹

¹³⁰ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹³¹ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

Es entonces que los medios de comunicación se convierten en una esencia física, ya que permiten un desarrollo interactivo y poseen un significado específico según la persona con la que este interactuando (Proaño, 2013)¹³², pero su existencia dependen de igual medida de estas interpretaciones dentro del mundo social, es decir, de cómo los jóvenes actúan y desarrollan en torno a ellos (Urresti a través de Proaño, 2013)¹³³.

Esto quiere decir que el otaku convierte estos medios sociales en un entorno de realidad social, en donde se desarrollan basados en los símbolos, las actitudes y el lenguaje que obtienen a partir de los animes y mangas que dichos medios proveen, dando como consecuencia una identidad basada en estos elementos.

Se ve entonces que todos estos medios de comunicación influyen en la manera de pensar y actuar de los jóvenes, para los otakus, como cualquier subcultura que gira en torno a estos medios (ya sea total o parcial), la selección de elementos que toma como personales y al acogerlos de manera voluntaria permite el fortalecimiento de su ser (Urresti, Schâfer a través de Proaño, 2013)¹³⁴.

¹³² Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹³³ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹³⁴ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

De igual modo cabe recalcar que el ser otaku es el resultado de la vinculación que se tienen del anime y del manga, como de la información que obtienen de estos a través de los medios de comunicación, pero como se mencionó antes, estos medios se adecuan según la región en la que transmitan dichos elementos (anime y manga), esto quiere decir que el ser otaku puede ser visto como un ser moldeado de elementos japonés con características de su región (Gibson a través de Proaño, 2013)¹³⁵.

La orientalizacion le permite a los otakus el manejo, tanto social como ideológico, de los símbolos japoneses. Gracias que este proceso permite a países orientales la creación de instituciones activas (como de comercio), cuyo objetivo es la difusión de sus elementos, y a través de esta acción, permitan implementar en los consumidores una conciencia basada en estos elementos orientales (Jansen M., Said a través de Proaño, 2013)¹³⁶, en resumidas cuentas, parte de la identidad otaku es el resultado más claro de la orientalizacion, siendo las Instituciones de comunicación y comercio el medio por el cual Japón difunde sus elementos culturales, en donde el anime y el manga son las herramientas principales para crear dicha conciencia.

¹³⁵ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹³⁶ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

El ser otaku puede ser definido dentro de un entorno virtual e inexistente para los demás miembros de la sociedad en donde estos van desarrollándose, ya que los medios de comunicación (priorizando el internet) se vuelven espacios físicos únicamente para la personas que los maneja, volviéndose intangibles para los demás, esto convierte al otaku en un ser extra-físico y extra-geográfico, ya que posee la capacidad de manejar símbolos ajenos a su territorio (Gibson a través de Proaño, 2013)¹³⁷. Entonces queda la duda, ¿Cómo el otaku puede ser definido dentro de los espacios de socialización en las que todas las personas tienen acceso? Para resolver esto tenemos que poner de nuevo los términos de globalización y desterritorialización sobre la mesa.

Los espacios en donde las personas interactúan (hablando de los espacios encontrados dentro de la sociedad, como parques, tiendas o escuelas) son definidos como un entorno de realidad, esto quiere decir (y teniendo en cuenta que los medios de comunicación no se consideran reales para muchas personas) que el otaku es definido como una persona ajena a la realidad. (Ito M. a través de Proaño, 2013)¹³⁸.

¹³⁷ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹³⁸ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

El término de hiper realidad sale a luz para poner una definición a estos sujetos denominados otakus, ya que este término se define como el manejo y combinación de la realidad social con los elementos que los medios de comunicación implanta dentro de los sujetos, esto quiere decir, que los otakus son definidos como individuos que viven y socializan dentro de estos dos mundos, el real y el de los medios de comunicación, es decir, que su identidad se basa en los medios de comunicación y con ella ejercen una interacción dentro del espacios de socialización considerados, por mayor parte de la sociedad, como reales (Proaño, 2013)¹³⁹.

Gracias a la globalización los elementos digitales van evolucionando y esparciéndose por el globo, de esta manera los medios de comunicación van implementado en los individuos, de manera más sencilla, elementos que permiten la construcción de una identidad, en el caso de los otakus estos eran los mangas y los anime. Se puede analizar que estos individuos son definidos y representados a través de dichos elementos existentes dentro de los medios de comunicación, más específico, de lo que podemos observar dentro del anime y el manga (García Canclini, Ito M. a través de Proaño, 2013)¹⁴⁰.

¹³⁹ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹⁴⁰ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

La globalización juega un papel importante en ello ya que permite esta internalización gracias a la interacción entre culturas que permite este proceso, es decir, que una cultura entre dentro de otra, a partir de sus símbolos, sus acciones o su lenguaje (García Canclini a través de Proaño, 2013)¹⁴¹.

La internalización modifica de esta manera el comportamiento, ideología y lenguaje de los individuos, como también a los sistemas e instituciones sociales que se tenían implementados dentro una cultura (Proaño, 2013)¹⁴².

De esta manera al estar inmiscuido dentro de estos nuevos sistemas, se escoge de manera consciente o inconsciente los elementos que se consideran valiosos y que se implementan dentro de nuestra vida diaria (los gustos y aficiones), los que definen a un individuo como seres pertenecientes a una subcultura (García Canclini a través de Proaño, 2013)¹⁴³.

Gracias a la gran difusión que ha tenido el anime y el manga, este ha impactado en gran medida dentro de las culturas a las que ha llegado, esto puede ser visto en las caricaturas Estadunidenses, poniendo como grandes ejemplos series como El Asombroso Mundo de Gumball, Gravity Falls, Hora de Aventura, Steven Universe, We Bare Bears South Park, Los Simpsons o Star

¹⁴¹ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹⁴² Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹⁴³ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

vs Las Fuerzas del Mal, en donde podemos observar como en ciertos capítulos su animación está basado en el anime, donde parodian al anime o su trama está inspirada a partir de series animes (contando acciones, expresiones o actitudes de los personajes).

A pesar de que el anime y el manga son elementos provenientes de Japón, la recepción que se tiene en cierto lugar genera que estos elementos cambien, aquí se vuelve a un punto que ya se había comentado con anterioridad, el hecho de que los símbolos ajenos a una cultura que los esté recibiendo sean adecuados por dicha cultura receptora, vemos que el otaku es vistos como el resultado de esta mezcla (García Canclini, Lawrence E. a través de Proaño, 2013)¹⁴⁴.

Pero si bien el otaku es libre de escoger los símbolos que integran a su vida, esto quiere decir que existan diversas ideologías y comportamientos dentro de esta subcultura, que como consecuencia genere diversas interpretaciones y definiciones de estos individuos como ejemplo los cosplayers, las “Nekomimis” o las Lolitas. Esto demuestra además que los otakus son una subcultura que los mismos miembros auto-generan, es decir, que se van definiendo a sí mismos según los elementos simbólicos que los definen y representan (Lawrence a través de Proaño, 2013)¹⁴⁵.

¹⁴⁴ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹⁴⁵ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

Esta subcultura también se va reconstruyendo a sí misma, esto quiere decir, que se va modificando y adecuando a sí mismo, a la par, del cambio existente de sus símbolos. Se debe priorizar en observar y entender los elementos que los van conformados según el lugar y el tiempo e donde se estén especificando, este es un punto de vista que permite definir al ser otaku como tal.

La tecnología ha permitido que los otakus conozcan cada vez más de los símbolos a los que se sientan identificados, al mismo tiempo, le ha permitido a Japón integrarlos poco a poco dentro de diversas culturas. Esto ha dado como consecuencia que se vayan definiendo nuevos modos sociales que giran en torno a los elementos Japoneses, y su vez, de las nuevas necesidades que los otakus piden. De esta manera no es de extrañar que dentro de una ciudad existan y vayan incrementado las tiendas que vendan figuras animes o comida japonesas, también que existan grupos sociales basados en los animes y actividades grupales que giran en torno a cosas de Japón, como convenciones animes y el cosplay (Proaño, 2013)¹⁴⁶.

Podemos percibir que de esta manera, las acciones que los otakus realizan van de la mano con la tecnología, los modos sociales que estos individuos poseen y efectúan dentro de la sociedad, son determinadas por los elementos

¹⁴⁶ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

tecnológicos que a su vez permite que se vayan desarrollando dentro de una cultura (Bijker, W. y Hughes, T. a través de Proaño 2013)¹⁴⁷.

La tecnología para un otaku es un elemento primordial, ya que esta herramienta le permite solidificar su identidad, como también, a expresarlo dentro de la sociedad y por ende a difundir esta subcultura (Proaño 2013)¹⁴⁸.

Para poder observar la importancia tecnológica dentro de la subcultura otaku debemos entender el compromiso que estos sujetos poseen para poder recolectar los elementos simbólicos. Este compromiso se basa por que los elementos simbólicos que buscan no se encuentran dentro del entorno cultural en donde estos se desarrollan, he ahí la necesidad de utilizarla, de esta manera la subcultura otaku se va expandiendo y evolucionando conforme la tecnología también lo está haciendo, para que estos individuos no se queden rezagados en el ámbito tecnológico y no pierdan los elementos simbólicos que los definen (Lawrence, E. a través de Proaño, 2013), ya que la adquisición de estos elementos le permite un reconocimiento y prestigio dentro de la sociedad. (Proaño, 2013)¹⁴⁹.

¹⁴⁷ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹⁴⁸ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹⁴⁹ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

En Chetumal esta relación con la tecnología por parte de los otakus se es muy notoria, como al igual, el hecho de que esta ciudad se está moldeando cada vez más con los elementos que los medios de comunicación traen en relación al anime y al manga. Aquí los otakus buscan a través del internet los elementos simbólicos con los que conforman sus ideologías y actitudes, de los cuales no se encuentran dentro de esta ciudad, pero a su vez, estos reconfiguran algunos modos sociales dentro de Chetumal con el objetivo de saciar sus necesidades simbólicas o sociales, es por eso que poco a poco se van encontrando más tiendas que venden productos relacionados al anime o se realizan cada vez más eventos con esta temática.

Si bien la adquisición de símbolos orientales en torno al anime y el manga se hace más fácil cada vez que la tecnología avanza, la ideología que ellos implementaban en los individuos se hacía cada vez más diversa dentro de esta subcultura, ya que cada símbolo por si solo limitaba y condicionaba el conocimiento que el otaku posee. De esta manera se empezaron a generar clubes o grupos sociales dentro de esta subcultura en base a los gustos e ideologías de las personas, que de igual forma, influencia el sentir cultural y social de estos grupos (Cerbino a través de Proaño 2013)¹⁵⁰, en Chetumal por ejemplo podemos observar al Grupo Natsukai, Grupo Virus Otakus, Comunidad Lolita y Club Cosplay.

¹⁵⁰ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

Los medios de comunicación de esta manera se volvieron un medio en donde los otakus podían conseguir los símbolos que necesitaban según el grupo al que pertenecían, como medio para expresarse e interactuar de manera de manera grupal, esto nos hace percibir que los medios de comunicación han modificado la interrelación de la subcultura otaku (Proaño, 2013).¹⁵¹

Los otakus también son reconocidos como individuos especializados en el manejo tecnológico y también, como individuos que desarrollan nuevos métodos de distribución de elementos en base al anime y al manga dentro de estos medios y fuera de los estos (Stout a través de Proaño, 2013)¹⁵².

Con esto en mente, dentro de la subcultura otaku, la distribución de diversos elementos en base al anime y al manga, permitió la creación y la solidificación de nuevas bases dentro los grupos sociales, a partir de los medios tecnológicos y de nuevos sistemas de socialización en torno a estos (Ito a través de Proaño, 2013)¹⁵³.

¹⁵¹ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹⁵² Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹⁵³ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

A pesar de lo anterior los otakus han podido modificar diferentes símbolos, productos de venta, modos sociales, elementos tecnológicos y medios de comunicación con el objetivo de estos encajen dentro de sus gustos y necesidades (Grassmuck a través de Proaño, 2013)¹⁵⁴.

Gracias también a los medios de comunicación, haciendo un énfasis al internet, se ha podido delimitar ciertos parámetros simbólicos dentro de la subcultura otaku, que permitieron definir aún más el sentir social de los individuos de esta subcultura y a fortalecer dicho sentir en base a los gustos de los individuos (Azuma a través de Proaño, 2013)¹⁵⁵.

Para la subcultura otaku en definir su identidad o en fortalecer su ser grupal, ha permitido que dentro de los lugares de socialización surjan nuevos elementos de representación para estos individuos, cambiando a su vez el comportamiento y manejo de estos elementos, tanto a nivel individual como grupal, ampliando cada vez más el conocimiento, el manejo de elementos y los símbolos existentes para esta subcultura, también con el objetivo de satisfacer las nuevas necesidades que surgen a partir de estos cambios (Lawrence a través de Proaño, 2013)¹⁵⁶.

¹⁵⁴ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹⁵⁵ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

¹⁵⁶ Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

Otro punto de vista que se mencionó con anterioridad en este apartado, es el hecho de como las personas se construyen así mismos a partir de las otras personas con las que socializa y con los objetos que consumen.

Gracias a la globalización y a las instituciones que manejan dicho proceso comercial, el mundo se llena cada vez mas de símbolos que hoy identificamos como mercancía, , dando como resultado que dichos elementos se vuelvan parte del entorno en el que nos desarrollamos, y a partir de estos, nos reconozcamos a sí mismos en ellos (Vásquez A., 2007)¹⁵⁷.

Para el otaku este paisaje de auto reconocimiento vendría suscitándose en los productos como figuras, posters, ropa, devedés, videojuegos, accesorios, en fin, toda mercancía que gire en torno al anime y al manga.

Los medios de comunicación en México han permitido que dichos elementos de consumo se adentren a cualquier círculo social, haciendo que todo símbolo que observemos en ellos se vuelva cada vez más real dentro de nuestra sociedad, a tal punto, que todo lo que tengamos sea desplazado por estos y sean considerados como verdaderos, despojándonos de la ideología preconcebida dentro una sociabilización ajena a estos medios (Vaskes I, 2008)¹⁵⁸.

¹⁵⁷ Vásquez Rocca Adolfo, 2007, Baudrillard: Cultura, Simulacro y Régimen de Mortandad en el Sistema de los Objetos, Nómadas. Revista Critica de Ciencias Sociales y Jurídicas. Vol. 16, No. 2, P.p. 181-189

¹⁵⁸ Vaskes Sanches Irina, 2008, La Transestética de Baudrillard: Simulacro y Arte en la Época de Simulación Total (pp. 197-219.), Facultad de Artes Integradas Universidad del Valle Cali, Colombia

Es aquí donde surge un término conocido como Falsificación, en donde los elementos simbólicos imitan a la realidad, ya que esta ilusión es el eje en donde giran todos estos elementos, con el objetivo de que el sujeto interactúe con ellos de manera más personal e íntima a tal grado que los acepte e incorpore a su vida sin criterio alguno (Vaskes I, 2008)¹⁵⁹.

El capitalismo y la globalización por su parte, han contribuido con la creación de estas nuevas realidades sociales basados de estos dos elementos japoneses, siendo los motores por los que se satisfacen y se expresan estas identidades, es aquí donde se crean los medios que guían, manipulan y determinan a los individuos con el objetivo de mantenerlos dentro de la realidad e identidad que los elementos ilusorios crearon (Vásquez A., 2007)¹⁶⁰.

Aquí se ve un nuevo término, los elementos de Producción, esta es concebida como los que simulan y a su vez deforman la realidad existente, debido a que la interacción de estos permiten que cada individuo construya su identidad a partir de los elementos que van de acuerdo a nuestra personalidad creada a partir de esta realidad ilusoria (Vásquez A., 2007)¹⁶¹.

Las imágenes y símbolos que proporcionan los animes y los mangas son vistos de esta manera, como elemento que imitan una realidad basada en la cultura japonesa, realidad que poco a poco los jóvenes de México se van apegando cada vez más, ya que en ellos toman lo que encajan dentro de sus realidades

¹⁵⁹ Vaskes Santches Irina, 2008, La Transestética de Baudrillard: Simulacro y Arte en la Época de Simulación Total (pp. 197-219.), Facultad de Artes Integradas Universidad del Valle Cali, Colombia

¹⁶⁰ Vásquez Rocca Adolfo, 2007, Baudrillard: Cultura, Simulacro y Régimen de Mortandad en el Sistema de los Objetos, Nómadas. Revista Critica de Ciencias Sociales y Jurídicas. Vol. 16, No. 2, P.p. 181-189

¹⁶¹ Vásquez Rocca Adolfo, 2007, Baudrillard: Cultura, Simulacro y Régimen de Mortandad en el Sistema de los Objetos, Nómadas. Revista Critica de Ciencias Sociales y Jurídicas. Vol. 16, No. 2, P.p. 181-189

ideológicas, desplazando todo lo concebido dentro de la sociedad y generando a un nuevo ser prefabricado de las realidades japonés, conocido como otaku.

Se recalcará de nuevo un tema tocado en este apartado, el hecho de que el individuo otaku se vaya construyendo a si mismo por medio de la interacción con las otras personas dentro de los espacios de socialización.

Para el ser humano estar sin otra persona que lo identifique es lo peor que le puede pasar, ya que la ilusión y la producción nos genera una pérdida de identidad a partir de la falta de interacción social, es decir, que a pesar de adecuar símbolos a nuestro ser y generar una forma de actuar o hablar, sin las otras personas no podemos ser considerados como lo que deseamos ser y por ende no tendríamos una identidad (Vásquez A., 2007)¹⁶².

Como seres “independientes” solicitamos y buscamos personas que tengan en su ser los mismos elementos que poseemos (un espejo), a modo de autenticar nuestra identidad y convertirla como algo propio. Liberándonos dentro de la realidad social a partir de la identidad que nos dan los otros y desarrollarnos a partir de estos (Vásquez A., 2007)¹⁶³.

¹⁶² Vásquez Rocca Adolfo, 2007, Baudrillard: Cultura, Simulacro y Régimen de Mortandad en el Sistema de los Objetos, Nómadas. Revista Critica de Ciencias Sociales y Jurídicas. Vol. 16, No. 2, P.p. 181-189

¹⁶³ Vásquez Rocca Adolfo, 2007, Baudrillard: Cultura, Simulacro y Régimen de Mortandad en el Sistema de los Objetos, Nómadas. Revista Critica de Ciencias Sociales y Jurídicas. Vol. 16, No. 2, P.p. 181-189

Esto quiere decir que se comienza a incluir a otras personas dentro de la generación de su identidad para que estos participen dentro de nuestra formación, de esta manera el otro se convierte en creador, ya que a este se le permite modificar ciertos aspectos simbólicos, con el fin de mantenernos dentro de nuestra representación social, esto es denominado como interactividad (Vaskes I., 2008)¹⁶⁴.

Dentro de la subcultura otaku existe una actividad que lleva este ejemplo de participación y creación, hablo del cosplay, ya que esta actividad requiere que el coplayer sea identificado como el personaje a partir de los símbolos que le dan una falsa realidad, es decir, con los elementos que utiliza para transformarse a sí mismos, de al igual modo, con la implementación de estos en durante su interpretación e interacción con las demás personas.

Se ira por partes, comencemos con la falsificación, los cosplayers sacan de las series animes o de los mangas los modelos de vestimenta, de lenguaje o comportamiento que implementaran dentro de la realidad preconcebida y creada por dichos elementos, poco a poco la persona va interiorizándolas y de esta manera va formándose una identidad parecida al personaje simbólico del que se apega.

De esta formación, la persona va buscando y adquiriendo todo producto que le permita seguir dentro de la realidad de la identidad creada, como figuras, mas mangas, llaveros, peluches, posters o broches, todo lo que esté relacionado con este personaje.

¹⁶⁴ Vaskes Sanches Irina, 2008, La Transestética de Baudrillard: Simulacro y Arte en la Época de Simulación Total (pp. 197-219.), Facultad de Artes Integradas Universidad del Valle Cali, Colombia

Aquí la producción entra en juego, la prenda que viste, la peluca, los accesorios y los símbolos que cargan permiten que la persona simule la realidad que desea establecer alrededor de su ser, aquí la identidad como tal del personaje se crea de manera fija.

Pero a partir de los otros se va reafirmando y reconstruyendo la identidad del personaje, la ilusión creada por el vestuario genera en las demás personas un cambio de percepción, de esta forma los individuos tratan al cosplayer como al personaje dentro del anime o del manga, este ser cobra vida dentro de la realidad social.

La forma activa en que las personas interactúan con el cosplayer, como tomarse fotos con ellos y publicarlas, o en aconsejarles otra forma de realizarse como personaje permite que el sujeto siga desarrollando la identidad del personaje dentro de su ser.

Se menciona entonces del tercer y último término que existe dentro de esta forma de creación de identidad, hago mención del simulacro. Este hace mención de que la imagen presentada ante todos, en el caso del cosplayer es al personaje que representa, no posee una relación con la misma realidad social (Vaskes I., 2008)¹⁶⁵.

¹⁶⁵ Vaskes Santches Irina, 2008, La Transestética de Baudrillard: Simulacro y Arte en la Época de Simulación Total (pp. 197-219.), Facultad de Artes Integradas Universidad del Valle Cali, Colombia

Con la misma interacción las personas generan lo que es conocido como la personalidad narcisista, en donde el sujeto pide cada vez la interacción con las personas, con el objetivo de expresarse cada vez más y mostrar quien es o quien desea ser. La sociedad del espectáculo se hace presente y gira en torno a este tipo de personalidad, ya que la exhibición de uno mismo ante un público permite un escape de la realidad preconcebida para poder ir a la realidad establecida por los medios (Vásquez A., 2007)¹⁶⁶.

Entonces el mundo que se genera a partir de esta realidad se traslada hacia los medios de comunicación, ya que estos son las nuevas formas para que se generen una identidad por medio de la producción (Vásquez A., 2007)¹⁶⁷.

El cosplayers de esta manera se muestran cada vez más ante la sociedad a través de las fotos o videos que transitan dentro de las redes sociales, donde se muestra e interactúa con las personas, más bien muestra la identidad que fabricada de los elementos del anime y del manga. Es aquí donde fabrican nuevos elementos simbólicos con el fin de seguir perpetuando estas personalidades.

Una vez que se ha descrito y profundizado acerca de las variables que se han manejado para este trabajo, y de igual forma, acerca de lo que es el otaku y como esta identidad se va construyendo entre los jóvenes, es suma importancia narrar el entorno en donde se realizaron las investigaciones pertinentes para la elaboración de este trabajo, también, el siguiente apartado narrara como este entorno ha ido cambiando en el transcurso de los años.

¹⁶⁶ Vásquez Rocca Adolfo, 2007, Baudrillard: Cultura, Simulacro y Régimen de Mortandad en el Sistema de los Objetos, Nómadas. Revista Critica de Ciencias Sociales y Jurídicas. Vol. 16, No. 2, P.p. 181-189

¹⁶⁷ Vásquez Rocca Adolfo, 2007, Baudrillard: Cultura, Simulacro y Régimen de Mortandad en el Sistema de los Objetos, Nómadas. Revista Critica de Ciencias Sociales y Jurídicas. Vol. 16, No. 2, P.p. 181-189

Capítulo III.- Marco contextual

3.1.- el área de estudio “Chetumal”

En el hemisferio occidental, dentro del continente americano se encuentra Los Estados Unidos Mexicanos, conformado por 31 estados (sin contar la ciudad de México). Enfocándonos en el sur de esta región localizamos la península de Yucatán un territorio con una aproximación de 145 000 km² que divide el Golfo de México y el Mar Caribe (INEGI, 2015)

Esta península está integrada por tres estados, al norte Yucatán, al oeste Campeche y al Este Quintana Roo. Hablando de este último estado, este es en donde se inmiscuirá un poco más a detalle.

Quintana Roo esta al sureste del estado de México, delimitado por Yucatán y el golfo de México al norte, el mar Caribe al este, Belice al sur y Campeche por el oeste. Conteniendo 11 municipios, siendo: Cozumel, Felipe Carrillo Puerto, Isla Mujeres, Othón P. Blanco, Benito Juárez, José María Morelos, Lázaro Cárdenas, Solidaridad, Tulum, Bacalar y Puerto Morelos.

Fundada por el presidente Porfirio Díaz el 24 de noviembre de 1902 y en el año de 1974, exactamente el 8 de octubre, se consolidó como estado libre y soberano, siendo publicado en el Diario Oficial de la Federación bajo el artículo 43 y sus referentes de la Constitución Política, cuyo gobernador provisional fue el Licenciado David Gustavo Gutiérrez Ruiz (Careaga, 1994)¹⁶⁸.

¹⁶⁸ Careaga Lorena 1994 Quintana Roo, Monografía estatal. Litografía Magno Graf. México.

Quintana Roo se anexó de nuevo a Yucatán el 10 de junio de 1913 bajo el decreto de Carranza por los conflictos militares entre Huertistas y Revolucionarios Constitucionales, junto al temor de que los latifundios (las haciendas agrícolas) locales sean afectados. Las consecuencias de esto fue una sublevación indígena en Chan Santa Cruz, contando con la participación del general Francisco May.

Para el año de 1915 en Veracruz, siendo el 26 de junio, Carranza anula su decreto anterior, de esta manera Quintana Roo volvió a existir como territorio federal y como gobernador interino se asignó a Carlos Plank.

En la época de los treinta se fomentó otro cambio para Quintana Roo, el 14 de diciembre de 1931, durante la vigencia del presidente de la república Pascual Ortiz Rubio y el gobernador de la entidad el general Félix Bañuelos, Quintana Roo desaparece de nuevo, siendo el territorio dividido entre Yucatán y Campeche, esto debido a razones económicas: la caída del precio del chicle como ejemplo.

El municipio de Othón P. Blanco formó parte de Campeche y todos los demás: Isla Mujeres, Benito Juárez, Lázaro Cárdenas, Cozumel, Santa Cruz de Bravo (esta última entidad cambió de nombre a Felipe Carrillo Puerto bajo el decreto de 1932, expedido por el presidente municipal Alvarado Vivas Marfil) y José María Morelos fueron de Yucatán (en ese entonces no existían los municipios de Solidaridad, Playa de Carmen, Tulum, Bacalar y Puertos Morelos). Las consecuencias de este acto fueron el levantamiento de serias protestas de los habitantes, formando un comité de nombre Comité Pro Territorial Federal de

Quintana Roo. Otra secuela de este acto fue el descenso poblacional de Payo Obispo.

El 11 de enero de 1935 el general Lázaro Cárdenas envió una iniciativa al congreso de la Unión para devolver el estado de Quintana Roo, siendo aceptado el 16 de enero del mismo año, de esta manera, el estado volvió a ser libre y soberano y cuyo gobernador fue Rafael E. Melgar, con la prioridad de organizar a los campesinos chicleros y entregarles tierras de trabajo.

Actualmente Quintana Roo cuenta con un territorio de 50 843 km² dividida en tres áreas: zona turística formada por Benito Juárez, Isla Mujeres, Solidaridad, Tulum, Puerto Morelos y Cozumel, zona maya formada por Felipe Carrillo Puerto, José María Morelos y Lázaro Cárdenas, y la zona de la frontera sur conformada por Othón P. Blanco y Bacalar (Puc Sansores, 2011)¹⁶⁹. Cuenta con 1 501 562 habitantes según los datos del INEGI del 2015.

El estado de Quintana Roo cuenta con Chetumal (ubicada exactamente en las coordenadas 18°30'13" norte y 88°18'19" oeste) como su capital y siendo igual la cabecera del municipio de Othón P. Blanco. Esta ciudad es donde se enfocó el área de estudios, debido a que en ella la juventud actual se ve rodeada poco a poco de los nuevos ingresos capitalistas y a las nuevas tendencias sociales que antes no se podían observar o conseguir de manera sencilla, salvo por internet o en otras áreas dentro del país de México. Refiriéndose claro a toda simbología o material de pertenencia (como figuras, discos, posters, tatuajes o ropa de moda), es decir, que todo este nuevo ingreso comercial y combinado

¹⁶⁹ Puc Sansores Luis Javier 2011 Los Procesos de Rehabilitación y Reinserción en el Centro de Internamiento para Adolescentes Infractores en Chetumal Quintana Roo. Tesis recepcional para obtener el grado de licenciado en antropología social, Universidad de Quintana Roo, División de Ciencias Sociales Económico Administrativas, Chetumal.

con el crecimiento territorial y simbólico ha permitido cambien las actitudes de estos individuos de esta ciudad, como al igual, se creen nuevas subculturas o se fomente el desarrollo y el fortalecimiento de las ya existentes.

Antes de la llegada de los españoles esta ciudad estaba como cacicazgo maya conocido por el nombre de Chactemal, la ciudad de Chetumal fue fundada por Othón Pompeyo Blanco en 1898 con el nombre de Payo Obispo y en 1936 este nombre fue cambiado por Ciudad de Chetumal (suceso realizado por el gobernador Rafael E. Melgar), 1975 simplificado solo a Chetumal (Careaga, 1994)¹⁷⁰.

Esta ciudad durante sus inicios se dedicaba al comercio del Chicle, obtenido del árbol del zapote, como al igual, del palo de tinte a través de la vía marítima gracias al puerto de Vigía Chico.

En el 8 de julio de 1893 se firma el Tratado de Límites entre Estados Unidos Mexicanos y Belice, tratado que fue ratificado en 1895 donde el presidente Porfirio Díaz estableció una flotilla móvil militar en Chetumal con el objetivo de que este realizara la tarea aduanal. Tras este tratado se decidió la construcción de un Pontón, es decir, un barco chato especializado para ríos, con el objetivo de realizar diversas funciones, como transporte de mercancía, trasportador o remolcador. Este trabajo se le fue asignado a Othón P. Blanco por Porfirio Díaz. Con el objetivo de realizarlo Othón se trasladó a Nueva Orleans, una vez terminado su construcción, esta embarcación fue nombrada como “Pontón

¹⁷⁰ Careaga Lorena 1994 Quintana Roo, Monografía estatal. Litografía Magno Graf. México.

Chetumal”, arribando a Chetumal el 22 de enero de 1896 (Hoy Carlos a través de Hoy M., 1998)¹⁷¹.

La llegada de personas de Santa Cruz de Bravo y Cozumel, como de veracruzanos, tamaulipecos, sonorenses y entre varios individuos de los demás estados, ayudaron al crecimiento de Payo Obispo. Las primeras calles existentes en esta pequeña localidad fueron bautizadas como: 22 de enero, 2 de abril, 22 de marzo, 5 de mayo y Othón P. Blanco, de igual forma, Payo Obispo contaba durante su fundación con aproximadamente 600 metros de territorio.

El 15 de septiembre de 1910 fue inaugurado el parque Hidalgo, en ese entonces el muelle fiscal era de madera, el camino que conduce a la comunidad de Calderitas era rudimentario, este camino junto a al camino que conduce a Subteniente López fueron los principales de la ciudad y los vecinales para Payo Obispo.

El 16 de septiembre del año de 1918 se inauguró en la esquina de la calle 22 de Enero y Héroes el primer palacio de gobierno, realizado de madera y lamina por los carpinteros Antonio Sangri padre y Prisciliano Ávila. El 7 de diciembre del mismo año en la misma calle, pero al oriente del palacio de gobierno, fue construida la primera residencia para los gobernadores (Hoy Carlos a través de Hoy M. 1998)¹⁷².

¹⁷¹ Hoy Manzanilla Antonio, 1998, en Hoy Carlos “Breve Historia de Quintana Roo. Navegaciones de la memoria”, Quintana Roo. Gráfica, Creatividad y Diseños

¹⁷² Hoy Manzanilla Antonio, 1998, en Hoy Carlos “Breve Historia de Quintana Roo. Navegaciones de la memoria”, Quintana Roo. Gráfica, Creatividad y Diseños

Durante su gubernatura Rafael Melgar (1935-1940) inició la construcción del palacio del gobierno en la capital del estado, transformó el escudo de este estado, construyó el hospital Morelos, el Hotel los Cocos a principios de 1937, erigiéndolo al norte de la ciudad tomando como terreno una parte del Vivero de los Cocoteros Andrés Quintana Roo ubicada en las esquinas de la calle Chapultepec y la Avenida Héroe, contrastando con la escuela primaria Belisario Domínguez y El Hospital Morelos (Hoy Carlos a través de Hoy M., 1998)¹⁷³.

Melgar tuvo también el enfoque de la construcción de un parque ubicado frente al palacio de gobierno, en conjunto con un malecón que iniciara desde el muelle fiscal. Fue el mismo presidente quien reconstruiría el palacio de gobierno con materiales de concreto, por lo cual, el antiguo de madera y zinc fue derrumbado para permitir este proceso (Hoy Carlos a través de Hoy M., 1998)¹⁷⁴.

Llegando el mes de diciembre de 1940 el primer piso del palacio ya estaba colocado frente al parque del malecón y al oriente del parque Hidalgo (inaugurado en septiembre de 1910). En el mismo año se comenzó con la remodelación del parque malecón y cambiándolo de nombre a Plaza de la República (Hoy Carlos a través de Hoy. M 1998)¹⁷⁵.

¹⁷³ Hoy Manzanilla Antonio, 1998, en Hoy Carlos "Breve Historia de Quintana Roo. Navegaciones de la memoria", Quintana Roo. Gráfica, Creatividad y Diseños

¹⁷⁴ Hoy Manzanilla Antonio, 1998, en Hoy Carlos "Breve Historia de Quintana Roo. Navegaciones de la memoria", Quintana Roo. Gráfica, Creatividad y Diseños

¹⁷⁵ Hoy Manzanilla Antonio, 1998, en Hoy Carlos "Breve Historia de Quintana Roo. Navegaciones de la memoria", Quintana Roo. Gráfica, Creatividad y Diseños

El 1º de abril de 1944 Margarito Ramírez tomó posesión del gobierno de Quintana Roo, la agricultura de maíz, frijol, mango, copra, plátano, sandía, aguacate y piña eran uno de los principales ingresos para este estado.

La ciudad de Chetumal para el año de 1955 ya contaba con más infraestructura como el muelle fiscal Nachi Cocom, el aeropuerto comercial, la primera escuela secundaria y también, con la iniciativa para la construcción de las carreteras que comunicarían con Mérida y México (Cruz, 2015)¹⁷⁶.

Desgraciadamente la desgracia llegó el 27 de septiembre de 1955, especialmente para la ciudad de Chetumal, el huracán Janet azotó la costa de esta ciudad con unas ráfagas de viento de 250 km/h, la gente se refugiaba dentro sus casas o en edificios como; la escuela Belisario Domínguez, el Hospital Morelos, el hotel los Cocos o el sector naval militar. El 28 de septiembre fue el peor amanecer para su población, destrucción y muerte fue lo que predominó, viendo que el número de personas fallecidas fue incalculable (Careaga, 1994)¹⁷⁷.

En 1967 se creó el Comité Pro Monumento al Vicealmirante Othón P. Blanco para recabar fondos, con el objetivo de edificar una esfinge en la Plaza de la Republica, de esta manera el 31 de mayo de 1968, durante la gubernatura territorial del Lic. Javier Rojo Gómez, se colocó dicha esfinge en memoria al Lic. Gustavo Díaz Ordaz, de igual modo, la pequeña plaza creada para la esfinge se le denominó parque Othón P. Blanco

¹⁷⁶ Cruz Arjona José de Jesús 2015 La Burbuja de la Comodidad: Prácticas Sociales y Consumo Cultural en Plaza las Américas, Chetumal Quintana Roo. Tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias Sociales Aplicadas a los Estudios Regionales, Universidad de Quintana Roo, División de Ciencias Políticas y Humanidades, Chetumal.

¹⁷⁷ Careaga Lorena 1994 Quintana Roo, Monografía estatal. Litografía Magno Graf. México.

El régimen de perímetro de zona libre se da el 31 de julio de 1972, abarcando todo el territorio de Quintana Roo, permitiendo la creación de una infraestructura económica más sólida, con unas bases sociales más firmes. El aprovechamiento de recursos naturales y el auge de plazas laborales dio pie a la creación de una estructura económica, como al igual, a la concentración de inversiones públicas para los centros de comercio (Cruz, 2015)¹⁷⁸.

Una vez que estas bases económicas se sentaron en el estado, se dio inicio al procesos políticos e institucionales dentro del país, culminado con la iniciativa para e la creación de Quintana Roo como estado, suscitándose el 2 de septiembre de 1974. Pero no fue hasta el 8 de octubre de 1974 cuando esta decisión se cumplió, publicándose en el Diario Oficial de la Federación (Hoy Carlos a través de Hoy M.,. 1998)¹⁷⁹.

La Legislatura Constituyente se reunió en la ciudad de Chetumal el 10 de enero de 1975, esto se hizo para la promulgación de la constitución política de este estado, entrando en vigor hasta el 12 de enero del mismo año gracias al gobernador Gutiérrez Ruiz.

Iniciando el mes de marzo del mismo año, el gobernado provisional Gutiérrez Ruiz hizo la convocatoria de elecciones para designar al primer gobernador constitucional del estado, celebrándose el 5 de marzo de 1975 y siendo ganando el Lic. Jesús Martínez Ross (Careaga, 1994)¹⁸⁰.

¹⁷⁸ Cruz Arjona José de Jesús 2015 La Burbuja de la Comodidad: Prácticas Sociales y Consumo Cultural en Plaza las Américas, Chetumal Quintana Roo. Tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias Sociales Aplicadas a los Estudios Regionales, Universidad de Quintana Roo, División de Ciencias Políticas y Humanidades, Chetumal.

¹⁷⁹ Hoy Manzanilla Antonio, 1998, en Hoy Carlos "Breve Historia de Quintana Roo. Navegaciones de la memoria", Quintana Roo. Gráfica, Creatividad y Diseños

¹⁸⁰ Careaga Lorena 1994 Quintana Roo, Monografía estatal. Litografía Magno Graf. México.

En 1974 cuando Quintana Roo se convirtió en estado libre y soberano, se empezó a anhelar la construcción de una universidad. En los 70 el gobierno del estado, siendo encabezado por Jesús Martínez Ross, concluyó la construcción del Instituto Tecnológico Regional (actualmente el Instituto Tecnológico de Chetumal) (Anda, 2004)¹⁸¹.

Fue en abril de 1978 se inició la primera etapa de la construcción del Boulevard de Chetumal, tomando en cuenta el malecón de Punta Estrella, pasando por el Faro de Chetumal hasta el edificio de la Casa del Pueblo. Este nuevo Boulevard fue inaugurado el 21 de julio de 1979, pero habilitado para su uso el 27 de marzo de 1980 (Herrera, 2015)¹⁸².

Pedro Joaquín Coldwell tomó gubernatura el 5 de abril de 1981, continuando con la construcción del boulevard, esta vez apuntando al malecón y la explanada de la bandera, extendiéndose igual hasta los terrenos en donde se edificaría la nueva universidad de Chetumal (Herrera, 2015)¹⁸³.

¹⁸¹ Anda Gutiérrez Cuauhtémoc 2004 Quintana Roo: Coloso Mexicano del Caribe. Grupo Noriega Editores. México.

¹⁸² Herrera I.A. Aquel Malecón..... Hoy Boulevard Bahía, Julio 29 2015, <http://tuchetumal.com/chronicle/aquel-malecon-hoy-boulevard-bahia-cronica-200715/>

¹⁸³ Herrera I.A. Aquel Malecón..... Hoy Boulevard Bahía, Julio 29 2015, <http://tuchetumal.com/chronicle/aquel-malecon-hoy-boulevard-bahia-cronica-200715/>

El Gobernador Pedro Joaquín Coldwell, escuchó de nuevo la petición de la ciudad por un centro de estudios avanzado, Para lograr la creación de una universidad este gobernador junto a un grupo de personas, realizaron estudios comparativos con la Universidad Autónoma Mexicana (UAM), considerando al profesor-investigador como figura principal para educar a través de un sistema de organización basada en Divisiones Académicas (Anda, 2004)¹⁸⁴.

A finales del sexenio de Miguel Borge Martín, como resultado de diversas iniciativas de 1989 del proyecto para la creación de la “Nueva Universidad Mexicana”, en 1991 se funda la Universidad de Quintana Roo o UQROO. El inicio de las labores en la universidad fue una temporada en donde la UQROO se apoyó de la UNAM para determinar el ingreso de 600 estudiantes (aproximadamente), siendo la primera generación para esta escuela. (Anda, 2004)¹⁸⁵.

Gracias a Mario Ernesto Villanueva Madrid, se construyeron las plazoletas a lo largo del Boulevard conocidas como El Pescador (ubicada cerca de la explanada de la bandera) y la del Manatí (ubicado cerca de la UQROO) e inaugurados el 25 de octubre de 1996 por Ernesto Zedillo Ponce de León, ex presidente de México de 1994 hasta el año 2000 (Herrera, 2015)¹⁸⁶.

¹⁸⁴ Anda Gutiérrez Cuauhtémoc 2004 Quintana Roo: Coloso Mexicano del Caribe. Grupo Noriega Editores. México.

¹⁸⁵ Anda Gutiérrez Cuauhtémoc 2004 Quintana Roo: Coloso Mexicano del Caribe. Grupo Noriega Editores. México.

¹⁸⁶ Herrera I.A. Del Parque Hidalgo y la Explanada.... Recuerdo y Nostalgia, Septiembre 15, 2015 <http://tuchetumal.com/chronicle/del-parque-hidalgo-y-la-explanada-recuerdo-y-nostalgia-cronica-150915/>

En esta misma época se conecta Chetumal con la Comunidad de Calderitas con carreteras de pavimento y se levantó el parque de Renacimiento al oriente del Palacio de Gobierno conmemorando la fuerza que tuvo esta ciudad para levantarse después del huracán Janet.

El 24 de marzo del 2008 se inauguró el centro internacional de negocios y convenciones, o centro de convenciones de manera más conocida en esta ciudad, frente a la UQROO, durante el sexenio de Feliz González Canto

Lo anterior mencionado hace muestra de cómo el entorno mismo de la sociedad chetumaleña ha ido cambiando, ya sea de manera lenta o súbita, pero aún queda aclarar que cambios han ávido a nivel social, en el siguiente apartado se observara como se han suscitado los cambios de interacción social entre los jóvenes de Chetumal a través de los años.

3.1.1.- la socialización en Chetumal; en los 60, 70, 80 y 90

Cuando se empezaba a formar el territorio de Quintana Roo, las ciudades de mayor concentración poblacional eran Islas Mujeres y Cozumel, de igual manera en el puerto de Xcalak. En ese entonces la juventud estaba condicionada por las reglas parentales de estudiar, la realización de deportes y el apoyo en las labores hogareñas. En tiempos ocio los jóvenes socializaban en los cines, las heladerías y los bailes que se suscitaba en la explanada.

Cuando Quintana Roo se convirtió en estado, Chetumal tuvo una mejor diversificación en ámbitos estructurales, pero en el ámbito social, la juventud marco un límite simbólico entre grupos, suscitándose en las áreas hoy conocidas como avenida héroes hasta el parque de la casita. Esta delimitación permitió el nacimiento de dos Barrios: el de Barrio Bravo y Las Casitas, esto con el objetivo de diferenciar quienes vivían en estas regiones de Chetumal.

Los jóvenes se comportaban de manera competitiva en cuestiones deportivas o de superación personal, pero siempre se generaba un código de respeto entre hombres cuando de relaciones amorosas se suscitaban.

La plaza de la explanada era un lugar de encuentro entre los adolescentes, en especial para los enamorados, el motivo principal para dichas reuniones es por la realización de fiestas en dentro de este espacio, eventos que permitían la plática, la interacción entre personas de ambos géneros, la creación de amistades, el fortalecimiento de los grupos sociales, la muestra de identidades y la expresión de actos juveniles.

La juventud se reunía en los parques con el objetivo de practicar deportes como el futbol o beisbol, o actividades menos físicas como el juego de las canicas o el juego de las escondidas.

Los cinemas Manuel Ávila Camacho y Leona Vicario eran los lugares de reunión entre los jóvenes para ver películas, para estar con la novia y para salir con la familia.

Pero estos lugares no eran los únicos en Chetumal para la recreación visual, en la calle Plutarco Elías Calles, en la esquina de la calle Cozumel, en una tienda de abarrotes de nombre “La Rosita”, un par de veces al año la empresa Coca-Cola realizaba proyecciones de películas en sus camiones, es decir, cine ambulante. Los jóvenes se reunían con sus amigos, con sus parejas o con sus familias y esto permitía una cohesión con las personas de ambos barrios. Durante los intermedios de las proyecciones los participantes compraban productos que ofrecía la tienda y la Coca-Cola, la cooperación monetaria entre amigos para su compra eran visible en esos momentos.

Al finalizar la película los jóvenes se quedaban un rato más para socializar, platicando e intercambiando ideas de lo que observaron, pero estas charlas eran terminadas para cumplir con las normas implementadas por la familia, siendo la de llegar a una hora determinada a sus hogares

Los fines de semana que no se suscitaban fiestas en la explanada, la juventud se reunía en los parques o se organizaban bailes en un lugar privado, exactamente, en una casa que se ubicaba en la Calzada Veracruz con esquina a Lázaro Cárdenas. Estos bailes eran estos concursos de bailes a modo de retos, nombrados como Bachatas. Esta actividad permitía una convivencia más integra y diversa con los amigos (ya que los bailes en la explanada estaban destinados más para las parejas).

Esta actividad estaba organizada y coordinada por los hijos del dueño de la casa, la autoridad recaía en ellos. Un principio de reciprocidad se daba en este hogar, ya que para poder asistir y participar se debía de llevar comida o algo para tomar, de esta manera, aseguraban su invitación para el siguiente evento.

Otra cosa se suscitaba en estos concursos es el acercamiento amoroso entre las mujeres y los hombres, pero no de manera formal como en la explanada, las pretensiones amorosas se daban a través de las acciones de los bailarines. La danza en este caso servía como cortejo, pero dicho intento siempre era vigilado por la esposa del señor de la casa en donde se juntaban los jóvenes. La señora también realizaba la actividad de observar que los jóvenes cumplieran las reglas establecidas en el hogar y por los padres de estos.

Dentro de estos bailes si algún hombre lograba conquistar a alguna muchacha, el hombre le organizaba una serenata para ella, seleccionado a su mejor amigo para que lo ayude en esta actividad. El amigo es el que buscaba y contrataba a los mariachis, el que coordinaba las canciones y el que los llevaba al lugar de encuentro. El novio era el que aportaba el dinero. Las amigas de las novias también jugaban un papel importante aquí, ellas eran las encargadas de ayudar al novio a planear los eventos que la novia deseaba realizar.

La religión estaba muy presente en esa época, las novenas para el Cristo Negro se realizaban del 7 al 16 de enero en un domicilio particular que se ubicaba en la Av. Plutarco Elías Calles esquina con la calle Josefa Ortiz de Domínguez en la colonia Barrio Bravo. A principios de enero los dueños de la casa eran los coordinadores del evento y los encargados de preparar los platillos. Esta era una actividad en la que los adultos, ayudados por los jóvenes, eran los principales organizadores y participantes, El acercamiento y la unión religiosa se hacían más presente en los jóvenes en estas actividades, ya que además de ayudar, los adultos inculcaban el significado de los símbolos religiosos y enseñaban a los jóvenes estas tradiciones para que perdurasen.

En cuestiones académicas el mayor curso educativo al que podían aspirar los jóvenes, era el de estudio de especialización laboral, como ejemplo serían en contabilidad, repostería o corte y confección. Estas se daban en la escuela Eva Sámano de López Mateos, cursándose después de la secundaria.

Para el año de 1974 entra en función de instituciones de educación superior en Chetumal, el Centro regional de Educación Normal en Bacalar y el Instituto Tecnológico Regional. Estos fueron los lugares en donde los jóvenes de Chetumal deseaban estudiar. A pesar de esto, muy pocos jóvenes pudieron continuar con sus estudios a nivel superior, dedicándose por completo a diversos oficios que se iniciaban gracias al crecimiento de la ciudad.

Tener un empleo se daban gracias a sus padres, a un familiar o a los amigos de los padres que poseían un negocio. Los padres aprovechaban esto para inculcarle a los jóvenes el valor del trabajo y la responsabilidad, para que en un futuro puedan sostenerse solos. Para esto, el solicitante debía pasar una temporada aprendiendo dicha labor, una vez que sus estudios laborales terminaban estos les cedían el puesto con el fin de perpetuar el negocio.

Como se mencionó antes, los jóvenes eran aficionados a los deportes, en especial al fútbol, todas las tardes se reunían en una cancha de pasto natural que se ubicaba en la Calle Plutarco Elías Calles, y lo que hoy es el Boulevard. La división de equipos se daba por la amistad que se tenía con el capitán o para aprovechar el talento de algún participante. Mientras un equipo jugaba los demás jóvenes esperaban su turno, estos juegos respetaban las reglas establecidas para el deporte, pero el tiempo de juego está constituido según el tiempo establecidos por las madres de los jóvenes, las situaciones familiares o

los tiempos laborales y escolares . Cuando se terminaba el partido los jóvenes que antes eran rivales en el juego se unían para comprar refrescos y platicar.

Cuando se generó la Zona Libre de Chetumal esta ciudad se empezó a llenar de cambios tecnológicos, como la radio y la tv, esta avalancha de novedades cambio la acción social de esta ciudad y se empezó a marcar más la diferenciación de clases sociales.

La juventud ya no se dedicaba tanto a salir a los parques a socializar o practicar deportes, se recluían en la casa la mayoría del tiempo. Todo lo de moda se empezó a sacar de la televisión y de esta manera, la juventud baso sus acciones y su forma de hablar también de este medio de comunicación.

En los años 70 en Chetumal la juventud dio un cambio, los puntos de interacción social y recreación, que eran los parques y las salas de fiestas, fueron cambiadas por los discos y el alcohol se empezó a notar más entre estos individuos.

Durante los 80 se empezó a observar la creación de pandillas, se empezó la delimitación de barrios por medio de la violencia y el huso de símbolos (como el uso de los grafitis con imágenes creadas por el grupo), esto con el fin de la búsqueda hegemónica del poder, las colonias del centro las que sufrieron más estos eventos

Se empezó a ver la creación y desarrollo de nuevos grupos sociales como los cholos, los punks, los darketos por mencionar algunos, generando una nueva formación de expresión social e interacción dentro de Chetumal. La aportación de nuevos saberes en base a los nuevos símbolos creados por estos grupos sociales fue inmensa para esta ciudad.

La socialización para los jóvenes dio otro vuelco, gracias al avance tecnológico, el siguiente apartado demostrara como esto sucedió, de igual forma, se plateara como la socialización de ejerció bajo estos cambios.

3.1.2.- Chetumal y los cambios sociales.

Antes del bum tecnológico la mayoría de los jóvenes de Chetumal centraban sus actividades sociales en espacios abiertos como parques, la explanada o las mismas calles, salvo por las actividades de culto o románticas.

A finales de 1990 el mundo conoció el internet, la revolución de este medio comunicativo fue de gran emoción para todas las personas, en especial para los jóvenes, ya que en este medio encontraban refugio del mundo que lo rodean, al igual, encontraban un ambiente sin padres o personas que les digan que hacer, más bien, un espacio libre de reglas, sin normas que les dictase que deben hacer o como deben llevar sus vidas, un lugar de desenvolvimiento de fácil accesibilidad y donde podían contactar con sus amigos cuando fuera y donde fueran.

Es aquí donde la socialización entre los jóvenes de Chetumal dio un cambio repentino, ya que esto fue algo innovador. Para esta ciudad recibía este cambio como algo novedoso y necesario para su crecimiento económico y turístico, al mismo tiempo, también abriría las puertas para nuevos modos culturales que se sembrarían y crecerían a partir del desarrollo de los jóvenes, sin saberlo, traerían nuevos cambios esta ciudad pero de esta temática se hablara en un momento.

Los jóvenes que recibieron el beneficio de compartir los valores del antiguo Chetumal no dejaban de salir a jugar al aire libre, quedar con los amigos de manera más presencial, la búsqueda de información en libros y compraban en establecimientos físicos, aunque claro, ellos no dejaban pasar una pequeña oportunidad para aprovechar esta nueva ventaja tecnológica para la realización de estas labores o para socializar un rato.

Conforme la adultez se hacía notar en ellos, la nueva juventud se hacía cada vez visible, estos utilizaban este medio para expresar su sentir, mostrar quienes son y en algunos casos, para mostrar su status y jerarquía social. Poco a poco la mayoría de esta nueva juventud se quedó recluida en sus casas, preferían quedarse frente a sus computadoras que ir hacer actividades al aire libre.

El metroflog fungía como herramienta principal para dichos propósitos antes mencionados, todos los individuos jóvenes subían en esta plataforma fotos que mostraban lo que hacían, donde estaban y con quien estaban. No solo fotos se exponían en esta página, también se les permitía poner pequeños textos a modo de eslogan o título, como oraciones o pequeños párrafos, que permitían al usuario expresarse y mostrar sus sentimientos.

Es así que todos los jóvenes en Chetumal se enteraban de lo que pasaba en la ciudad (a modo de chisme) o lo que hacían sus amigos, de igual forma, la plataforma permitía un espacio para las personas comentara lo que observaba en la página, los individuos expresaban su pensar hacia dicha publicación. De esta manera la plataforma era el lugar donde mostraban sus ser y donde expresaban su cosmovisión a manera informal.

Pero ¿Qué pasaba con la socialización? ¿Cómo se comunicaban los jóvenes con otros jóvenes? El metroflog no servía para esta labor, ya que esta plataforma tenía una limitación de caracteres, para esto se utilizaba la plataforma Messenger.

Este medio permitía la conexión de personas a través de un chat. Al crear un usuario, los jóvenes tenían un espacio en la red para platicar (“chatear”) con sus amigos de manera no presencial y sin salir de sus casas.

Los jóvenes daban el nombre de su usuario a sus amigos para poder contactarlos con ellos después de clases, los fines de semana o en cada tiempo libre que se podían conectar al internet a través de sus computadoras. Aquí la socialización di otro giro en su forma de actuar, para confirmar una cita, para platicar, para estar con la novia en la mayoría de tiempo o para buscar nuevos amigos ya no se hacía de enfrente en frente, este medio remplazo por un tiempo el contacto humano.

Tus sentimientos o expresiones se simplificaron a pequeños caracteres conocidos como emojis, caritas que denotaban alegría, tristeza, amor o confusión, en fin, las emociones más típicas que el humano pueda expresar. Por medio de estas imágenes las personas demostraban lo que sentían a las personas con las que platicaban.

Los grupos sociales que se creaban por esta plataforma se limitaban, la mayoría del tiempo, a quedarse dentro del internet, a comunicarse solo por este medio, convirtiendo al anonimato el enganche de intriga necesario para seguir en platicando con las personas. Generalmente los individuos no poseían alguna unión emocional con los demás miembros o no se conocían en

personas, únicamente los grupos de personas conformados por amigos brincaban del plano físico a la red y viceversa, manteniendo su cohesión y fortaleciéndola dentro y fuera de esta plataforma.

La novedad del internet siguió para Chetumal, pero al ser un medio de fácil acceso, jóvenes lo utilizaban solo para socializar y como una actividad de ocio. De esta forma, los jóvenes empezaron a salir más y a estar físicamente con los otros, aunque el internet, seguía siendo primordial para la juventud, es especial con las nuevas plataformas que se creaban para permitir la conexión con gente,

La aparición de Facebook y Twitter fue una revolución, las personas podían contactar de manera más dinámica con sus amigos, expresarse de manera más amplia que antes. La formación de prestigio por seguidores también se formó con estas redes, mientras más personas te seguían en estas redes, más “reconocido” e importante te volvías. En la mayoría de los casos (si no eres actor o alguien rico), tu “fama” y “reconocimiento” existían únicamente dentro de estas redes sociales del internet, no en la vida real.

Facebook combinó las acciones de Metroflog y Messenger, dentro de esta red las personas colocaban sus fotos, mostraban quienes eran y las actividades que realizaban, expresaban su sentir (sin tanta limitación de caracteres y compartían imágenes o videos que representaban su ideología y sentir.

Por medio de una herramienta que poseía esta plataforma, conocido como inbox, las personas se podían comunicar entre ellas, como si de Messenger se tratase. Aunque fungió más para compartir de manera más privada y personal con la persona que se le sea más de confianza, sus pensamientos, opiniones y su sentir.

No tardaron en formarse diversos grupos dentro de esta página con diversos motivos, funciones, objetivos y simbologías. Aunque la principal función de estos grupos eran para la expresión de sus integrantes, el compartir ideas o información, con el fin de lograr un mejor entendimiento y una cohesión social entre sus integrantes.

Los grupos que más llaman la atención son aquellos que se crean por una unión social bajo un símbolo o gusto en específico, es decir, la unión de personas gracias a un elemento que los identifican como uno solo colectivo y que les permite una interacción entre sus congéneres, como ejemplo, los jóvenes que se identifican como otakus y su unión gracias al anime o los conjuntos que se crean con las personas de un mismo salón de clase con el objetivo de apoyarse y mantenerse unidos a través de esta red social. Estos surgen gracias a los individuos que desean estar en contacto con personas que compartan su sentir ideológico, sus mismos gustos o simplemente para fortalecer su amistad. Por último están los grupos que se crean para dar promoción de ventas de artículos o locales, fungiendo como principal medio para que las personas consigan los elementos simbólicos que les ayuden a fortalecer sus ser identitario

Twitter se limitó más que nada a la expresión de manera textual que con imágenes, aunque claro, no quita que se pueda compartir una foto o una imagen en esta red. De esta forma, Facebook era implementado de manera más privada, pudiendo aceptar o rechazar a las personas que gustan seguir tu página de usuario, por su parte, Twitter se hizo para hacer más público lo que se expresa, los jóvenes aquí mostraban su cosmovisión y sus pensamientos de manera más explícita, el compartir ideas se fue sencillo y simple, de igual forma, las personas podían saber la ideología de sus amigos de manera más directa y en cualquier momento.

El avance tecnológico permitió aún más el desarrollo de Chetumal, se generaron diversas formas interacción social con solo pedir el número de otra persona, con el fin de conversar por medio de los celulares, esto dio pie a nuevas mecánicas de interacción, como igual, permitió a la enajenación y la dependencia a estos aparatos. Hoy en día es raro ver a alguien sin un celular, ya que actualmente, todo desarrollando social se da a través de estos aparatos. También el status se presentaba aquí, al tener celular más avanzado, y por ende el más popular, te hace “sobresalir” entre las personas.

Los nuevos celulares dieron pie a nuevas páginas de expresión, donde las personas puedan contactar con sus amigos y familiares o expresarse sin tener que utilizar la computadora, tal es el caso de Whatsapp e Instagram, cuando estos empezaron a tomar fuerza dentro de la sociedad juvenil fueron las plataformas en donde conectaban con más frecuencia con sus amigos.

Whatsapp tiene como principal función platicar con los amigos, se convirtió en el principal medio de socialización para los individuos, ya no debían verse en persona o esperar a llegar a sus casas para entrar a Facebook, ya al alcance de sus manos tenían un programa donde podían conectar con sus amigos las veces que quisieran, a la hora que desearan y donde estuvieran, las expresiones y las imágenes que mandan no estaban reguladas por normas o leyes creadas por las plataformas (Facebook como principal ejemplo).

Los grupos que ahí se formaban eran más privados que en Facebook o Twitter, conformados únicamente por amigos (del barrio, de la escuela o del trabajo) o familiares. Las pláticas suscitadas en esta plataforma eran para acuerdos de citas y en querer conversar sus vivencias, a modo mantener una cohesión con estas. Con solo mandar unos textos o una imagen (gracias a esta aplicación, los emojis volvieron a tener mayor relevancia entre los jóvenes) podías expresarle a la otra persona todo tu sentir social.

Por su lado, Instragram, se basó más en la publicación de fotos o videos con pequeños comentarios en él, las personas publicaban todo lo que les rodeaban, mostraban lo que les gustaba o quienes eran, de esta manera el espectáculo social dio un repunte más dentro de la juventud, ya que esta red sirve más para el exhibicionismo, por medio las selfies, que para dar a mostrar lo que está a su alrededor.

La unión grupal se genera de manera más espontánea dentro de esta red social, con un solo click, una persona se puede juntar con cientos de individuos para seguir los mismos elementos en común, de igual forma, a sus modelos de vida, alguna estrella de cine por ejemplo. Los usuarios a través de pequeños textos pueden expresar su opinión de las fotos de otras personas, como al igual, el usuario que sube la foto puede poner sus pensamientos en la foto que tomaron.

Es imperante mencionar que las nuevas mercancías estaban destinadas para el público juvenil, ya que esta plataforma contaba con más público juvenil que adulto. Al observar esto, las instituciones mercantiles no tardaron en promocionarse por estos medios, debido a que los jóvenes son el mercado más amplio que hay en la sociedad, de igual forma, las empresas provechaban para ganar un mayor reconocimiento entre la sociedad.

Las páginas de internet, en especial las redes sociales, tuvieron un gran impacto dentro de los jóvenes de Chetumal, la enajenación en estos medios se dio de manera rápida, el exhibicionismo funge como acto principal para la socialización, siendo los principales factores para la expresión, el diálogo y la construcción de un ser a través de los demás individuos.

La interacción con las personas no se confinaba solo dentro de las redes sociales, ya que era necesario el contacto real, el medio físico se convierte en el lugar donde las expresiones se vuelven más directas y representativas, de este modo los parques, la explanada, el bulevar y la avenida de los Héroes son las principales zonas en donde los grupos se reúnen y adquieren los símbolos con los que se identifican, pero todo esto cambió en Chetumal muy pronto.

El 21 de mayo del 2003 se empezó la construcción de un nuevo edificio en la ciudad de Chetumal, este marcaría un cambio para la socialización juvenil de esta ciudad, me refiero a La Plaza Comercial Las Américas, localizándose en la Av. Insurgentes entre las calles Torcasa y Tzisauche, frente a la clínica hospital ISSSTE. Este centro comercial en su primera etapa de inauguración, suscitado en diciembre del 2003, contaba con el centro comercial Chedraui y para el 2004 toda la plaza comercial empieza a laborar de manera más abierta (Cruz Arjona 2015)¹⁸⁷.

Es ahí cuando las cosas cambio la forma de interacción para jóvenes, en este lugar es donde saldrían y se verían, es más, hasta de donde comprarían los elementos representativos de su ser, ya sea ropa, pulseras, zapatos, libros o juguetes (ya lo elementos que definen a las personas son cosas con las que uno sientan identificados).

Antes de este centro comercial, la icónica Av. de los Héroes era el lugar donde se podían conseguir todo lo que el joven necesitara en su vida diaria, desde prendas hasta materiales escolares. También donde estos individuos pasaban las tardes en los momentos libres. Las personas se detenían a comer un helado, un esquite, una marquesita o unas tortas en los pequeños puestos de comida que se ubicaban en toda esta avenida. También aquí se podían encontrar los aparatos tecnológicos que estaban de moda entre los grupos sociales juveniles.

¹⁸⁷ Cruz Arjona José de Jesús 2015 La Burbuja de la Comodidad: Prácticas Sociales y Consumo Cultural en Plaza las Américas, Chetumal Quintana Roo. Tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias Sociales Aplicadas a los Estudios Regionales, Universidad de Quintana Roo, División de Ciencias Políticas y Humanidades, Chetumal.

Con la apertura de la plaza, la participación juvenil en esta zona fue disminuyendo, toda persona fue migrando a este nuevo edificio. Para los jóvenes en transcurrir el día ahí con los amigos o la novia era la definición de ser una persona de onda. El valor social que obtenía un objeto que se compraba era en ese entonces era alto, es decir, comprar en la plaza significaba que tenías un buen status económico, ya que se manejaban marcas como Hang Ten, Lacoste, Sasha o Converse, marcas que no poseía la Avenida de los Heroes.

Viendo la importancia social que tenía este lugar los encuentros sociales se acordaban en este sitio, todos los fines de semana el lugar se llenaba (cosa que aun pasa en la actualidad) de jóvenes. Estos se transportaban como podían; en taxis, sus padres los llevaban, en el carro de otro amigo (o pareja) o a pie, pero nunca podían perderse de una salida con los compañeros y menos con la pareja.

Por otra parte, la plaza igual mostraba la heterogeneidad social entre los jóvenes, es decir, que permitía la observación de todos los grupos sociales (como ejemplo los emos, los metaleros o los gamers) de manera más distintiva por los símbolos que portaban (Emos.- ropas oscuras, pelo con fleco largo, delineado negro en sus ojos, Metaleros.- pulseras con picos, ropas con logotipos de bandas de este género, botas estilo militar, Gamers.- camisas con logotipo de videojuegos, chapas o accesorios como pulseras con imágenes procedentes de un videojuego).

La aceptación o exclusión social a partir de estos elementos se suscitaba mucho en este lugar, se podía observar como las personas evitaban hablar con individuos que portaban elementos distintos a ellos, pero también, se podía percibir como se unían las personas con similitudes simbólicas.

Las tiendas de las plazas también fueron adaptándose a los gustos y modas que surgían, de esta manera los jóvenes fueron encontrando en la plaza un lugar para fortalecer a un más su identidad. Los grupos sociales tenían un lugar donde puedan estar, desarrollarse y donde comprar los símbolos que permitan la cohesión de sus miembros.

Almorzar en el comedor de la plaza también era la novedad, aquí no había normas estrictas de comportamiento, de esta manera le permitían a los jóvenes un desenvolviendo más libre, solo limitados a los prejuicios de las demás personas.

Si bien la plaza permitió a los jóvenes la integración de nuevos elementos simbólicos, también permitió, tanto al individuo como a las subculturas, que estos tuvieran un lugar de participación social y donde puedan expresarse de manera más simbólica. La recreación que se da en este lugar genera un sentir de pertenencia tanto emocional como simbólica, por el lado emocional las personas siguen yendo a esta plaza porque es aquí donde vinculan a los buenos momentos que pasaron solos o las que pasaron con sus amigos o parejas,. Por el lado simbólico, es por ser un lugar donde pueden convivir con personas que portan los mismos elementos a los que se sienten pertenecientes, este se volvió un lugar que maneja de manera frecuente dichos

elementos, a su vez, permite tener un espacio en donde se puedan expresar ante los demás.

La socialización entre los jóvenes tampoco se limitaba a todas las áreas recreativas antes mencionadas, también se daba en las escuelas, siendo los lugares en donde estos individuos pasan la mitad de su día, los 5 días de la semana, es de las áreas en donde la mayor parte de la vida social transcurre.

Como se ha mencionado con anterioridad, en los años 70, la ciudad de Chetumal contaba con el Instituto Tecnológico Regional (actualmente el Instituto Tecnológico de Chetumal), un centro de educación superior donde los jóvenes se salían adelante gracias a las carreras de ingeniería que esta ofrecía (y ofrece en la actualidad).

Siendo una de las universidades más destacadas, los jóvenes deseaban entrar, con anhelo de estar alado de sus mejores amigos, de progresar y entrar dentro de la estructura laboral de la sociedad.

Para 1991 la UQROO fue fundada ofreciendo carreras de licenciatura, para los jóvenes tener un nuevo lugar les daba las posibilidades de estudiar una gran diversidad de carreras, junto con la ITCH, las dos universidades cubren la necesidad de los jóvenes en estudiar, de poder sobresalir y tener un futuro.

La fundación de la UQROO (y sin denigrar al ITCHE tampoco) fue realizada con gran expectación, esta institución educativa respondía al anhelo de los pobladores de Chetumal de tener otro lugar de estudio en donde puedan elegir nuevas carreras dentro de esta sociedad que progresaba y ya pedía nuevos empleados con dichos títulos.

Dicha generación de jóvenes se juntaban, dentro de las plazas y áreas verdes de la UQROO, con los amigos, platican de sus tareas o de su día y retozaban alegremente debajo de las sombras de los árboles donde esperaban su siguiente clase o adelantaban sus tareas dentro del espacio que podía ofrecer la librería.

Aun en la actualidad esta institución, como las demás instituciones educativas de Chetumal, les permite a los jóvenes integrarse a un grupo social, gracias a la aceptación de los símbolos que porta una persona las subculturas permite a los individuos a integrarse y formar parte de su grupo, a interactuar con ellos y a formar parte de sus actividades. La UQROO en ese tiempo permitió a la creación de nuevas subculturas, de igual forma, a la expiación de subculturas ya existentes en esta ciudad, con un nuevo terreno al que apropiarse y/o compartir, como expresar sus símbolos e ideologías, no era de extrañar que estos grupos interactuaran y se hicieran notar, junto con sus compañeros ubicados en otras instituciones educativas lograban un fortalecimiento grupal, la zona de la UQROO se convirtió entonces una área de reinención social y expansión ideológica para la juventud.

La reinención del ser se genera en esta escuela, desde su fundación ha participado en los cambios sociales que se dan gracias a la moda del momento, todo lo que entraba con status de popular, de esta forma se modificaban las áreas de socialización de los jóvenes. Situaciones como estas hacían que los individuos modifiquen sus acciones para ser aceptados, a esto se le conoce como reinventar al ser, ya que al cambiar su manera de comportarse, cambia también sus valores, ideologías y cosmovisión, esto da paso a un nuevo ser dentro de una persona.

De esta manera la UQROO contribuyó también a los cambios culturales de Chetumal, adecuando espacios de desarrollando para las personas que salían de su campus, a su vez, cambiando el ritmo de vida de dicha ciudad, debido a que las subculturas adecuaban áreas de recreación en los alrededores de esta universidad y en diversas áreas de esta ciudad.

Esta institución política permitió el crecimiento y desarrollo de distintitos ámbitos laborales, tanto en lo social como en lo económico. La gama de nuevas ofertas educativas permitían a los jóvenes tener una oportunidad de elegir una carrera con la que se identifiquen en base a su habilidad de desarrollo social, de igual modo, permitían laboral en nuevos puestos de trabajo que se estaban desarrollando en Chetumal.

Como se puede percibir, esta universidad permitió en Chetumal una nueva zona de desarrollo social y laboral, también, una zona de expansión para las subculturas ya existentes en ese entonces, permitiendo además, el desarrollo y creación de nuevas subculturas. Pero ¿Cómo es la UQROO en la actualidad? ¿Cómo se desarrolla esta nueva juventud dentro de su campus? Y ¿Cómo y dónde son las áreas de socialización dentro su área?

3.1.3.- La UQROO en la actualidad.

La UQROO actualmente cuenta con las siguientes Carreras:

En ciencias e ingeniería.- Ingeniería Ambiental, Sistemas de Energía, Ingeniería en Redes y Manejo de Recursos Naturales

En ciencias sociales y económico administrativas.- Antropología, Derecho, Economía y Finanzas, Seguridad Pública, Sistemas Comerciales y Licenciatura en Gestión del Turismo Alternativo

En ciencias políticas y humanidades.- Gobierno y Gestión Pública, Humanidades, Lengua Inglesa y Relaciones Internacionales

Maestrías en.- Planeación, Enseñanza de las Matemáticas, Economía del Sector Público, Antropología Aplicada, Ciencias Sociales Aplicadas a Estudios Regionales, Educación, Mecánica, Acceso a la Justicia de los Derechos Humanos y Gestión y Desarrollo Empresarial.

Como en doctorados en Geografía y Estudios Culturales y Sociales de Mesoamérica y del Caribe

Contando con 13 edificios entre estos: 3 puestos de comidas, una biblioteca, la rectoría, el auditorio Yuri Knorosov, dos salas magnas (cuya función es el de Auditorios), una sala de enseñanzas de idiomas, el nuevo teatro, un laboratorio, una sala computacional, 4 canchas deportivas: de futbol, 2 de basquetbol y una de beisbol, piscina olímpica (ubicada fuera del campos, pero frente a este, en la misma avenida universidad), un taller de mecánica y 5 estacionamientos.

La socialización en la UQROO ha evolucionado poco en poco, desde su fundación hasta el sol de hoy se ha visto inmiscuido en los cambios sociales que ha habido en la ciudad de Chetumal, es también un lugar en donde los jóvenes expresan sus inquietudes sociales y donde todo grupo social o subculturas (como los metaleros, los skates o los otakus) socializan e interactúan. Al igual, donde muestran sus símbolos y se dan a conocer con estos elementos, los estudiantes que transcurren entre sus pasillos y sus aulas.

Uno de los puntos focales de socialización dentro de esta universidad es la plaza principal, ubicada justo en el centro de la UQROO y de forma rectangular, con un jardín central, contando al igual, con 8 bancas esparcidas en los costados del área verde.

En ella los jóvenes se reúnen antes o después de sus clases, las bancas fungen como punto de encuentro entre el alumnado, e igual, para matar el tiempo entre clases y clases, ya sea: platicando con amigos, hacer tareas, ver películas en laptops, comer, jugar con sus celulares o a esperar a sus amigos.

En esta área también se han realizado eventos como presentaciones de bandas, elecciones de elementos de representativos académicos en cuestiones escolares o en la expresión de estudiantes por desconformidades sociales.

Generalmente los grupos sociales que se encuentran en esta área son conformados de dos maneras; por personas que están dentro de la misma carrera o por personas que tienen similitudes simbólicas (grupos sociales).

Se observar como los individuos buscan en esta área despejar sus mentes del estrés o del cansancio de las clases por medio de la convivencia o en planear que actividades que hacer con los amigos después de la jornada escolar. También en esta área en donde los jóvenes realizan la expresiones sociales ante los directivos y los demás miembros estudiantiles.

Otro punto focal de desarrollo social en esta universidad es la biblioteca, en épocas de calor, este es el punto principal de reunión de los jóvenes, todo gracias a los aires acondicionados instalados en este edificio.

Esta área cuenta con dos pisos, un área de cómputo, salones privados, papelería, hemeroteca y videoteca. Para los jóvenes este es un lugar de descanso entre las clases (incluso más que la plaza principal de la universidad) pero mayoritariamente es donde se dedican a la realización de tareas.

La socialización aquí es un poco más simple que afuera, los grupos que vemos dentro están conformados por mínimo 2 individuos y máximo 4, en los salones privados es donde se reúne más gente, conformados por mínimo 4 y máximo 10, por normas del lugar, la gente se expresa de la manera más silenciosa posible.

En esta área es donde los jóvenes se reúnen con personas de sus mismas carreras, pero este lugar funge más para la que los individuos cooperen con la realización de sus tareas, para la planificación de ponencias o la búsqueda de nuevos conocimientos, pero tampoco impide que sea esta área sea utilizado para el tiempo de ocio.

Gracias al internet que ofrece el campus, los jóvenes han hecho de esta zona un lugar donde pueden ver videos, checar las redes sociales como Facebook o Twitter a través de sus laptops, celulares o en la zona computacional que ofrece este edificio. También es donde pueden descansar de las actividades escolares y donde las parejas pasan el rato sentados en los sofás ubicados a los costados de la segunda entrada de la librería o en el vestíbulo central de este.

Este edificio cuenta con una papelería, ubicada en el primer vestíbulo después de la primera entrada del edificio, esta es que utilizan tanto por el alumnado para imprimir tareas que realizaron en sus computadoras, para comprar materiales de papelería como bolígrafos, carpetas, borradores o sacapuntas. También donde buscan los materiales didácticos para sus materias, esto se debe a que los maestros utilizan este local para dejar las lecturas, los libros o los escritos que se utilizaran en el transcurso del semestre para la realización de ensayos o tareas.

Los salones privados que contiene este edificio se utilizan para la realización de clases privadas o para que los alumnos hagan actividades escolares en grupo en un lugar más privado, permitiendo una cohesión entre personas del mismo grupo de la carrera o de individuos de otras carreras que comparten una clase, la expresión de ideas dentro de estos espacios es lo que da pie a dicha unión.

La librería es un espacio donde personas de distintas carreras se unen con fines académicos, esto origina que se compartan diversas perspectivas ideológicas, influenciadas por lo que se aprenden dentro de las clases y donde, al igual, se comparten los símbolos adquiridos por la una socialización dentro del campus. Dando como resultado que las personas logren un mejor entendimiento de las ideologías y símbolos de diversas personas, como al igual, a que comprendan la función y el objetivo de otras carreras.

También la biblioteca del campus es utilizado para la realización de eventos, tanto artísticos como académicos; Dentro de lo artísticos podemos observar la realización de interpretaciones de piano, interpretaciones de cantos e exhibiciones de fotos, pinturas o escritos creados por el mismo alumnado o por artista que participan con los jóvenes de Chetumal. Dentro de lo académico la formación de mesas de debate, de ponencias o de mesas de dialogo entre profesores y alumnado, entre prensa y personal académico, como también, entre los mismos jóvenes de la UQROO.

Un punto de reunión que no se dejara a un lado, ya que es donde jóvenes se desenvuelven de una manera distinta a la plaza principal del campus o la librería, es la plaza donde se localizan 4 puestos de comida.

Este lugar esta ubica ubicada antes de llegar a los edificios G y J, cuyos cuartos sirven como salones de clases, los puestos de comida están alineados de una manera casi circular. En ellos se venden desde sabritas, galletas, refrescos, jugos naturales tortas (de carne asada, empanizado o pastor) rebanadas de pizza, salchichas enchilotadas, pastas, ensaladas hasta hamburguesas.

Aquí se reúnen de manera más aglomerada los estudiantes, antes o después de sus clases, es en esta ares donde los jóvenes de distintas carrera se juntan no tanto para fines académicos, sino con fines de relación social de manera burlesca, es decir, de interacción a base de burlas entre ellos, pero mantienen una unión como amigos. Es aquí donde también platican de como estuvo el día o como creen que estará, de lo planean hacer o a donde ir con los amigos.

A diferencia de la plaza central de la universidad, la interacción en este espacio viene siendo más esporádica, es decir, que se realiza en pequeños periodos de tiempo debido a que los alumnos solo toman un breve descanso entre clases y clases únicamente para saludar e ir a comprar su comida para después dirigirse sus salones. Las personas que son de la misma clase se aglomeran en los pequeños grupos, conformados prioritariamente por los amigos que realizan en sus carrearas.

Cuando se es tiempo libre, ya sea porque el maestro falte o porque no tenga alguna clase en ese horario, las personas buscan las bancas que están ubicadas en las áreas verdes que rodean esta pequeña plaza, ya sea para adelantar sus tareas o platicar con sus amigos (eso es lo que más ocurre en esta área, ya que las tareas generalmente las realizan en la librería).

Aquí se puede observar con más claridad los símbolos que las personas portan (en la ropa, en la mochila, en las pulseras, en sus gorras, en sus llaveros como ejemplo) y que pertenecen a un medio identificativo de este. Imágenes de logotipos de bandas de metal, personajes de series animadas japonesas, algo referente a gatos, rastas en el cabello o referencias religiosas son lo que distinguen a los subgrupos de otros y en general las personas los exhiben sin miedo ante los demás jóvenes. También se pueden apreciar acciones que giran en torno a estos elementos, como gesticulaciones sacadas de animes (como el juntar las puntas de los dedos índices a manera de preocupación), en llevar sus guitarras y tocar la música con la que se sientan identificadas, trucos en patinetas o la creación de dibujos en torno a los gustos de la personas.

Los puestos de comidas permiten un momento, en lo que esperan la preparación de su comida y mientras la van comiendo, a los jóvenes y a los maestros para conversar entre ellos en las mesas que ofrecen estas tiendas. El intercambio de ideas, de expresiones o de argumentos con tópicos comunes (como los sucesos del día, en sus relaciones sociales o de su vida familiar) a la hora de comer permite una mejor cohesión en las relaciones Personales y así conocer mejor a la otra persona, como al igual, a la liberación de la tensión ocasionada en transcurso del día.

El status económico de las personas también se marcan aquí, ya que las personas con mayor cantidad de dinero disponible compran la comida con mayor precio como las hamburguesas o las pastas, mientras que las personas con recursos suficientes para transitar el día compran tortas o salchichas enchipotladas, a su vez las personas que cuentan con poco dinero despoblé en el día compran unas galletas o sabritas.

Aquí se recalca lo que se mencionó antes sobre la diferenciación entre la plaza central y la biblioteca, las convivencias aquí son esporádicas y limitadas por los horarios de las clases de los jóvenes. También no se observa que realicen muchas actividades escolares, aunque es de mencionar un dato curioso, generalmente los estudiantes se la pasan prestando atención a sus salones, a su grupo o al maestro que viene a impartir clases, platican de sus tareas y de lo que paso en la clase anterior o mayoritariamente sin que se despegan mucho del salón en donde tomaran sus clases

A lo que se refiere, es que no hacen tareas en esta área, pero si mantiene unión con las normas académicas y permitiéndose una expresión social menos regida, como en la plaza central del campus, pero, sin ser siempre con personas del mismo grupos de clases aunque realizándose de maneara más esporádicas, debido a que en la plaza central la socialización no esta tan limitada por el tiempo de sus clases.

En conclusión se puede observar que el desarrollo interactivo que se cada día en la UQROO ha permitido que las personas mantengan y refuercen la cohesión social y simbólica que estos posean, de igual forma, ha permitido a los jóvenes descubrir sus ser, es decir, a la formación de una identidad a través de los símbolos que la sociedad juvenil ofrece. En el caso de los grupos sociales o subculturas, ha permito el desenvolvimiento dentro de esta universidad y frente a las demás personas, dando como resultado, el entendimiento de diversas cosmovisiones y una mejor aceptación social, por ende, estos grupos han crecido y se han expresado de manera más frecuente y sin temor, ya sea dentro o fuera del campus.

Una vez descrito el entorno social de la ciudad de Chetumal, es pertinente enfocar de nuevo al tema principal este trabajo, refiriéndose a la subcultura otaku, si bien hasta ahora se ha mencionado sobre el tipo de socialización que hay entre los jóvenes de Chetumal, es momento de hacer énfasis a como los jóvenes que se denominan a sí mismo como otakus socializan en esta ciudad, para esto se ha realizado una participación a una convención anime y la participación de una sesión de fotos realizada para los cosplayers, con el objetivo de demostrar cómo se realizan estas convivencias y observar como son las expresiones sociales que los jóvenes otakus realizan en esos entornos.

3.2.- “Anime Love” y sesión de fotos cosplayers.

La primera convención anime en Chetumal se registró en el año 2011 en el centro de convenciones, ubicado entre las calles Blvd. Bahía e Ignacio Comonfort, frente a la universidad de Quintana Roo. El nombre de esta convención fue “Natsukai” celebrado los días 25 y 26 de julio de ese año.

Aquella convención fue el detonante de los aficionados al anime de esta ciudad para que esto formaran grupos sociales en torno a estos elementos japoneses (poniendo como ejemplo al “Virus otaku”), cuyo objetivo era la organización de futuras convenciones de esta temática en esta ciudad. En Chetumal el cosplay es una práctica que, a partir de la primera convención anime, día a día se ha hecho más presente en la sociedad. Poco a poco la población de Chetumal ha aceptado esta corriente proveniente de Japón.

Un evento al que se pudo asistir fue conocido como “Anime love”, celebrado en el centro cultural “El Valor de lo Nuestro” de la ciudad de Chetumal Quintana Roo, ubicado en la esquina de la Av. Héroes y Av. Juárez. Este evento se realizó en los días sábado 13 y domingo 14 de noviembre del 2016,

En sí, el centro cultural está integrado dentro del Ayuntamiento del municipio de Othón P. Blanco, el edificio cuenta con dos pisos y una fachada de color blanco, pudiendo ubicar el inmueble frente al museo de la ciudad de Chetumal y aun lado del “Hotel los Cocos”. El ayuntamiento cuenta con los siguientes servicios); Dirección de Planeación, Dirección de Deportes y de Salud, Instituto Municipal de la Economía Social, Dirección de Participación Ciudadanía e Incubadora Social, Dirección General de Obras Públicas, Desarrollo Urbano y Ecológica y Dirección Cultural y por último el Centro Cultural.

La fachada del centro cultura, del primer piso cuenta con dos grandes ventanales rectangulares, con una separación entre ellos, en el del segundo se puede observar dos ventanales delgados rectangulares y alargados, de igual forma, con una separación entre ellas. En la esquina colindando en la Av. Juárez, se observan dos grandes vitrales rectangulares en ambos pisos (de la misma forma y medida, vitrinas que fueron puestas en la fachada de la Av. Héroes), que se unen hasta la fachada de la Av. Juárez, en esa vitrina podemos observar que están pegadas una fotos de la ciudad de Chetumal.

La convención comenzaba a las 9:00 a.m. pero la fila de entrada del sábado, comenzó a las 8:20 a.m. en la fila se podían observar a unas 13 personas, desde adolescentes de entre 12 y 14 años hasta jóvenes de entre 15 y 17 años. El evento era organizado por; David Antonio Martínez Pamplona (coordinador y staff del evento), Ariadne Song Anguas (Coordinadora gubernamental de eventos culturales), Nathalie Cárdenas Guzmán (coordinadora y staff del evento), Eduardo "Neko" H. Navarrete Hernández (fundador del grupo anime conocido como "Virus Otaku" y asistente en la organización de otras convenciones animes en Chetumal) y Kevin Josafat Ayuso Carrillo (asistente en coordinación de eventos culturales).

En la fila se podían observar en las personas el ánimo por entrar al evento, se escuchaban en las pláticas el nombre de series animes antiguos como "Naruto" y "Dragon Ball" hasta los más recientes como "Shingeki no Kyojin" y "Kill la Kill", al igual, se escuchaba como esperaban encontrar productos de estas series (tazas, broches, ropa o accesorios, posters, fotos o figuras), lo que esperaban comprar y entre ellos haciendo una comparación entre animes para ver cuál era mejor, se escuchaba como entre amigos trataban de convencer a una

persona que lo vea un anime en específico, pero también, el mutuo gusto que tienen alguna serie. La plática no solo se limitaba en series animadas japonesas, de igual forma, se tocaban tópicos de comida que se deseaba ver en la convención como “ramen”, dulces japoneses de chocolate llamados “Pocky”, refrescos japoneses llamados “Ramune” o volviendo al lado occidental, pizzas y hamburguesas (de la comida japonesa lo describiré más adelante). Otro tópico distinto era el de los videojuegos y series animadas occidentales que tienen un contexto o están basadas de series japonesas y de los productos que deseaban comprar en relación a esta series. En caso de los videojuegos, lo que se deseaba jugar en la convención¹⁸⁸. En las personas de la fila se observaban símbolos en la ropa que levaban como; playeras naranjas con la imagen de Goku en ella por la parte frontal, en la ropa de una mujer un collage de personajes masculinos de distintos. Las personas portaban mochilas, bolsas y accesorios con imágenes de personajes de distintas series anime, de igual forma, portaban collares y pulseras característicos de un personaje¹⁸⁹, en ellos se podían observar el gusto por estas series, de igual forma, podremos indagar y demostrar más los gustos simbólicos, tantos personales o grupales que llevan las personas. De ahí en más, las personas que no portaban ningún accesorio o ninguna imagen relacionada con el anime, ya sea en la ropa o en los accesorios, vestían, playeras, camisas o blusas de marcas como “Converse” o “Nautica”, los jóvenes vestían pantalones de mezclilla color azul

¹⁸⁸ dentro de las convenciones se designa un área en donde se colocan videojuegos, ya sea consolas conectadas a una tele o una máquina de fichas, donde las personas pasan tiempo jugando en torneos.

¹⁸⁹ el gusto por el anime puede llegar a un nivel de apego emocional para las personas, ya sea por la historia o por un personaje en específico, generando en los individuos la búsqueda de maneras para demostrar esa fascinación o gusto que adquieren, ya sea utilizando ropa o accesorios con símbolos de un anime, de igual modo, que empiece a imitar modos de actuar o de hablar, parecido a lo que observan en estas series, dentro de su desarrollo social.

(la mayoría de las personas los tenían un poco desgastados) con fajas negras con tenis, las mujeres faldas hasta las rodillas o de igual forma pantalones.

Una vez dada las 9:00 a.m. las puertas de cristal del centro cultural se abrieron, de uno en uno la gente iba pasando, en la entrada del recinto se podía observar en un panel de la puerta un letrero pegado del evento que lucía de esta manera: en la parte de arriba de manera horizontal y como encabezado se leía “Chetumal próximamente” haciendo alusión al evento, puestos en el centro del cartel se encontraban personajes de series anime, videojuegos o personajes independientes¹⁹⁰ de Japón; siendo Hatsune Miku, Pikachu, personajes de videojuegos de “King of Fighters” “Final Fantasy” y los protagonistas de todas las series de “Yu-Gi-Oh!”. A los bordes derechos e izquierdos mencionaban los eventos que se realizarían dentro de la convención, siendo estos; doblaje¹⁹¹, canto¹⁹², K-pop (siendo el nombre de la música que se transmitirá en la convención y por la cual unos invitados harán coreografías), dibujo, conferencias, talleres e invitados, Yu-Gi-Oh, Magic Tg (alusión a trading card game o juego de cartas intercambiables)¹⁹³, King of Fighters, Super Smash Bros Wii U¹⁹⁴ y cosplay. Debajo de las imágenes podíamos leer el nombre del evento “Anime love” junto con las fechas en las que estará y donde se realizara, junto con un código digital, las redes sociales y las fotos de los invitados con sus respectivos nombres.

¹⁹⁰ Es decir, personajes que son creados por una empresa o exclusivamente para una película, utilizando la misma técnica estética para los personajes de anime, pero estos no cuentan con serie alguna. Al pasar el tiempo el público les toma aprecio, de esta manera, estos personajes empezaron a ganar popularidad por los individuos que conforman la subcultura otaku.

¹⁹¹ Conferencia efectuada por un actor que dobla en español la voz de un personaje de caricatura o de un anime transmitido por medio de la televisión.

¹⁹² Haciendo alusión a los invitados especiales que realizarán una canción como espectáculo y al concurso de karaoke que se realizara dentro del evento.

¹⁹³ Refiriéndose al torneo de juego de cartas que realizara

¹⁹⁴ Relacionado con los videojuegos que se podrán jugar dentro del evento y a las consolas que se utilizarán para este fin

La entrada era gratuita para todos, en el acceso se encontraban dos staffs que controlaba el ingreso y la salida de las personas, detrás de ellos, un pasillo delgado donde se encontraba la escalera para ir al segundo piso, en el fondo los baños y a un lado de la escalera la entrada al primer piso del recinto. Entrando y caminado hacia la derecha de la entrada principal, pasando igual por la puerta de ingreso observamos el salón principal del primer piso. El recinto es una sala rectangular nombrado "Héctor Aguilar Camín", en un principio se pudo observar 4 puestos de venta con productos relacionados al anime y un puesto de venta de comida. Apenas entrando, a unos 3 metros de la entrada principal del recinto, por el lado izquierdo, se localizaba la primera tienda, esta se dedicaba a la venta de comida; tortas (de pan francés con un relleno de carne de asada y carne de pollo empanizada con un poco de frijol, lechuga, tomates y cebolla), sopes (de carne de pollo con una base de lechuga y en la parte de arriba), postres como pasteles, flan y panes dulces (como pan de concha y pan de trenza). La comida ya estaba preparada y lista para servir en platos desechables a cliente, guardada en toppers de plástico transparentes, exceptuando los postres, estos estaban guardados en una cajas de plásticos en forma de domo.

A unos 7 metros de la puerta, al lado derecho de la sala se encontraba la primera tienda relacionado con artículos anime. Su nombre era "Anime Pixar", en esta tienda se podían encontrar A unos 7 metros todo derecho de la puerta, el lado derecho de la sala, se encontraba la primera tienda con artículos anime. Su nombre era "Anime Pixar", en esta tienda se podía encontrar artículos de vestir relacionados con series animadas japonesas, como playeras y suéteres, con algunas imágenes de personajes, como a "Kaneki" de un anime

llamado “Tokio Ghoul” o “L” del anime “Death Note”, de igual forma, personajes de videojuegos como “Mario” y “Link” del videojuego “La Leyenda de Zelda”. También se pudo observar la venta de accesorios como; pulseras, anillos, gorras, bandas para la cabeza, diademas, carteras, aretes, collares, mochilas o bolsas, relojes, broches, libretas, juguetes, posters, fotos y cubos rubiks¹⁹⁵, un producto que igual estaba presente en la tiendas, pero no está ligado al anime, aunque si ligado a solo por mercadotecnia, son los dulces que provienen de la tierra del sol naciente, siendo los “Pocky”, “Pepero”, “Choco Pie” y “Kancho”¹⁹⁶, de igual forma, galletas de la fortunas (estas últimas solo están ligadas por tener por contexto asiático).

Estas ropas y accesorios, para los aficionados del anime, los videojuegos o series en general, representan no solo un gusto a estas cosas, si no que simbolizan un sentir de pertenecía y unión a un grupo social, de esta forma los individuos igual dan a mostrar la identificación que tienen con dichos símbolos, ya que no solo compran cosas de manera aleatoria, si no, que al elegir dichos productos con una imagen característica dan a relucir el apego que tiene con el personaje o la serie, un apego que no se describiría como un simple gusto, sino una afinidad con dicho personaje que esto representa a la persona o representa a la persona que desea ser, lo mismo que el cosplay, pero a diferencia de este es como una simplificado a este acto.

¹⁹⁵ Este producto no sale o tiene alguna relación con ninguna serie animada japonesa, si no, que se empezó a tomar un gusto por este juguete gracias a las personas que gustan de la cultura japonesa. Ellos observaron que este juguete se empezó a poner de moda en ese país, por ende, se empezó a practicar en el occidente, ya que estos individuos buscan conectarse aún más con dicha cultura.

¹⁹⁶ Estos dulces no comenzaron en ninguna serie anime tampoco, ni mucho menos se ligaba con ellos, poco en poco, este productos empezó a tener más reconocimiento gracias que se consumió se volvió popular entre los jóvenes de Japón, en especial para los que observaban las series animadas. Debido a estos, estos productos empezaron a salir en estas series De esta forma se puede observar una relación entre estos productos y las personas que están integradas a la subcultura otaku.

Siguiendo en el primer piso, caminado unos 8 m. de frente de “Anime Pixar”, al lado izquierdo del recinto, se encontraba la segunda tienda de nombre “Rinkon Friki/Pixel Computadoras”, esta vendía aretes, collares, broches, carteras, posters, calcomanía, ropa, tazas de cafés y figuras alusivas a series animes, seres occidentales y videojuegos, pero esta se especializaba a la venta de prendas, contando con más recursos que las demás tiendas. Un punto interesante de esta tienda es que no solo estaba dedicada a la cultura otaku, también se dedicada a la cultura del comic¹⁹⁷, es decir, a las personas que gustan de los relatos histories téticos norteamericanos de cadenas como “DC Comics” y “Marvel”, en las imágenes encontrados en la mayoría de los artículos se podían distinguir a “Batman”, “The Joker”, “Thor”, “Capitán América” entre varios, también todo el contexto utilizado para crear estas historias (como los otros personajes con el que interactúa, sus enemigos o el entorno en donde el interactúa en los comics), reflejándose más en la figuras de plásticos conocidas como “Pop’s” de la empresa “Funko”¹⁹⁸, otro producto que llama la atención de esta tienda son los peluches y almohadas en forma de comida japonesa y americana, un detalle que resalto en estos productos es forma, podemos ver como la oleada del gusto o la moda de las cosas tiernas y adorables, siendo “kawai”¹⁹⁹, como se le conoce en Japón, los productos son diseñados con ojos

¹⁹⁷ De naturaleza Norteamérica, estos productos también tienen sus propias convenciones, pero se observan aun en este tipo de convenciones debido a que están dentro de la popularidad y que están ligadas a la actividad del cosplay, ya que esta actividad no solo se limita a personajes del anime, también esta vinculado con los personajes de algún comic, videojuego, película, serie o serie animada de cualquier parte del mundo.

¹⁹⁸ figuras realizadas de plástico “pvc” que pone a los personajes en un diseño en la cabeza cuadrículado con un cuerpo pequeño, sin sobre exagerar ni perder los rasgos característicos del personaje, salvo por los ojos siendo pintados en su totalidad negros y redondos.

¹⁹⁹ “kawai” es todo aquello que tiene que ver con lo adorable, lo tierno y lo lindo. Algunas de las personas que están dentro de esta corriente convierten, por medio de expresiones culturales (como el dibujos), a personajes de diversos medios o a animales de la vida real (como los gatos) a una forma más infantil y adorable, sobre exagerando las expresiones faciales en algunos casos, como; ojos grandes llenos de estrellas o mejillas hinchadas y rosadas

y bocas grandes para hacerlos más adorables, rostros como si fueran cosas sacados de una caricatura infantil, en otros casos, les ponen ropa y extremidades pequeñas, pero igual, hay almohadas con imágenes representativas de un personaje anime o de elementos “kawais”.

Como se ha plateado, con la llegada del anime se han adoptado patrones culturales extraídos de las series japonesas; como frases, formas de comportarse e ideologías, que de poco en poco las personas van implementado en su vida diaria. No solo una corriente ideológica salió de esta orientalizarían, de igual manera, esto trajo consigo corrientes mercantiles, pudiéndose observar en la venta de estos artículos, relacionados al anime también una corriente cultural²⁰⁰, pudiéndose constatar en los elementos provenientes y creadas en Japón, que metemos en nuestras vidas, y en nuestros estilo de vida, como la gastronomía.

El tercer puesto es el claro ejemplo de la orientación en el occidente. Este estaba ubicado a unos 5 m del lado derecho de la tienda “Rinkon Friki/Pixel Computadoras”, consistía en la venta del “ramen”, un plato japonés de fideos, caldo y complementos como verduras y huevo, pero su ramen no era hecho por ellos tal cual una receta original, constaba de sopa instantánea para microondas, mezclandolo en una olla con agua sobre un hornillo electrico, sirviéndolo en tazones de platico de unicel, igual contaba de con salchichas empanizadas y mini pizzas. También en la tienda se veían productos como peluches, posters, fotos y dulces (todo relacionado con el anime), pero,

²⁰⁰ Aquí se hará distinción de dos apartados; una corriente mercantil es aquella que se basaba en el comercio, por medio de la exportación e importación de artículos, y en la compra y venta de diversos productos. Mientras tanto una corriente cultural, es todo contexto simbólico e ideológico que crea el ser humano dentro de un entorno específico y que nos define según el tiempo en el que se este presente.

además de venderlas por los medios normales, se hacía una rifa con estos productos que se desarrollaba de esta manera: las personas que querían participar compraban una ficha por \$10, prosiguiendo, el participante mete su mano en pequeño agujero ubicado en la parte superior de una caja de cartón forrada de papel morado, dentro de la caja había un montón de papeles doblados, el participante tomaba un papel, lo sacaba de la caja y se lo daba a la encargada de la rifa, ella lo desdoblaba y le daba el premio de entre todos que mencionaba el papel, aun que existía la probabilidad de sacar un papel en blanco significando que no ganas nada, para la rifa no hay número limitado de participación por persona, un individuo puede comprar cuantas fichas quiera, pero tomando únicamente un papel por turno.

El último puesto de la planta baja estaba localizado a unos 5 metros del lado derecho de la tienda de comida antes mencionada, ubicado en la esquina izquierda de la sala. Y estaba atendido por Eduardo "Neko" se dedicaba a la renta de videojuegos japoneses como: "BlazBlue", "Vocaloid" o "Persona 4". La persona que desea jugar pagaba \$20 al encargado de la tienda por 1 hora de participación, el encargado le daba un control para la consola que le permitía controlar al personaje que se muestra en la televisión (con un botón lo puedes hacer saltar, con otro hacer que ataque y con una palanca lo puedes hacer caminar), pasando la hora seguía el turno de otra persona, la persona que jugó antes se le da un tiempo de espera para volver a comprar un tiempo de juego, esto con el fin de que otra persona pueda jugar. Este puesto contaba con una explosión de coleccionables como figuras o tarjetas firmadas por los creadores o dobladores de voz de un personaje de una serie anime o de videojuego japoneses. De igual modo, vendían posters de series animes o imágenes

“hentai”²⁰¹, es decir, personajes de series anime puestos de manera pornográfica, y cartas coleccionables de la serie “Vanguard”.

Frente a la puerta principal del complejo se encontraba una escalera, subiendo la primera parte se encontraba un pequeño piso que servía como descanso entre pisos, este da una vuelta hacia la izquierda para comenzar el segundo tramo de la escalera y poder llegar de esta manera al segundo piso.

Antes de entrar a la sala principal del segundo piso, hay un pequeño pasillo que lleva a una puerta, atravesándola encuentra un salón dividido en dos cuartos, nombrado “Ramón Iván Suárez Caamal”, el primer cuarto es un pasillo ancho que poseía paredes ilustradas con dibujos relacionados con el estilo de vida encontrada en las comunidades de Q. Roo, de las creencias que se tiene en la cultura maya. Este cuarto contaba con 1 puesto de comida ubicada apenas entrando a la sala y girado a la izquierda, exactamente a unos 5 m de la entrada y 3 tiendas con productos relacionados al anime, estos locales estaban ubicados al lado derecho de la sala.

El puesto de comida estaba atendida por una mujer, acompañada por su hija, conformado por una mesa de plástico, que poseía un toper grande y rectangular de plástico de color morado, una olla, pequeños topers de plástico rectangulares cuyo interior poseía salsa de tomate, su venta consistía en tortas (que estaban guardadas dentro del toper morado) de carne asada (con un poco de frijol en su interior, lechuga y cebolla), tortas de carne de pollo (con lechuga, tomates y mayonesa) y tortas de jamón, contaba también con

²⁰¹ De la palabra japonesa 変態, este significa travieso o juguetón (en sentido sexual), aunque también significa perverso. No obstante, es el nombre que recibe el género de animación y manga relacionado con el contenido pornográfico.

tamales rellenos de carne de pollo (guardados en la olla y tapados dentro de una bolsa de plástico de “Coppel”), refrescos y aguas naturales. La comida ya estaba preparada y lista para servir en platos desechables, la aguas naturales estaban en botellas de plástico transparentes, siendo guardadas en una nevera rectangular de color azul con una tapa blanca.

A unos 5 metros de la entrada principal y caminando todo derecho por el pasillo, podemos ubicar la tienda “Saiko Sekai”, el enfoque de venta del puesto estaba basado en figuras, collares, pulseras, stickers, broches, dvds, fotos, peluches, almohadas, gorros, tazas, libretas y carteras todo relacionados al anime, a los videojuegos, a series de tv²⁰². También habían artículos relacionados como carpetas de plástico, lápices (con imágenes de ositos o corazones), calcetines, gorros, diademas con orejas de gato, broches de cabello y de ropa, por último, borradores todo con diseño proviene de la corriente del fanatismo²⁰³ y relacionados a elementos japonés²⁰⁴, vendían también “Ramune” (un refresco japonés cuya característica más notable es su forma de abrirlo, en la tapa se encuentra un pequeño instrumento parecido a un corcho, con el que hay que empujar la canica que sella la botella de vidrio)

²⁰² Actualmente en las convenciones no es raro encontrar la venta de productos fuera del temático anime, como se mencionó antes, las series de tv como “Hora de Aventura” o “Steven Universe”, provenientes de Norte América, han tomado gran revuelo, importancia y cariño de las personas. así que la venta de artículos no se hicieron esperar dentro de estas convenciones. Pero este motivo no solo es la principal razón por la que se hallen estos en las convenciones animes, el apego de las personas a estas series fue suficiente para ligarla a la prácticas del cosplay.

²⁰³ El fanatismo es el hecho de apasionarse con algo y mostrar un gran apego a un elemento simbólico, al suscitarse esto, las personas busca relacionarse con personas que comparte el mismo sentir, en consecuencia se crean nuevos elementos que permitan aún más la vinculación con este símbolo y con las personas que compartan esta ideología.

²⁰⁴ Estos no necesariamente tienen que estar relacionados con el anime o el manga, como se demostró con anterioridad, las personas que están dentro de la cultura otaku también gustan de los elementos culturales de Japón, por ende no es raro ver la ventas de productos relacionados a esta cultura, ya sea; palillos para comer o catanas. Al igual, artículos que contengan algún símbolo relacionado a Japón, como; libretas con kanjis (nombre de los caracteres que sirven para la escritura Japonesa) o prendedores con imágenes de pétalos del cerezo Japonés .

Recalcando el hecho de que las convenciones no son solo un lugar para un tipo de fanáticos, en estos sitios se encuentran varias personas que gustan de diversos elementos existentes dentro de la cultura pop²⁰⁵, es decir, toda cultura popular contemporánea y lo que está de moda, actualmente vendría siendo: el anime, los videojuegos, las películas (antiguas y nuevas), ciertas series de tv (animadas o series que cuentan con actores) o los comics. En las convenciones se reúnen personas de distintos gustos que coexisten en un ambiente en donde pueden expresar sus gustos y su identidad ligados a estos elementos sin temor a ser juzgados.

Se ha mencionado esto de la cultura pop ya que el anime no es lo único presente en estos lugares y como se explicó antes, en ella se encontraban tiendas que vendían artículos de videojuegos y comics norteamericanos.

A unos 3 metros de la primera tienda y a un lado izquierdo de este, se encontraba la tienda “Darlex visión óptica/ Pop Vinyl”, poseían figuras de colección llamadas “Pop!” de la marca “Funko” relacionados con los comics de la editora “Marvel” y “DC”, como al igual, de películas, series de tv y videojuegos, aquí se pueden observar la unión de varios artículos de distintos elementos culturales. La tienda también pupilentes de diversos colores en la iris y diversas formas en las pupilas como: ojos de gato, de estrella, de espiral o la forma de ojos grandes que esperarías ver en un personaje de anime²⁰⁶.

²⁰⁵ La cultura pop es toda cuestión social que se hace popular entre los individuos (en especial los jóvenes), generando un conjunto de acciones (patrones culturales) como la creación de arte, música, historias o convivios, todo girando en torno a estos elementos populares.

²⁰⁶ Aquí se aprecia algo vinculado con el cosplay, dentro de la personificación de un personaje de un anime, videojuego, comic, serie o película, el cosplayer sigue hasta el menor detalle en su vestimenta o accesorios, de igual forma, modificando su cuerpo, como los ojos y el pelo, adecuándolos al personajes, ya sea con maquillaje, una peluca o pupilentes. De esta manera, se creó un comercio girando en torno a esta actividad.

Volviendo al gusto por la corriente “kawaii” que la orientalización trajo junto a la llegada del anime, es de prioridad explicar lo que significa un poco más a detalle, la palabra “kawaii” en Japón hace referencia a lo lindo, a algo adorable, como un cachorro o una imagen de un personaje anime puesto de manera infantil. El gusto por estas cosas se vinculan más hacia las mujeres, pero, es un gusto que de poco en poco se esparce por ambos géneros y diferentes edades por personas que están dentro de la cultura pop. Es aquí donde entra esta tienda de la convención, a unos 6 m de por el lado izquierdo de la tienda anteriormente descrita se encuentra “Tapita Creaciones, Kawaii Shop” esta vendía artículos como aretes, llaveros, peluches, artículos de papelería (lápices, borradores, plumas o marcadores)²⁰⁷, collares, pegatinas, peluches, cartera, broches, alcancías, tamagochis, marcos de fotos y protectores de celulares, todo con imágenes de pastelitos, diversos animales y comida puestos de manera tierna, personajes de anime dibujados de manera tierna (de manera infantil) o personajes que por sí solos son tiernos a simple vista como “Hello Kitty”.

Como se mencionó con anterioridad, la sala del segundo piso se dividía en dos cuartos, la entrada del segundo cuarto se encontraba frente a la tienda “Saiko/Sekai”, a unos 5 m por el lado izquierdo de la sala, siendo un marco rectangular sin puertas. Entrando al segundo cuarto se puede observar que es un área espaciosa y rectangular con 5 ventanales rectangulares, frente a la sala se encontraban las 3 últimas tiendas que había en ese momento, junto con un espacio destinado para las conferencias y las actividades de la convención. La primera tienda estaba a un lado izquierdo de la entrada,

²⁰⁷ La venta de estos objetos no se relacionan con el tema central de la convención, pero sí con el gusto general de las personas, por tener decorado de imágenes con el estilo del dibujo del anime

consistiendo en una mesa de plástico roja con un mantel blanco dedicada a la venta de bolsas de papel transparente envueltas para regalo, dentro de estas había almohadas con confeti con dedicatorias como “te amo”²⁰⁸.

Frente al puesto de regalos a unos 5 metros de frente, en el extremo frontal, se encontraba una tienda de comida contando con; jícama y pepino cortados en tiras delgados y servidos en vasos de plástico transparente con chamoy en polvo y jugo de limón. Como protección para la comida, el vaso y las verduras están cubiertos por una pequeña bolsa de plástico transparente. La tienda también contaba con dulces de malvaviscos en forma de corazón empalados en una vara de madera, emparados, dulces de chocolate en forma de bola que se vendía en docena y dentro de una tasa con imágenes de corazones, como diseño los chocolates estaban dentro de una bolsa de plástico y amarrados con una cinta de colores. Igual vendían arrolladitos de pate de jamón, burritas (que son tortillas de harina dobladas por la mitad con un relleno de jamón y queso), tortillas fritas en forma de taco que se sirve con salsa de tomate y queso blanco en polvo, cotsitos (que son masa frita doblada en forma de tamal), tacos fritos y chimichangas (un chicharon rectangular que se vendían en bolsas plásticas, sirviéndose con una salsa picante roja junto con lechuga y queso blanco en polvo). Toda la comida estaba guardada en toppers rectangulares transparentes, acomodados sobre la mesa, junto a la mesa había una nevera pequeña de color azul con tapa blanca que contenía en su interior refrescos.

²⁰⁸ Estos productos se encontraban en venta dentro de la convención no por tener algo vinculado al anime, si no para darle una variedad de objetos a los compradores, en especial a las parejas, viendo que la convención se celebró en el mes de la fiesta del “día del amor y la amistad”.

La última tienda estaba ubicada al lado derecho de la mesa de comida, consistía en una mesa en donde se dedicaban en la producción y venta de artículos de origami como: rosas, cajitas, adornos, ramilletes y corazones²⁰⁹.

La mitad frontal del cuarto estaba siendo ocupada por el lugar donde se darán los eventos de la convención: las proyecciones de series animes²¹⁰, el concurso de karaoke, las conferencias, el concurso de cosplay²¹¹, las pláticas del personal y la presentación de baile k-pop²¹². Constituía en la alineación de sillas en filas horizontales, teniendo r 30 sillas plegables de color negro con una mesa delante para los tres jueces de los concursos.

En las tiendas se podía apreciar una gran diferencia con las personas que las atendían, con respecto a las tiendas de cultura pop y la del origami sus vendedores son personas jóvenes, de entre 20 y 35 que llevan puestos playeras con imágenes alusivas a una serie anime, a un videojuego o un comic norteamericano, en la tienda “Kawaii Shop” estaba atendido por un señor de entre 30 y 45. Las tiendas de comida son atendidas por señoras adultas, de entre 30 y 45 años acompañadas con mujeres jóvenes de entre 15 y 25 años, en una de estos puestos había una niña menor de 10 años.

²⁰⁹ Esta tienda fue invitada por los organizadores a la convención, con el fin de promover y mostrar el talento artístico de jóvenes de Chetumal.

²¹⁰ Con el fin de darle algo de entretenimiento a la gente

²¹¹ El cosplay en las convenciones es un tema importante, tanto que se le dedica gran un evento dentro de esta convivencia.

²¹² el k-pop es el nombre que recibe al género musical de pop proveniente de Korea del sur. En occidente ganó fama debido a la corriente oriental que trajo la globalización. Su fama no se debe únicamente a esta última cuestión, si no, al gusto y a la búsqueda de cosas nuevas procedentes a países del oriente y que tengan una “similitud” con Japón.

En las tiendas, se ven dos tipos de relaciones con el público; la de vendedor y comprador, como al igual, vemos cómo se relaciona el vendedor como se relaciona con amistades. Algo que se ha de recalcar que todas las cosas que se compran son elementos simbolizan el gusto de las personas o que simbolizan a la persona en sí²¹³, pero de esta parte se hablara más adelante.

Con respecto a las personas que asistieron al inicio de la convención se pudo percibir que los individuos llegaron en diversas maneras a la convención ya sea solo, en grupo o en parejas, en el caso de algunos menores de edad, con su familia o solo con su mamá o su papá. Se les puede ver dar vuelta por las salas, viendo las tiendas, platicando con sus amigos o pidiéndole dinero a su familia.

Lo que se vendía en un inicio eran imágenes de series animes impresos en una cuartilla (tipo foto) y posters de 28 x 84 cm con imágenes de personajes en pose de batalla, en pose de saludo, todos los personajes de la trama de una serie en específico o en el caso de protagonistas femeninos en poses sugerentes, todas las imágenes variaban sus fondos, en algunos eran los fondos que se encontraban en la serie, en otros un fondo blanco o negro y otras eran colores según sea la pose o la personalidad del personaje que este en la imagen, ejemplo: un personaje que tiene una personalidad amable y tierna va con un fondo rosa, una personalidad combativa va con fondo rojo,

²¹³ Las personas compran los objetos con los que se sienten identificados y a gustos, de igual forma, que les permita mostrar su identidad, un ejemplo es la compra de ropa con la imagen de un personaje poniendo a "Goku" como ejemplo, cuando compran dicha ropa se sienten identificados por ser algo de su infancia o por ser un personaje con el que se reflejan o como el sujeto desea ser (una persona fuerte, con muchos amigos y con gran valor). Un ejemplo más complejo son las diademas con orejas de gato, demostrando el sentir de pertenencia a estos animales por considerarse uno mismo como alguien tierno y juguetón, de igual forma, lo compran por su gusto a estos animales.

estos tipos de fondo van ayudados con otras características como corazones, líneas de movimiento, nubes o gotas de agua²¹⁴.

Algunas de estas imágenes son impresas de páginas de internet y vendidos como posters, así que no es de extrañar encontrar dos tipos de imágenes: imágenes creadas por la misma empresa de animación de la serie e imágenes que el autor o los dibujantes que dieron forma a la serie, es decir, imágenes oficiales de la serie o capturas de pantallas de alguna serie. El segundo tipo de imágenes son las que fueron creadas por la misma comunidad otaku, fanfics son como se conocen, esto demuestra que la comunidad otaku se recrea constantemente por medio de sus integrantes, el gusto por estas series permite a las personas tomar los símbolos ya existentes de una cultura y reconstruirlos de otra forma, pero están moldeadas para ser aceptadas por la misma comunidad, volviendo con la imágenes, estos siguen los mismos patrones de reconstrucción, son cosas creadas con personajes de series famosas, de culto o populares en ese momento, dibujados en escenarios, situaciones o en poses graciosas que la comunidad desea ver dentro del otakismo²¹⁵.

Conforme pasaba el tiempo más y más personas llegaban al evento, se veían más jóvenes entre 10 y 17 años andando en grupos (mayormente mujeres), individuales (mayormente hombres), en parejas o jóvenes que fueron con sus familiares, se veían igualmente adolescentes de entre 18 y 25 años en grupos pequeños, todos platicando entre sí, conviviendo sanamente. La mayoría de personas vestían camisas, sudadera, playeras o blusas (en caso de las

²¹⁴ La principal cuestión por la que se venden más estos productos que otros, se debe a dos cuestiones: la primera, son los objetos más baratos en una convención y la segunda (siendo la principal cuestión), un objeto que transforma el entorno principal del individuo, siendo su cuarto, en un entorno que refleja su identidad.

²¹⁵ Otra forma de conocer a la corriente y la ideología otaku.

mujeres) sin ninguna relación con el anime, con pantalones de mezclilla color azul, de calzado portaban tenis, botas o sandalias. Algunas personas vestían playeras que tienen como imagen principal a personajes de series animes o de personajes de comics norteamericanos. Llevaban en sus manos peluches de pequeños animales como gatos, en sus cabezas gorras, diademas con orejas de gato, sombreros con alusión a un personaje de la cultura pop. La mayoría de personas poseían una mochila, una bolsa tejida o un morral (pocas personas tienen en ellas una imagen relacionada con el anime) que les sirve para guardar todo lo que compran en el evento.

Para la una de la tarde se veía a la gente comprando comida, lo que más se vendía era el "ramen" (costando 20 pesos el plato), muchos se lo comían con tenedores desechables en vez de palillos, a pesar de venderlos por separado a 5 pesos en la misma tienda. Para estos eventos las personas gustan más de comer algo cercano a lo japonés que lo típico, pero no quita el hecho que igual se vendían tacos y tortas pero a menor escala. Algo veía presente, es que algunas personas salían del evento a comprar cosas distintas para comer y regresar más tarde, esto lo hacían porque no les gustaba la comida que había o les resultaba más barato por más cantidad, de igual forma, para comer en un lugar más privado con los amigos. Se percibía desde el inicio de la convención a muchos jóvenes comprando cajas de "pocky" a 35 pesos, utilizándolo como postre después del almuerzo o para comer a ratos compartiéndolo con sus amigos o con su pareja, algo interesante es que los primeros en asistir al evento fueron lo compraron apenas entraron, aquí se hará una pausa para describir este dulce, es un palito de pan sabor vainilla, cubierto de chocolate o dulce fresa.

Entre las 12 a 1 de la tarde llegaron 5 nuevas tiendas a la convención e instalándose en el primer piso:

A un metro de distancia por la izquierda de la tienda “Anime Pixar” estaba la tienda “Sankaku”, en sus artículos de venta se encontraban imágenes, posters, cajas de regalo, cartera, collares y calendarios, con imágenes de series animes, videojuegos o de serie de televisión, lo que se distinguía a esta tienda es que fue la primera en vender mangas²¹⁶ en español, el manga son historias gráficas, para ser más exactos, a manera de comics orientales, pero estos se leen de izquierda a derecha, generalmente las historias de los mangas son las que se crean antes que una serie anime, es decir, en la mayoría de los casos, los anime son adaptaciones de un manga, aunque hay unas excepciones, como el caso del anime “kill la kill”, que se creó primero la serie animada y después su manga²¹⁷. Los dos encargados de esta tienda eran dos jóvenes de entre 20 a 30 años

Yendo al extremo izquierdo de la sala, caminando frente de la tienda “Anime Pixar” y a unos 2 m por la izquierda de la tienda “Rinkon Friki/Pixel”, se encontraba el local “Haruhi” cuya venta consistía en posters, calendarios y mangas, algo que distinguía a esta tienda era la venta de series animes o películas japonesas en formato “DVDs”, estas películas eran piratas y se vendían en paquetes de plástico (parecidos a bolsas) con la portada y la

²¹⁶ Manga.- palabra de origen Japonés que viene de los signos “漫画”o también “まんが”para referirse a los comics japoneses.

²¹⁷ Debido a la gran popularidad que el manga genero entre la población consumidora de Japón, se empezaron a crear industrias para adaptar estas historia a la televisión (así como las películas basadas en un libro), dándole a los consumidores una forma distinta de venta, pero, ¿qué pasa con los animes que salen antes que el manga? Sencillo, pasa al revés que lo primero, cuando un anime creado desde cero sale a la tele, si este tiene una buena aceptación y una buena venta, se crea su manga para que las industrias tenga una forma distinta de venta para el público.

contraportada impresos en papel o en el mismo envoltorio siendo la imagen una copia de la portada encontrada en estuche del “DVD” original.

En el extremo derecho de la sala, a 2 m por el lado derecho de la tienda “Anime Pixar” se observaba la tienda “Kabuto store” contando con posters, playeras, stickers, comics americanos, gorras, diademas, llaveros y figuras todos con imágenes de seres animes, videojuegos, seres de tv y comics norteamericanos, de igual forma, Aquí una importante observación de esta tienda, las figuras que vendían no eran de ninguna empresa, es decir, eran lo que se conocen como piratas. Su encargado era un señor de entre 25 y 35 años

A unos 3 m por la derecha de la tienda “sankaku”, se contemplaba la tienda “Doujin²¹⁸ art”, esta se distinguía de los demás locales por que no contaba con lo que generalmente vemos en una convención anime, si no, que era un negocio de artículos de arte y dibujo, como: lápices, plumas fuentes de diferentes tamaños, como de grosor y forma de puntas. También contaban con las puntas de plumas fuentes, ya sea en paquetes con una pluma o de varias puntas, como al igual, de paquetes de varias plumas de diferentes tipos de puntas. Su inventario contaba al igual con libretas de dibujo, borradores, estuches y algunos videojuegos. Sus encargados eran dos hombres de entre 20 y 30 años y contaba con la venta de artículos vía internet.

²¹⁸ Palabra japonesa “同人 dōjin o doujin” para designar a comics o novelas creados y publicados por aficionados (los fan fics). De igual forma, se es de aclarar el porqué de esta tienda, algunas de las personas que gustan del anime o del manga, recrean o reinventan personajes o historias, siendo el dibujo la forma principal para hacerlo, de esta forma, algunas personas venden estos artículos dentro de las convenciones ya que son el lugar ideo para publicar estos símbolos y ganar fama en el proceso. Las personas compran estas historias por que contienen los elemento que desea tener o ver dentro de una historia que le llame la atención

Frente a la tienda anteriormente descarta, y ubicada exactamente entre las tiendas “Rinkon Friki/Pixel” y donde se renta videojuegos (no contaba con nombre), se encontraba la tienda “Knoc-Knoc”. Esta se dedicaba a la venta de cuadros de diferentes tamaños, con marco metálico y protector de cristal, que contenían escenas, portadas o imágenes fan fics, de videojuegos, animes y en su mayoría, de comics norteamericanos o de personajes de estos, de igual forma, también vendían comics norteamericanos de la empresa “Marvel”. Esta tienda tenía una particularidad que ninguna otra poseía, contaba con tres encargados, dos hombres y una mujer, todos entre las edades de 20 y 30 años. La encargada fue la primera cosplayer en llegar a la convención vistiendo con un traje de “maid” (conocido más comúnmente como sirvienta), el uniforme era negro con bandas blancas en donde terminan las mangas, siendo las mangas cortas con lazo negro en medio cuyo hilo daba vuelta por el brazo, otras bandas blancas se encontraban a mitad de la falda y donde termina esta con volantes en el cuello. Llevando por delante un delantal blanco con bordes tipo volante y líneas negras antes de llegar a dichos bordes, botones negros, la atadura del delantal terminaba en un moño grande por la espalda. En el cuello llevaba una cinta negra con un cascabel en el centro y una diadema con volante alto en la cabeza, con dos moños negros en los bordes de enfrente, medias negras que cubrían toda la pierna y zapatillas negras.

Pasando un tiempo, en el área de videojuegos se observaba un montón de gente, al acercarse se veía a varios individuos jugando a la vez²¹⁹, muchos pedían videojuegos de género de pelea, siendo el más solicitado uno llamado “Smash Bros”²²⁰ (que entra en el género anteriormente dicho). Consistía en la participación de 2 a 4 jugadores cuyo objetivo era sacar más veces al oponente, u oponentes, del estadio, los personajes eran de otros videojuegos como “Zelda”, “Mario Bros”, “Sonic” o “Megaman”. Las televisoras en las que jugaban eran pantallas de plasma y las consolas eran “Nintento Wii U”, una particularidad es que durante los juegos la mayoría de los espectadores muchos espectadores eran hombres.

En el segundo piso del local, a las 12:24 de la tarde, los bailarines de “k-pop” invitados comenzaron practicar en el área designada para los eventos principales de la convención para el evento en el que participarían. Un chico de entre 18 y 25 años comenzó a practicar sus bailes (más adelante hablare de lo que es este género musical), mientras que el encargado de la música elegía el volumen y checaba el funcionamiento de la computadora y los aparatos. Una vez terminado la práctica de baile, dando la 1:06 de la tarde, se puso por medio de un proyector y una lona (colocada en la pared del fondo) proyecciones de series animes, contando con menos de 10 personas para su avistamiento.

²¹⁹ A esto se le conoce como multi jugador, es decir, que dos o más personas pueden jugar el mismo videojuego en simultáneo, ya sea como equipos o rivales.

²²⁰ Este videojuego tiene la particularidad de contener una mezcla de personajes juzgables, siendo de otros videojuegos con mayor venta en el mercado, como ejemplo; Link de “La Leyenda de Zelda” o Mario de Mario Bros”. Este videojuego es principalmente jugado por niños, adolescentes y jóvenes.

Dando la 1:20, las proyecciones cesaron, de esta forma comenzó un concurso de preguntas y respuesta relacionados con series animes y contando con la participación de 15 personas siendo 10 mujeres y 5 hombres, pero de todos ellos, solo pocas personas realmente participaban en el concurso, mientras que los demás solo se dedicaban a observar o a decirle la respuesta a sus amigos. La mecánica era sencilla, el presentador hacía una pregunta (siendo un total de 15) y la audiencia debía responder, el que levantase la mano primero ganaba la participación. Por medio de dos observadores (que actuaban también como jueces), le pasaban el micrófono a la persona que poseía el turno, si este respondía bien se le daban un punto, al final del evento el que tuviera más puntos ganaba el concurso. El ganador fue un joven de entre 15 y 20 años, quien se llevó una caja de dulces "Pockys" y un poster con la imagen de una protagonista de una serie anime. Observando a la gente se percibía que las compras se hicieron más notorias, ya no solo se compraban imágenes (fotos), posters y pines de animes (como cuando había poca gente), se empezaba a adquirir gorras con orejas de animales, estos resaltaban entre la multitud y también reflejaban un gusto que traía la corriente de la orientalización, siendo la práctica conocida como "kemonomimi", cuya traducción es "orejas de animales", esta práctica muestra el gusto de las personas por los animales tiernos, en Japón los animales no solo son signo de cultura, si no de comercio, especialmente entre las mujeres, por lo "kawaii" de la imagen, también se percibe como signo de belleza y ternura, de ahí parte un reflejo identitario hacia estos significados.

De igual modo, la gente se reunió alrededor de la cosplayer²²¹ que se encontraba en la convención, la reacción por parte del público era de asombro y fascinación, la mayoría de los hombres le pedían fotos individuales o se tomaban una foto con ella. Cuando le tomaban fotos individuales la cosplayer hacía una pose como un signo de paz en la mano mientras alzaba un pie. La persona que se tomaba una foto con ella, generalmente cruza su brazo en el hombro de la cosplayer a modo de abrazo. Cuando la gente le dejó de pedir fotos, la cosplayer se dedicó a pasear por la convención junto a su novio, viendo las tiendas y los eventos que se realizaban, pero igual, se encargaba de atraer a las personas hacia la tienda que manejaba.

Entrando a la sala principal del primer piso y dando la 1:50 p.m., se observaba la llegada de 3 “maids” femeninas a la convención, pero a diferencia de la primera “maiden”²²², estas vestían un uniforme diferente. La blusa era negra y el escote blanco, con un pequeño moño negro en centro, las mangas cortas y negras, igual contaban con un delantal pero este era corto y puesto de la cintura para abajo, terminando con olanes y con moño corto por la espalda amarrando el conjunto, medias negras y cortas terminando a la rodilla y zapatillas negras. En la cabeza una diadema de olanes, corto de color blanco y con una línea negra en el centro puesto de manera horizontal, las que venían con el cabello lo amarraban con 2 trenzas largas a ambos lados de la cabeza.

²²¹ Forma en la que se le conoce a las personas que realizan cosplay.

²²² Forma en la que se le conoce a las sirvientas o mucamas.

Para la 1:55 p.m. se percibe la llegada de los jugadores de cartas de “yugioh”, he inician un pequeño juego en una mesa de madera pequeña ubicada a un lado de la entrada principal del centro cultural, contando con 4 participantes al inicio, la mesa era pequeña así que solo podían jugar dos personas a la vez. El juego comienza así; el propio jugador comienza revolviendo su propia baraja (la baraja debe contener mínimo 40 cartas), para los jugadores de “yugioh” a esto se le conoce como “deck”. Una vez que el jugador haya terminado de revolver ponen el deck en la mesa y el oponente procede, si lo desea, a cortar el mazo. Para saber quién inicia con el juego ambos jugadores lanzan un dado, el que saque el número mayor puede decidir quién comienza la partida. Ambos toman del deck las 5 primeras cartas y las pone en su mano, estas no se muestran al oponente (pero hay condiciones que permiten que el jugador pueda ver las cartas del oponente debido al efecto de una carta).

Este juego se realiza por turnos, el que tenga segundo turno puede tomar una carta más del deck. El tablero se divide en 8 partes, siendo; las zonas de monstruos y mágicas (contando con 5 espacios en donde se pueden colocar las cartas), el cementerio (que cuenta con un espacio), una zona para una conocida como campo (esta carta influye en las habilidades de los monstruos, ya sea dándoles otro efecto o más ataque, mientras este activa, condiciona el rumbo del juego), la zona péndulo (dos espacios), una zona del deck, una zona del extra deck y un espacio que no está marcado en el tablero, pero para los jugadores queda implícito, es para las cartas removidas. El tablero es rectangular, en la esquina izquierda se pone el deck, arriba de este la zona péndulo y en la esquina izquierda superior el cementerio. La esquina inferior derecha la zona del extra deck (de esta zona se hablara más adelante), arriba

de este la segunda zona péndulo y en la esquina superior derecha la zona del campo.

Las cartas de monstruos se reconocen por tener el color amarillo (para los monstruos que no tienen ningún efecto en el juego) o un color entre anaranjado y rojo (para los que poseen un efecto en el juego), estas cartas poseen un número en la parte inferior, siendo la cantidad de daño que pueda dar la criatura, en el juego el monstruos con el número más alto gana. En el borde superior el atributo elemental que le den a la criatura; fuego, aire, tierra, agua, luz y oscuridad y debajo del dibujo de la criatura se puede encontrar el tipo de monstruo que es, siendo: guerrero, dragón, hada, demonio, dinosaurio, hechicero, en fin, siendo un total de 23 tipos. El nombre de la criatura está en la parte superior de la carta y debajo de este, cuenta con unas estrellas conocidas como niveles, para los jugadores estos niveles permiten saber cómo pueden ser jugados los monstruos(dependiendo del efecto de la carta): para los de 1 a 4 estrellas pueden jugarlos de manera normal si tiene 5 a 6 estrellas tienen que sacrificar una criatura y dos si poseen de 7 a más estrellas (sacrificar consiste en mandar al cementerio criaturas para poder jugar dicho monstruo)

Las cartas mágica (reconocidas por el color verde-azulado) se pueden jugar desde la mana (si no hay efecto que lo prohíba), mientras que las cartas trampas (reconocidas por el color rosa-violeta), se deben colocan bocabajo y se debe esperar un turno para activarlas. Todas estas cartas pueden obstruir el juego del oponente o mejorar el juego de un jugador. La zona del cementerio es donde se colocan las cartas ya cumplieron su función o si estas son destruidas del campo principal, al igual, sin mandadas del deck o la mano del

jugador por efecto de una carta, estas cartas pueden reutilizarse de nuevo gracias a los efectos de otras cartas.

El extra deck son cartas de monstruos que no van en el deck principal, debido a que se juegan con condiciones especiales, estas cartas siempre están colocadas boca abajo para que el oponente no las pueda ver. Estos monstruos cuentan con las características de las demás cartas de monstruos, pero se catalogan e invocan de manera distinta; monstruos de fusión, se juegan por efecto de una carta mágica que combinen y manden dos o más monstruos al Cementerio, estas cartas son de color morado. Los de "sincronía", se necesita un monstruo que lleve en la descripción de tipo la palabra "tuner" ("cantante" en español), se mandan al cementerio esta carta con otro monstruo(s) cuya suma de estrellas sea igual al monstruo de sincronía, estas cartas son de color blanco. Las cartas nombradas xyz son de color negro y se invoca uniendo monstruos del mismo nivel, a diferencia de los de fusión, estos monstruos no necesitan un algún efecto de carta para invocarlas, ni mandar al cementerio a los monstruos, estos se quedan bajo la carta xyz (a modo de contador) y se mandan al cementerio para activan el efecto de xyz. En el extra deck solo se pueden tener 15 cartas (pudiéndose combinar todo tipo de monstruos que vayan en esta zona), pero se pueden colar más cartas en esta zona gracias a las cartas péndulos, ahorita se verá el porqué.

La zona péndulo como se mencionó son dos espacios, estas cartas son monstruos que tienen dos colores divididos por la mitad, en la mitad de arriba los dos colores designados para las cartas de monstruos y la mitad de abajo el color de las cartas mágicas. En los lados centrales de la carta poseen una flecha con números iguales a cada lado, pero las flechas son de colores

distintos, el de la derecha es rojo y el de la izquierda azul, estos colores especifican el lugar de la zona péndulo que se coloquen. La zona del lado derecho sirve para colocar la escala menor (la flecha azul) y la de la izquierda la escala mayor (la flecha roja). Estas cartas cuentan con dos efectos, uno como monstruo y otro cuando está en la zona péndulo. Cuando estas cartas dejan el campo no van al cementerio, estas van al extra deck de manera boca arriba. Una de sus funciones es que te permiten invocar tanto monstruos como el jugador pueda, de la mano o las que estén boca arriba del deck extra, siempre y cuando los niveles de estos monstruos estén entre el número de las escalas (flechas) especificadas en los monstruos péndulos, ejemplo, si el péndulo de la izquierda marca 3 y el de la derecha 6 solo puedes invocar monstruos de nivel 4 y 5. Aunque solo adquieres esta habilidad una vez por turno.

Las cartas que se retiran del juego, por efecto de una carta, se colocan a un lado de la zona del cementerio, estas cartas igual pueden ser regresadas al juego por efecto de otra carta.

En la convención se debía hacer un torneo de este juego de cartas pero este se canceló, así que los jugadores se quedaron en la convención a platicar con sus amigos y observar el contenido de este evento.

Regresando al a la sala grande del segundo piso y observando el lugar destinado para los eventos, siendo la 1:58 p.m., se comenzó a proyectar de nuevo series animadas, pero esta vez contando 8 espectadores.

Conforme seguía pasando el tiempo llegaban más personas a la convención, se observaban personas que llegaban con consolas de videojuegos portátiles y que caminaban mientras veían las pantallas de sus juegos, de igual forma, personas sentaban en las sillas del segundo piso o en un rincón del piso y pegados a la pared, ya sea para descansar después de tanto caminar, para platicar con sus amigos, para comer o simplemente para organizar sus compras en la mochila. Se observó en la mesa pequeña de la entrada (donde antes se jugaba “yugioh”), a una chica de entre 18 y 25 años jugando un videojuego en su laptop, mientras un tumulto de niños y jóvenes la observaban. También se observaban a niñas y jovencitas con peluches en sus manos y con llaveros en su mochila. Más personas, mujeres en su mayoría, compraban gorras con orejas de animales, se observaban más mochilas y playeras con imágenes de algunas series anime.

La mayoría de los que asistieron a la convención eran chicos y chicas de entre 10 y 20 años. Se percibía a mujeres con pelucas llegando a los eventos, pero este acto no se le considera “cosplay” en sí²²³, es algo que hacen algunas personas para entonar con el ambiente anime del lugar, para salir de la rutina, para poder destacar en el lugar o poder tener un descuento de precio en el boleto de entrada²²⁴. Una persona de entre la multitud llama la atención, una chica de entre 15 y 20 años llevaba el pelo pintado a multicolor, con una diadema con orejas de gato, una blusa negra, una falda tipo escolar negra, medias con cara de gato y zapatillas negras. Portaba lentes, pulseras

²²³ Cuando portas algún símbolo (incluso si este está ligado al anime, al manga, a un videojuego o una serie de televisión, pero si este no identifica hacia estos elementos, este no se considera cosplay, se le considera disfraz.

²²⁴ Como se mencionó, la actividad del cosplay es de gran importancia para estos eventos, de esta forma, los cosplayers reciben un descuento de entrada.

multicolores de plástico y un collar negro con un dije en forma de corazón en el centro. La acompañaba una niña de entre 8 y 12 años que vestía con una sudadera rosa con la imagen de “mimi” (personaje de la compañía disney), con mangas blancas con pequeños corazones en su estampado, la falda era igual a la otra chica, medias negras, zapatillas negras, el cabello pintado a multicolor pero no portaba una diadema de orejas de gatos.

Cuando dieron la 2:48 p.m. a un lado de la tienda “origami”, se organizó un torneo entre los jugadores de “yugioh”, los encargados de la convención les dieron a los participantes una mesa más grande para poder jugar, este torneo contaba con 8 participantes, todos masculinos de entre 20 y 30 años. Es los participantes se podía observar una gran profesionalismo, contaban con sus propios tableros de tela con símbolos alusivos al juego (como la imagen de una criatura de una carta), cajas donde guardan sus cartas y carpetas en donde llevan cartas extras, ya sea para cambiarlas o venderlas a otro jugadores de “yugioh”.

Igual se observaban más “cosplayers”, 3 para ser exactos (no cuento a unas “maids” que llegaron igual al evento por motivos que se describirá más adelante);

La primera cosplayer tenía una edad entre 20 a 30 años. Vestía un vestido largo y blanco, dejando los hombros y el cuello descubierto, sobre el vestido un tul transparente con bordados de flores terminando en la cintura, mangas largas que comenzaban a mitad de los hombros (dejando la parte superior al descubierto) y terminando en las manos a modo de guante, en la muñecas llevaba puesto unas rosas rojas con lazos negros. En la cintura llevaba puesto

un cinturón rojo que sostenía, por el lado derecho, dos llaveros de cadena cortas terminando con dos esferas, una de color naranja y otra incolora, realizadas de cristal transparente, el vestido a la altura del cuello llevaba en el centro una rosa roja, el vestido era rodeado por un lazo trenzado de color dorado. El vestido era sostenido por tirantes negros, por la parte de enfrente y por la parte de atrás atrás tenía lazos a modo decorativo. Poseía una cinta gruesa a modo collar y de color negro. Lápiz labial color púrpura pastel, con dos pupilentes color azul marino y peluca rubia, con fleco dividido y dos caídas a ambos lados de la cabeza, llevando un lazo en la parte trasera de la cabeza de color blanco y orillas bordadas, la peluca estaba peinada con una coleta lacia.

El segundo cosplayer poseía una edad de entre 20 y 25 años. Su conjunto era sencillo, siendo una playera roja, sobre esta otra playera negra de manga larga, pantalones negros con cinturón negro y zapatos formales negros. En su muñeca había un reloj y en la cabeza un sombrero negro, con una cinta roja atravesándola horizontalmente por la mitad, realizado con fomi amarillo, también contaban una v gruesa puesta como una ondulación cuya punta izquierda termina en una bola.

La tercera cosplayer cuenta con una edad de entre 20 y 25 años, el vestido era de dos partes, dejando el ombligo descubierto. El top era de color rojo, sin mangas, los bordes del cuello y en donde comienzan los brazos eran de color blanco, en el centro del vestido un escote en forma de corazón, pero sin unirse al cuello. Atravesando el top de manera vertical, siguiendo los bordes del corazón, había una línea blanca. La falda era de tres capas de plenas, corta y terminando antes de llegar a las rodillas, esta era de dos colores, siendo el

principal el rojo y contando con blanco en la parte izquierda, exactamente en los dos primeros pliegues, abarcando una cuarta parte, pero en el tercer pliegue abarca solo la mitad. El borde de la cintura había un cinturón delgado y blanco, abarcando el borde (igual es de color blanco) donde termina la falda. Llevaba puesto botas largas, casi llegando a las rodillas, de tela roja y comenzando con una apertura de V, con bordes blancos y de tacón corto. En los costados y en el forro delantero de las botas llevaba corazones blancos. Poseía igual un collar con tres esferas moradas en el frente. Contaba con lápiz labial rosa y pupilentes morados. Llevaba una peluca lacia y morada, terminado en la cintura y fleco dividido a la mitad, portando una diadema naranja.

En el primer piso y en la sala principal de este, siendo las 3:00 p.m., se comenzó un torneo en el área de videojuegos, siendo “smash bros” el juego elegido para este evento, sus participantes y espectadores eran masculinos, variando edades de entre 11 y 22 años.

Para las 3:30 p.m. en la sala grande del segundo piso, detrás del torneo de “yugioh”, se colocó una mesa para las “maids” (sin contar a la que trabaja en el puesto de cuadros del primer piso), y otros caballeros, siendo un total de 5 mujeres y dos hombres que igual hacían la función de mayordomo, en la corriente japonesa a estos se le conocen como “Butlers”²²⁵, el atuendo de todas las “maids”²²⁶ era el mismo que se describió anteriormente (aclarando, la encargada de la tienda se los cuadros no cuenta). El uniforme de los hombres

²²⁵ Esta palabra es de origen inglés, significa trabajador de hogar,. Esta palabra en Japón se denota para los trabajadores masculinos en restaurantes, creándose cafeterías cuyos empleados son hombres (siendo populares entre las mujeres).

²²⁶ igual de palabra inglesa es Japón se le denominó “メイド”, significando trabajadoras femeninas del hogar, sirvientas para ser más específicos, al igual se crearon cafeterías con esta temática. (siendo populares entre hombres)

era una playera blanca con cuello cerrado y alto, sobre este un saco negro con 3 botones dorados acomodados de manera vertical a ambos lados del saco y un botón en el centro que mantenía abrochado el saco. Atado en ese botón una cadenita dorada que terminada atado a un botón del lado derecho del saco. Pantalón de color negro con zapatos formales negros.

La mesa se creó con el fin de recrear una cafetería al estilo japonés, donde las “maids” y los “butlers” sirven la comida, pero no se completó en ese día, así que su función cambio a dar promoción a las demás tiendas y al evento en si, como al igual, para tomarse fotos con estas personas.

Poco en poco las personas se juntaban, en especial los hombres, para tomarse fotos con una “maid” en específico o con todas ellas. Las mujeres, en su caso, igual se tomaban fotos con ellas, pero preferían más tomarse fotos con los “butlers”.

En el caso de las consplayes, hombres gustaban tomarse fotos con ellas, pero en el caso de los hombres o si alguna mujer portaba un vestuario al de un personaje conocido, la mayoría no le pedían muchas fotos. Las personas más solicitadas eran la “maid” que atendía en la tienda de los cuadros en el primer piso, junto la del vestido rojo (quien representaba a “Athena” del videojuego de “Street Fighter”). Las mujeres cosplayers en las convenciones resaltan más que los hombres. Por su parte la cosplayer de vestimenta blanca ayudaba en la operación de la computadora de los eventos que se darán durante el evento.

Al mismo tiempo que la mesa para las “maids” y “butlers” abría, en el cuarto grande del segundo piso, aun lado del espacio asignado para la realización de los eventos de la convención, al costado derecho de la sala, se pone una mesa para las cosplayers profesionales que fueron invitadas al evento, esta mesa consistía en un mantel de lona con un logo por todos lados que decía “Shima”, logo del grupo de personas que realizan cosplay de manera profesional conformado por “Draconis” Y “Elenrel”, participando en convenciones y talleres de anime y videojuegos. La función de esta mesa era para la venta de fotos (autografiadas o no) y firma de autógrafos, de algunas cosplayers de chetumal, estas son las personas que salían en las imágenes (viendo que solo puedo dar el alias que utilizan en esas ocasiones); “Darvaz” (la maid de la tienda de cuadros) y “Hitomi” (la que realizaba el cosplay de “Athena”). Retratadas en las imágenes podemos observar otros cosplay que han realizado con anterioridad, con distintas poses como acostadas en una cama, diferentes tomas de encuadres como de cintura para arriba (plano medio largo) y en diferentes locaciones de Chetumal como la bahía.

Las cosplayers profesionales²²⁷ vestían de esta manera:

“Draconis” vestía una gabardina negra larga, terminando en donde comienza las pantorrillas, que se le cierra por el costado izquierdo, con líneas rojas por el mismo lado, casi llegando a los costados hasta la cintura, la línea atravesaba de manera vertical y comenzaba desde el cuello. En las muñecas y en el borde del cuello tenían franjas rojas. Una línea más delgada atravesaba la ropa por el lado derecho casi llegando al costado de la cintura, de igual forma, una línea

²²⁷ e les considera profesional debido a que participa en diferentes eventos de esta índole y posee varios seguidores en redes sociales.

roja a modo horizontal recorría desde el pecho hasta el final de la ropa. Sobre el punto inicial de la segunda línea sobre este, a la altura del pecho derecho llevaba un bordado, parecido un parche militar de 7 lados, de líneas blancas pero de borde rojo, con una cruz de color blanco con tres picos en las uniones de los brazos de la cruz. Cinturón negro con bordes rojos, botas largas negras y peluca larga llegando la mitad de la espalda con cola de caballo, dos caídas en ambos lados de la cabeza y fleco dividido a la mitad. Era mujer de entre 20 y 30 años.

“Elenrel” vestía un vestido que dejaba los hombros descubiertos, terminando en una falda casi llegando a las rodillas, de color naranja con bordes color café, este tipo de borde también se encontraba en el escote y en la falda. Botas largas llegando casi a las rodillas de color café rojizo, guantes largos del mismo color terminando hasta los codos dejando los dedos descubiertos. Con una capa de color café claro, terminando en picos y a la altura de la cintura, con bordes dorados. Un cinturón de color café y una peluca larga llegando a la cintura color café oscuro, fleco ladeado hacia la derecha con frente descubierta por el izquierdo. Ligas en el hombro de color gris y de accesorio un abanico con peluche blanco en el paisaje (la tela que recorre todo el abanico) Femenina de entre 20 y 30 años de edad.

Dando las 4:00 p.m. el invitado del día, Guillermo Contreras Olivera, YouTuber y dibujante reconocido por internet, comenzaba con su presentación explicando su dedicación en la creación de videos en “YouTube”, dibujos para la página de internet “Deviant-art” y a actuar en convenciones de este género al que se le inviten como al igual en la colaboraron con otros artistas. En su presentación se dedicó a mostrar su arte y a explicar cómo es su estilo de vida, como llego

con su trabajo a ser reconocido y a dar consejos para que las personas logren sus metas. Para finalizar su presentación se dedicó a cantar temas musicales de animes antiguos y reconocidos por la mayoría de las personas y una ronda de preguntas. Aquí contaba con más espectadores que los eventos anteriores, casi llenando la sala, todas las sillas se ocuparon he incluso personas se sentaron en el suelo (al frente de todas las sillas, cerca de las paredes para poner su espalda) y paradas con la espalda apoyada en la paredes, la participación de la gentes con la ronda de preguntas fue mínima.

Dando las 5:00 presentación de las cosplayers del grupo “Shimai”, se pusieron frente al público y explicaron las cualidades de hacer cosplay y ser cosplayers²²⁸. La cosplayers mencionaron sus gustos por esta actividad, igual, y de cómo en octubre del año pasado fueron a una convención del nombre “Shimeí” en Cancún para una competencia de este género junto a otros participantes de cada estado de Q. Roo, resultando victoriosas y volviéndose representantes de esté estado ganando un pase para la participación del concurso cosplay en la ciudad de México, yéndose en Marzo del 2016 con el fin de ganar una participación en otra competencia en Japón. Algo importante que se ha de mencionar es que es la primera vez que un representate del estado de Q. Roo participa en un concurso de esta magnitud. Explicaron cómo y cuándo iniciaron en esta actividad, que les animo a realizarlo y cuáles fueron sus primeros cosplays. Animaron a los cosplayers de Chetumal a seguir con esta activad y a realizarlo de manera más profesional. Comentado que existe un apoyo dentro de los grupos cosplayers, consistiendo en consejos de cómo

²²⁸ Estas cualidades son.- ser una persona que no le importe lo que le digan los demás, una persona que no posee temor a mostrar quien es ante la sociedad y que conviva amablemente con la comunidad cosplayer

poder realizar dicha actividad, consejos de realización de trajes y obtención de materiales para los accesorios.

Pasando a una ronda de preguntas al público, la participación de las personas fue igual mínima pero la sala estaba llena durante esta ronda. Explicaron (marcando las respuestas de las cosplayers con una D para “Draconis” y una E para “Elenrel” al final de luna oración): los futuros cosplay que realizaran, con qué tipo de cosplay (es decir, el traje que llevaran puesto) se sienten cómoda durante la realización de esta actividad como: que no sea muy revelador (E), un disfraz del género opuesto (a esta actividad se le conoce como “Crossplay”) (D), la influencia que tienen los personajes animes para representarlo (D) o en algunos casos, queriendo ser como una persona que realiza esta actividad de manera profesional (E). Como fueron sus primas preparaciones en cosplays anteriores, ya sea: comprándolos, pero, aprendiendo a utilizar la máquina de coser de poco en poco (D), como fueron a mandar a realizar el traje con una persona, de igual forma, aprendiendo a realizarlo aprovechando el conocimiento adquirido de clases de corte y confección (E), en este apartado se mencionó que para las competiciones de manera profesional los participantes deben realizar sus trajes y no comprarlos, ya que a los coordinadores les debes explicar cómo fue elaborado y mostrar evidencia de esto. Como fueron sus primeras experiencias en las convenciones con un cosplay entre amigos con una pequeño de explicación sencilla del personaje (D) y en como conocer les ayudo a conocer otras personas que realizan esta actividad (E), explicando igual, como es la participación en concursos más serios, como se debe realizar un “Performance”, es decir, una actuación teatral relacionada con el personaje que representa. Demostrando que esta actividad

es para divertirse y para compartiendo buenos momentos con muchas personas²²⁹. Recalcando igual que tipos de cosplay se realizan como; la modificación del traje original del personaje (dándole tu propio toque y poniéndole otras cosas)²³⁰, el cosplay sexy poniendo trajes que realcen el cuerpo de la persona (de manera erótica sin llegar al desnudo)

Dando las 6:30 de la tarde se comenzó con la presentación del grupo de baile de canciones de “k-pop” estas canciones son originarios de Corea del sur integrando varios géneros como el pop, el electro pop o rock²³¹. La moda de este estilo musical vino un poco después que el del anime, debido a la fama que tenían las introducciones y los créditos de estos, se empezó a buscar más temas musicales parecidas a las que provenientes de Japón, es de ahí que el género de k-pop se popularizo. Volviendo con el grupo de baile invitado, su nombre es “Klik Girls” integrado por 8 miembros; 2 hombres y 6 mujeres, todos de edades de entre 20 y 25 años. Estos grupos se dedican a crear coreografías de baile con el “K-pop” o a reinterpretar las creadas por los grupos famoso de este género como “Girls Generation”, “Super Junior”, “EXO”, etc. Presentaron 6 coreografías y la asistencia del público se hizo la del notar, llegando la sala, tomando fotos o videos y animándoles, las mujeres en especial y aún más en especial cuando los hombres pasaban al escenario.

²²⁹ El compañerismo entre los individuos es la base principal en la formación de un grupo social, dentro del cosplay este no es una excepción, este apoyo se da en realizar los trajes, en aconsejar como puedes realizar la teatralización del personaje y en ayudar a las personas que realizan por primera vez esta actividad.

²³⁰ Ya sea cambiándole el sexo o ponerle otra prenda (reinventado al personaje a tu gusto).

²³¹ La temática principal de estas canciones es generalmente de amor, de una relación, de la vida adolescente y de historias de como disfrutar la vida como viajes y amistades.

Dando las 7:00 p.m. comenzó el concurso de karaoke, con 3 jueces: las dos miembros del grupo "shimei" y el invitado especial, contando con 3 concursantes; 2 hombres y una mujer, interpretando temas en español²³² de animes antiguos pero conocidos²³³, participantes de entre 15 y 25 años de edad, la asistencia del público fue casi escasa, la mitad de la sala estaba llena, todo lo anteriormente descrito pasó en el segundo piso, en el área designada para los eventos, dentro de la sala grande de este.

Dando las 8:00 p.m. termino el evento, las personas se retiraban en taxis, los venían a buscar sus papas o se iban en sus propios autos o en autos de amigos. Los organizadores y vendedores levantaban las tiendas, guardan su inventario en cajas, cubriendo sus puestos con lonas o llevándolos a sus autos, todo para el día siguiente. Se barría el lugar, se hacía conteo de ganancias y se platicaba todo para la organización del segundo día del evento, dando las 9:00 p.m. el centro cultural se cerró.

Domingo 14 de febrero del 2016 fue el segundo día de la convención, dando sede en el mismo lugar, el centro cultural de Chetumal, comenzando a las 9:00 a.m. pero la fila comenzó a las 8:20 a.m., se veían de igual manera pocas personas en la fila de inicio, con distintos símbolos que demuestras sus gustos de la cultura pop como: imágenes de personajes animes en la ropa, mochila, broches o accesorios.

²³² Gracias a la latinización las canciones dentro de los animes se traducen al español, con el fin de generar aceptación entre el público consumidor en esta área cultural y tener ventas en este mercado.

²³³ La añoranza de estos animes se debe al apego emocional que tuvo el niño durante su crecimiento, es por este motivo que las personas realizan actividades que se vinculan a estos elementos significativos en la vida del sujeto.

Siendo el segundo la localización de las tiendas, junto con su mercancía, eran las mismas que el día anterior, así que este apartado se limitara a hablar de lo nuevo y lo relevante de este día.

Dicho lo anterior se comenzara mencionando que la mayoría de las tiendas de comida, exceptuando la que vendía “ramen”, ya no estaban en la convención y en el primer piso, al costado izquierdo de la entrada del salón, se puso un videojuego con temática de baile. La máquina era una pantalla conectada a una caja negra, ubicada de bajo de esta, en los lados de color multicolor y en el borde delantero, había una lámina en diagonal con el nombre del juego “pump it pop” justo en el centro sobre un fondo multicolor. La caja negra contenía dos bocinas en ambos lados y en el centro dos ranuras para meter monedas con el fin de obtener un turno en la máquina, con un costo de \$5 por persona contando con tres intentos. Arriba de la pantalla se encontraba otra caja que contenía dos bocinas a cada lado, sobre y debajo de las bocinas un tipo de reflector, en el centro el nombre y logo del juego “Pump it pop, 2013, fiesta 2” sobre un fondo multicolor. En el piso cerca de la máquina y conectado a ella, un rectángulo de metal y dividido en dos cuadrados (este juego se podía jugar en pareja), cada cuadro contenía 4 flechas, cada una apuntada en diagonal (derecho abajo, derecho arriba, izquierdo arriba e izquierdo abajo,) las flechas de arriba eran de color rojo y las de debajo de color azul, en el centro un cuadro de color amarillo con un círculo azul dentro de este, dentro del círculo, dos imágenes de pies de color amarillo. El rectángulo contaba con dos barras rojas en la parte trasera, con el objetivo de que el jugador pusiera sus manos para apoyarse y mover mejor los pies o reposar después de terminar un intento.

La mecánica del juego era la siguiente; un jugador o una pareja eligen una canción, pisando las flechas para rotar la galería y pisando el cuadro del centro para seleccionarla, las canciones de la galería eran del género rock, pop, clásicas con un toque electro pop y k-pop. Una vez seleccionada la canción en la pantalla aplacen flechas o cuadros, cayendo constantemente de manera vertical.

El jugador debe pisar las flechas indicadas o el cuadro del rectángulo según como caigan, pero estando en sincronía con el videojuego, ya que debajo de la cascada de flechas y cuadros hay una barra que indica cuando pisar el botón.

Dando la 11:35 a.m. llega la primera cosplayer de la convención, "Darvaz", (la cosplayer del traje de "maid" que la tienda de cuadros de ayer), poseía ese día otro cosplay siendo; una blusa negra, sin mangas, con una falda de color negro larga casi llegando a las rodilla, terminando en picos de color blanco con un círculo negro dentro de ellos. Medias negras hasta las rodillas, tacones largos de color negro. En los brazos dos mangas que no se unen a la blusa (dejando los hombros descubiertos), terminando en guantes que dejaban los dedos descubiertos, con caída tipo velo en el antebrazo. Una peluca color morado llegando hasta la cintura, fleco dividido a la mitad, con caídas a ambos lados de la cabeza. Un sombrero de punta delgada terminando en un rizo, con borde largo y un cinturón blanco con dos puntos negros en el centro.

Este día se pudo observar a más mujeres que hombres en el evento, de igual manera, a más adolescentes de entre 14 y 17 años que jóvenes de entre 10 y 13 años. En el recinto también se encontraban personas de entre 18 y 25 años. Algo interesante es que ese día habían más familias²³⁴ que el día anterior, conformados por una madre un padre de entre 35 y 45 años y por uno o dos hijos de entre 5 y 14 años, a veces por bebés en su carriola. Los tipos de familia que se observaron ese día fueron: una madre de entre 20 y 26 años con un hijo menor de 3 años, otra familia conformado por un padre de entre 30 y 40 años y una madre de entre 30 y 40 años junto a su hija y sus amigas todas de entre 10 y 15 años.

La atracción principal del día era el videojuego de baile, poniendo canciones de k-pop que de otro género. Participando personas de varias edades en él con público alrededor. La zona en donde se rentan videojuegos igual tenía visitas, mayoritariamente de hombres. El “ramen” igual era la compra preferida, pero como el día anterior, algunas personas salían a comer a otros lugares, ya sea en pareja o solos.

Se abrió una nueva tienda en la convención, esta se dedicaba a vender galletas en forma de corazón, como al igual, del símbolo de un personaje de comic norteamericano llamado “dead pool”, consistiendo en un círculo negro con bordes rojos y una línea en centro del círculo atravesándola de manera vertical, en el centro de ambas mitades habían dos puntos blancos simulando ojos. La tienda se llamaba “Galletas Kawaii” y quien la atendía era una mujer de entre 20 y 30 años.

²³⁴ Las familias en las convenciones son igual un tema recurrente, ya sea solo por llevar a sus hijos y sus amigos a los eventos, o por quieren participar y conocer más de estas actividades.

Dando las 12:20 p.m. en el segundo piso, en el lugar destinado para los eventos, se comenzó la proyección de series animes, contando con 10 personas, siendo solo 2 hombres entre las personas, pero estos no se dedicaban a ver los animes, si no a platicar entre ellos. Dando la 1:00 p.m. el aumento de gente se hizo notar, llegando en grupos, en familias, en pareja o solitarios, las compras fueron más abundantes, ya no solo destinándose a pines o a imágenes con temática anime, aunque estas pero estas no dejaban de venderse junto con los “pocky”, si no que ya eran compras de mochilas, figuras, almohadas playeras, cuadros o tazas con imágenes de series anime, videojuegos y comics norteamericanos.

Las personas empezaban a rodear a la cosplayer, le tomaban fotos o se tomaban una foto con ella, a diferencia de ayer que todos tomaban sus fotos con los celulares, esta vez se observaban fotógrafos con cámaras profesionales, siendo estos últimos, los que más fotos tomaban. Haciendo mencion de fotógrafos, se podía observar a la prensa documentando el evento, tomando fotos, hablando con los organizadores y tomando notas

Dando las 2:00 p.m. llegan 3 cosplayers más, dos hombres y una mujer;

El primer cosplayer era un joven de entre 18 y 25 años, protagonizando a un “Butler “, tenía una playera a rayas delgadas y verticales, de color blanco y negro. Sobre la playera había un chaleco sin mangas de color gris oscuro con

botones negros. Cubriéndolo todo con un smoking negro sin abotonar. Llevando una corbata roja y un collar plateado con dos dijes, uno de timón de barco y otro de cráneo. Pantalón negro y zapatos de vestir negros, sin peluca.

La segunda cosplayer era una joven de entre 18 y 25 años, su cosplay era de un personaje de un videojuego de computadora conocido como "Five Nights at Freddy's" del género de terror, el nombre de este personaje era "Chica". Su conjunto era una blusa blanca de manga cortas con unas líneas de flores atravesándolas de manera vertical en ambos costados del pecho. Un babero color blanco con una frases dividida en dos líneas y todo en mayúsculas, que dice "let`s eat", rodeado por líneas multicolor simulando confeti. Como accesorio tenía un muffin hecho de papel mache, la parte de arriba (del pastel) era de color rosa con dos ojos de pupila azul y una vela con 4 líneas verticales rosadas y una llama de dos colores amarillo para los bordes y el centro de naranja. Un short de mezclilla con medias negras y un poco desgarradas, botas rollas llegando casi a las rodillas y una peluca amarilla de pelo corto llegando hasta el cuello, con fleco ladeado hacia la izquierda y unos 3 pelos sobresalidos por la parte de arriba de la cabeza.

El tercer cosplay era un varón de entre 20 y 25 años de edad, representando a un personaje de un videojuego para la computadora de nombre "League of Legends" de nombre "Darius" pero su aspecto era la de un jugador de basquetbol. Vestía una playera deportiva, de color rojo, sin magas. Los bordes de los hombros eran de color blanco con una línea negra en el centro, en el cuello imágenes de picos hacia abajo simulando llamas de color negro con bordes blancos. Los costados de la playera eran negros y al frente de la playera llevaba puesto la palabra en mayúsculas "Noxus" las letras de color

blanco con bordes negros. Por la espalda, la imagen de un hacha de doble filo, dividida en cuatro partes, dibujado a modo tribal. Un short deportivo de color rojo con costados blancos, tenis y calcetines blancos. El accesorio era poste con tablero y arillo, propio de un juego de basquetbol, el poste era de coloro café claro y realizado con tubos de cartón, el tablero era de cartón pintado color blanco con bordes negros con una mancha de color rojo ubicad en el lado izquierdo, simulando una salpicadura de sangre. Justo en la parte baja del tablero, de igual forma centrado, un pequeño cuadro negro con un aro de metal de color negro. No llevaba peluca pero se peinó hacia atrás y se dibujó en el ojo izquierdo una cicatriz de color rojo. En el brazo izquierdo un tatuaje dibujado con pintura corporal, comenzado desde el hombro y terminado en la muñeca, el tatuaje era de forma irregular, con picos ovalados y bifurcaciones, en el otro brazo una manga que no conecta con la playera de color negro que va desde el codo hasta la muñeca.

A las 2:30 p.m. en el segundo piso, a un lado de la tienda de origami, se abrió la tienda de las “maids” y los “butles” del día anterior, esta vez no se dedicaban a darle publicidad al evento o a ayudar a otras tiendas, ese día ya se dedicaban a vender sus propios productos²³⁵; botellas de refrescos, sabritas, galletas, botellas de agua y bolitas de arroz rellenos de queso crema con una tira de alga seca puesta por debajo y cubriendo parcialmente dos lados, a esta comida se le llama “onigiri”²³⁶.

²³⁵ A lo que se refiere este apartado, es que las maid llevaron mercancía para vender, en ese día no ayudaron a ninguna tienda a vender, ellos mismos iniciaron su negocio dentro del evento.

²³⁶ proveniente de Japón cuyas palabras en japonés son “お握り” este patillo, junto al ramen, gano fama a través del mundo gracias a los animes.

El grupo seguían conformado por 5 “maids” y “2 butles”, sin cambios en el uniforme. El grupo se dividió en dos equipos para vender, 3 “maids” se quedaron en la mesa para vender su mercancía y 2 “maids” junto con 2 “butles” fueron a la planta baja con una caja de galletas diversas y con bolas de “onigiri” en una bandeja, estos se encontraban paseando entre la gente y ofreciendo sus productos.

Dando las 3:00 p.m. llegan más cosplayers, dos mujeres y un niño;

La primera chica de entre 12 y 17 años llevaba puesto una camisa blanca, sobre este, un chaleco color azul eléctrico sin cerrar, tipo uniforme escolar con el cuello tipo ala con bordes blancos. En para cerrar el uniforme utilizaba un cierre negro y a lado de este unas líneas blancas que llegaban hasta la parte de debajo del chaleco sin tocar el borde, rodeando la cintura. En las mangas una línea blanca pasando de manera vertical que comenzaban y rodeaban el brazo como un ovalo alargado, terminando hasta las muñeca. Las mangas tienen un dobles hacia atrás con un pequeño corte v con bordes blancos. Tenía una falda con pliegues que llegaba a mitad de las piernas. Botas altas y negras, calcetas negras llegando hasta las rodillas y una corbata roja. No llevaba peluca.

La segunda y el tercer cosplay consista en una familia, siendo una joven de entre 20 y 30 años con su hijo de entre 5 y 10 años, la joven hacia un “crossplay” de “Butler” llevando puesto una camisa blanca y sobre esta un chaleco sin mangas negro. Pantalón negro con zapatos formales negros, corbata azul claro y una flor roja en el bolsillo del pecho, sin peluca. Su hijo igual tenía una camisa blanca, sobre este un chaleco sin mangas de a cuadros

café y azul oscuro, con cuello negro y bolsillos frontales color negro. Pantalón negro, zapatos formales negros y un moño negro en el cuello de la camisa, sin peluca.

Mientras pasaba la tarde un “crosplayer”²³⁷ masculino, estaba preparando su “crossplay” en la tienda “sankaku”, en ese momento se estaba poniendo sus pupilentes, alisaba su peluca y se maquillaba.

Dando las 4:00 p.m. llegaron más cosplayers al evento (incluyendo al equipo “shimei”), siendo cuatro chicas;

La primera cosplayer era “Hitomi” (apodo), representando a “Hazuki” del anime “Tsukuyomi: Moon Phase”. Se presentó con un vestido blanco con mangas gruesas y de volanes, los bordes de la falda y del vestido son igual de volanes. Zapatos de tacón grueso de color blanco con dos moños del mismo color en el frente. Medias blancas llegando hasta las rodillas, con cintas blancas rodeando la pierna y terminando en moño por los costados de la rodilla, el borde de las medias termina con dobleces de volan. Dos mangas sin conectarse al vestido partiendo desde la muñeca hasta el codo, en la parte de la muñeca lleva un doble de volan. En el cuello un collar de volan grueso, pupilentes morados, peluca morada llegando hasta la cintura con dos caídas en ambos lados de la cabeza cubriendo la frente, una diadema blanca con volanes que tenía costurada orejas de gatos color blanco.

²³⁷ se le conoce de esta manera a la persona que realiza cosplay de un personaje del sexo opuesto, es decir, el hombre interpreta a una mujer y viceversa.

La segunda coplayer es una joven de entre 20 y 25 años representando a un personaje llamado "Mokuma", llevaba una camisa blanca, sobre esta una sudadera sin cerrar con dos colores a cada mitad vertical, del lado izquierdo negro y del lado derecho blanco, con unos bolsillos en la parte del estómago del color blanco con bordes negros, con bordes negros en la parte inferior de la prenda y en la muñeca. Llevaba un short deportivo de color negro, con medias negras llegando hasta donde comienzan las rodillas, la media izquierda tenía dos ojos y una sonrisa con bigotes y en la derecha la palabra "totoro" con un corazón, estas ilustraciones estaban en la parte superior de la media. Zapatillas negras, una corbata roja atada en la camisa, peluca blanca y de cabello corto llegando hasta el cuello. La cabeza estaba cubierta por la capucha de la sudadera, conteniendo unas imágenes; en el centro una nariz ovalada con un punto negro en la parte superior, del lado izquierdo un ojo color negro y por el derecho un ojo color rojo, debajo de la nariz y por el lado derecho una sonrisa larga con líneas verticales como si mostrara los dientes, mientras que el lado izquierdo punto la boca simulaba una expresión de sorprendida.

Presentado al equipo²³⁸ "shimei":

"Draconis" tenía un vestido negro, dejando los hombros totalmente descubiertos, en el pecho un corset negro con olan en el borde del escote. Una falda de campana de 4 capas con olan bordado en los bordes en cada una de estas, la caída de la falda llegaba hasta el piso. Guantes que llegaban hasta el codo. En la espalda llevaba alas negras hechas de tela cuya caída llegaba al

²³⁸ para realizar cosplay o crossplay no necesariamente se puede hacer solo o ganar fama solo, se puede hacer con un conjunto de personas, siendo 2 o más, recreando a diversos personajes (coprotagonistas o rivales) de una serie de tv, un anime, un comic o una película en específico. Formando así un grupo privado, con todo y nombre, para la participación en eventos

piso. En el cuello un collar grueso de tela bordada con un cristal azul y ovalado en el centro con borde dorado. Peluca azul de fleco dividido por la mitad y trenzado llegando hasta la cintura, una tiara plateada puesto en el costado superior izquierdo de la cabeza, con un ramillete de tela compacta negra con rosas azul oscuro eléctrico.

“Elenrel” lucía un vestido azul dejando los hombros descubiertos, el pecho dividido en tres partes por dos líneas verticales doradas casi llegando al costado y uniéndose en una sola línea horizontal por la espalda. La falda del vestido estaba conformada por dos partes, dos caídas superiores por los costados y unido por la parte trasera. Como segunda capa una caída por el frente de tela llegando hasta los tobillos, con cortes en los costados que dejaban las piernas descubiertas cuando se movía, todos los bordes de la caída eran de color dorado. Zapatillas de tacón alto color azul igual con bordes dorados en la suela y donde se mete el pie. Un cinturón azul con bordes dorados y una esfera de unicel azul con bordes dorados en el costado derecho. Mangas que van desde la muñeca hasta el codo de color azul y con bordes dorados, con una caída en el antebrazo de llegando hasta el piso. Una bufanda gruesa de piel falsa color café grisease con puntas de un tono más oscuro, peluca café rojizo con fleco ladeado por el lado derecho y puesto con cola de caballo llegando hasta la cintura.

Al mismo tiempo que llegan las cosplay en el segundo piso se iniciaba el concurso de dibujo²³⁹, con 11 participantes. Este se sucitaba en una mesa puesta en el costado izquierdo de la sala. La mayoría de los concursantes eran mujeres, todos los participantes hacían una ilustración de uno o más personajes animes, ya sea representado una escena de su serie o en una pose creado por un “fan-fic”. 8 participantes veían una imagen en internet, gracias a su celular, para copiarla, solo dos participantes lo hacían por medio de la imaginación y 1 participantes dibujaba la foto de una cosplayer que tomo anteriormente al concurso.

Igual se podía observar a más chicas con pelucas que ayer, pero sin realizar cosplay. Con la llegada de todos los cosplay anteriormente mencionados llego aún más gente a la convención, todos estaban pidiéndoles fotos.

Una multitud de hombres le pedían las cosplayers fotos grupales con las demás cosplayers, al ver esto los organizadores hicieron una sesión de fotos junto a las “maids”, “butles” y el invitado espacial.

Dando las 4:20 p.m. en el segundo piso, el invitado Guillermo Contreras Olivera el “YouTuber”²⁴⁰ y dibujante famoso por las redes sociales de internet comenzaba su presentación, más gente lo observaba ese día. Realizo lo mismo que el primer día; hablo de su trabajo, de cómo se relaciona con otras personas de su misma profesión y con sus seguidores. Al final de su

²³⁹ Para los participantes del evento este concurso es de gran valor, ya que en este demuestran tanto sus gustos a estos elementos, de igual forma, le permite reinventar y expresar los símbolos con los que se sientes identificados por medio del arte.

²⁴⁰ De esta forma son conocidos a las personas que adquieren fama a través de la página de internet de nombre Youtube, gracias a los elementos que proporciona la cultura pop. Ya realización videos de canto o mostrando un videojuego. Por su fama dentro de las redes sociales son invitados a estos eventos con el objetivo de atraer gente.

presentación, el grupo de maids y butles junto con sus fans y los organizadores del evento se tomaron una foto de conmemoración.

Una de las razones principales por la cual se invita a estas personas es por 3 cosas; la primera es por su fama dentro de la comunidad otaku que gusta de de estos los tópicos y lo que esté de moda dentro de las subculturas juveniles, también por el gusto de poder estar cerca de sus ídolos para compartir sus símbolos e ideologías. No es de extrañar que los invitados famosos llamen la atención de la gente, ahí se encuentra la segunda razón, al invitarlo se observa que acuden más personas al evento, dando mayor popularidad al evento, a las tiendas invitadas (para que las personas compren más en este lugar) y más reconocimiento para los organizadores (con el fin de que la gente acuda a mas eventos que estos organicen). La última razón por la cual se les invita es para promover aún más la utilización de los símbolos utilizados por la subcultura otaku, también, para ayudar a reforzar al ser identitario de los individuos que asistan al evento, al igual, para mostrarle a la sociedad las prácticas y símbolos de la subcultura otako, con el fin de ser comprendidos por las demás personas, al igual, para incitar a sus participantes expandir, reinventar y hacer perdurar esta subcultura.

A las 5 p.m. hubo presentación de baile k-pop realizado por el grupo “10th frequency” conformado por 5 mujeres y 2 hombres, es más, las “miads” y los “butles” que estuvieron vendiendo en la convención era dicho grupo realizó 3 coreografías²⁴¹.

²⁴¹ Se observó que este grupo realizo dos participaciones dentro de la convención, en su puesto de venta y como bailarinas de un grupo de K-pop.

Dando las 5:30 llegan más cosplayers:

Una joven de entre 20 y 30 años con blusa de payasito rojo debajo de un kimono blanco con escote en v terminando hasta el ombligo, mangas largas con franjas rojas en los hombros y con una caída en el antebrazo hasta el piso. El kimono estaba atado en la cintura por una banda roja terminando con un moño en el frente. Falda roja y pegada llegando hasta las rodillas, zapatillas blancas con calcetas blancas a la altura de la rodilla. Peluca negra con fleco separado y caídas en ambas mejillas, dos coletas, atadas por ligas que poseían pegados cascabeles dorados, ambos costados de la cabeza llegando hasta la cintura.

La segunda cosplay era la hija de la cosplayer anteriormente descrita, una niña de entre 5 y 13 años, que representaba a "Rose Quartz" un personaje de una serie norteamericana llamada "Steven Universo", su conjunto estaba conformada por un payasito rosa pastel, los hombros y las piernas estaban cubiertos por una tela anchada transparente de color rosa. Zapatillas de color rosa pastel. En la cintura llevaba puesto una cinta a modo de cinturón de color rosa, peluca rosa con fleco ladeado hacia la izquierda con caída en ambos costados de la cabeza y llegando todo hasta el cuello. Atado en la parte superior de la cabeza había una cinta color rosa pastel.

La tercera cosplayer, era una joven de entre 20 y 25 años, hacia representación de "Kaneki" protagonista del anime "Tokyo Ghoul". Su vestimenta estaba conformada por un chaleco negro con cierre frontal blanco, el pecho era atravesado por una línea horizontal, al igual, dos franjas gruesas verticales, en forma de v, estaban a en los costados del cuerpo por la parte del estómago, Pantalones negros con zapatos negros de tacón alto. La espalda

descubierta por la parte de los hombros, cintura y cadera. Peluca blanca de cabello corto con fleco cubriendo la frente. La cabeza estaba cubierta por una máscara negra con un cierre en el cuello y boca, en la parte de la boca había una imagen de una boca mostrando los dientes y las encías. La máscara solo dejaba descubierta la cabeza descubierta y el ojo izquierdo, mientras que cubre el ojo derecho y la boca. En los bordes y en los costados de la mandíbula de la máscara se encontraban unas “chapas” realizadas con tapas de plástico y pintadas de plateado. El ojo descubierto llevaba un pupilente rojo. Llevaba 4 “tentáculos” rojos sobresaliendo a ambos lados de la espalda y curveándose hacia el frente, estos eran realizados de cartón con cortes a forma de escamas, puntas negras en los tentáculos, todo pintado con spray. Un dato curioso, esta joven le cambió el sexo al personaje que estaba interpretando, esto demuestra la reinvención y adaptación de los elementos ya existentes para que queden a fin con la identidad del individuo.

El último en verse es el crossplayer masculino de entre 20 y 25 años, haciendo de personaje femenino²⁴², representaba a “Rize” de la serie igual “Tokyo Ghoul”, vestido largo y blanco con un payasito morado debajo de este, en la cadera un cinturón grueso de color negro. Zapatillas rojas con medias verdes. Peluca llegando hasta los hombros de color morado con un fleco ladeado hacia la derecha, en la parte izquierda de cabello, con cola de caballo atada con una cinta amarilla. Pupilentes rojos con lentes de armazón negro y lápiz labial rosado.

²⁴² La sociedad tiende a estereotipar a la persona que realiza esta actividad al hombre o a la mujer, la verdad es que los participantes lo practican simplemente para mostrar el gusto, como también, el apego identitario que poseen con el personaje. Observando esto, el individuo realiza su interpretación conservando la esencia del personaje, es decir, sin cambiarle o añadirle nada a la representación e interpretándolo bajo su mismo sexo.

La llegada de todos estos cosplayers generó un gran revuelo en el segundo piso, grupos de personas se reunían para tomarles, ya sea individualmente o grupal, para esa hora llegaban más personas a la convención solo para verlos. Durante la sesión de fotos los cosplayers jugaban con el ambiente, haciendo poses en lugares que realzaran sus vestimentas, los cosplayers que representaban personajes de la misma serie anime recreaban escenas de dicha serie. Terminando la sesión los cosplayers estaban reunidos, platicando, ayudándose a ponerse o quitarse parte de su atuendo (a los que llevaban accesorios), platicando como hicieron sus cosplays y preparándose para el concurso que más tarde se dará en la convención.

Para las 6:00 p.m. comenzó la conferencia del grupo "shimai" esta vez con más personas observándolas, hablando igual de cómo llegaron a hacer cosplayers reconocidas, que harán y a donde irán, que es el cosplay. Este día por medio de diapositivas mostraron imágenes de cosplayers profesionales y los tipos de cosplay que existen, los cosplays que antes realizaron y como los realizaron, las sesiones de fotos que han realizado, tips para realizar cosplay y cómo eran los concursos en los que han participado.

Dando las 7:00 p.m. comenzó el concurso de cosplay, las juezes era el grupo shimeí y una organizadora de la convención. Pero, ¿en qué consiste esta actividad? En la presentación que los cosplayers realizan son para (aunque son femeninas las que participan mayoritariamente) mostrar su creatividad y el cómo este huso los elementos simbólicos en su vestimenta, todo se realiza frente una multitud de personas, juezes o expertos para que estos premien una persona tomando en consideración la calidad de su vestimenta (costura, accesorios o detalles en la ropa), que tan parecido es el actor con el personaje

y por último el performance, es decir, el desarrollo de su teatralización, según el personaje que representan, en el escenario. Otras reglas cruciales para estos concursos son que ningún participante debe llevar un arma, un objeto punzocortante, un accesorio que pueda dañar al público, hacer algo que pueda provocar un accidente o portar sustancias nocivas. Una regla que no se respeta en concurso pequeños (como el de esta convención), pero que influye mucho en concursos estatales, nacionales o internacionales, es que el cosplay debe ser realizado por el participante, este no debe ser comprado o mandado a hacer ya que se debe dar prueba de ello a los jurados.

Siguiendo con la explicación del concurso, los participantes (individuales o en equipos) van subiendo al escenario por medio de turnos y con un tiempo limitado para mostrar un performance (puede ser un baile, la actuación de una escena de la serie del personaje o una pasarela). Una vez terminado las actuaciones los jueces (que son generalmente los invitados especiales de este evento) toman su decisión basados en los criterios anteriormente dichos. Ya elegido el triunfador, los participantes son llamados sobre el escenario, primero se nombran los premios especiales (por originalidad, desenvolvimiento o por realización de traje) después al tercer lugar y así hasta el primer lugar, todo esto acompañado de la entrega de los premio.

Para este concurso cada participante contaba con 5 minutos sobre el escenario para realizar su performance, siguiendo las reglas descritas en el párrafo pasado (exceptuando lo de la realización del cosplay), siendo de jurado el equipo "Shimai" ("Draconis" Y "Elenrel") y la organizadora Nathalie Cárdenas Guzmán. El concurso conto con 4 participantes, todas mujeres. Cuando el concurso comenzó las personas llenaron el salón rpincipal del segundo piso,

todas la sillas se ocuparon y algunos espectadores se sentaron en el piso o se apoyaron en la pared, los amigos y/o las amigas de las participantes gritaban animando a su compañera, algunos de los espectadores sacaban su celular para tomar fotos o grabar el evento por completo. La organizadora Ariadne Song tomó el micrófono y agradeció a todos por la asistencia, agradeció a las participantes y con esto inauguró el concurso llamando de uno a uno a las participantes:

La primera en pasar fue “hitomi”, yendo al frente de la mesa y tomando una pose con las piernas cruzadas y las manos en la cintura, durante su presentación se puso una música instrumental, al ritmo de esta música dedico un baile en donde movía sus brazos y sus piernas rítmicamente entonando un vals. Durante las partes rítmicas de la tonada giraba en su propio eje, conforme bailaba se movía a través del espacio, aprovechando los tiempos de pausa de la canción en realizar una pequeña caminata estilo pasarela y finalizando su presentación con una pose imitando a una bailarina de valet

La segunda en pasar era la chica con el cosplay de “Monokuma” (la de sudadera blanco y negro), comenzó con una pose mirando al público, con las manos cerradas y elevadas a la altura de las mejillas, cuando comenzó la música realizó un baile llamado “kiyomi song”²⁴³ (que entra dentro de la corriente “Kawai”), la música era de tonada suave con unas tonadas eléctricas (parecida a los sonidos que hacen los juguetes para los bebe). Interpretó la danza original de esta canción, siendo movimientos de caderas suaves de un lado a otro pero con mucho movimiento de brazo y manos, dejando estático de

²⁴³ Canción procedente de Corea de sur, realizada por la cantante Hari. Este se popularizo entre los grupos fanáticos del k-pop y del anime (en especial entre las mujeres) debido a la tonada tierna.

pies, llevando las manos al cachete y haciendo movimientos circulares como si apretara los cachetes, poniendo las manos a la altura del cuello de manera horizontal o poniendo las manos en forma corazón. Terminando su presentación con una pose poniendo si manos en la cabeza simulando orejas de gatos.

La tercera en pasar fue la chica que hizo de “Kaneki” (la de tentáculos de cartón), comenzó con una pose de batalla, se puso el tema principal de la serie anime e hizo una referencia a la transformación del personaje de humano a monstruo²⁴⁴: desgarrándose la ropa en la parte del vientre, imitando espasmos de dolor, poniéndose la máscara e imitando la desesperación del personaje al transformarse, poniéndose sus tentáculos de cartón imitando como si se les estuvieran saliendo de la espalda y finalizando su presentación con otra pose de batalla y girando sobre sí misma para demostrar su “transformación” (su cambio de vestuario) ante los jueces y el público.

La ultima en pasar era la niña con el payasito rosa, comenzado un pose rígida con las piernas juntas y los pies apuntando a los lados, la canción que se puso fue de instrumental, su presentación, con ayuda de un pandero y una cinta de gimnasia, fue un baile de ballet mientras agitaba el pandero y seguía el ritmo de la música, girando en su propio eje mientras se desplazaba hacia la derecha o izquierda del escenario, cuando la música cambia de ritmo a una más rápida tomó la cinta de gimnasia y la agito en forma circular mientras brincaba y bailaba por el escenario, terminando su presentación con una pose parada con

²⁴⁴ La trama del anime consta de creaturas en forma de seres humanos, como al igual en personas que pueden sacar de sus cuerpos tentáculos o transformarse en monstruos.

un pie, el otro extendido, el cuerpo inclinado de frente, un brazo apuntado de frente y el otro hacia arriba, mirando hacia los jueces.

El concurso acabo a las 7:30, la organizadora Ariadne Song agradeció a la participación de las cosplayer, agradeció a las personas y las juezas por estar en el evento, recalcó la importancia de hacer esta actividad y de hacer estos eventos. Mientras la organizadora hablaba las juezas debatían quien de las participantes sería la ganadora, susurrándose entre ellas, viendo las anotaciones de los puntajes que hicieron según la coreografía, el traje, la representación que se tiene del personaje y la originalidad de la actuación. Después de 10 minutos se pararon y pasaron al frente de la sala mirando hacia el público, anunciaron que ya tenían el resultado, pero antes de anunciarlos Ariadne llamó a las participantes de nuevo al escenario, las juezas tomaron la palabra y mencionaron los resultados, la mayoría del público guardo silencio, los que no, gritaban palabras de apoyo para sus amigas.

El tercer lugar fue la niña del payasito, recibiendo una caja de dulces “pocky” y un poster de un personaje anime. El segundo lugar la chica de la sudadera de blanco y negro, recibiendo un calendario de personajes animes y un poster de serie anime. El primer lugar era la chica que hizo a “kaneki” recibiendo una taza con un personaje anime, un poster y una caja de “pocky”. Los premios fueron donados por las tiendas.

Terminado el concurso los organizadores se despidieron del público, agradeciendo su asistencia y terminando con una sesión de foto grupal junto al grupo de k-pop, a las cosplayers, los organizadores junto y con parte del público que asistió dicho día. .

El público se retiró de manera organizada dando las 8:00 p.m. platicando del concurso, mientras salía la gente las ganadoras del concurso cosplay se quedaron dentro del local con sus amigas y mostrándole sus premios, otras personas esperaban a que la mayoría de la gente saliera para evitar el tumulto, las tiendas guardaban sus productos en cajas y las llevaban a sus carros, levantaban las mesas que le sirvieron para poner su local y las llevaban también a su carro, de poco en poco las salas se vaciaban hasta no quedar nada, los vendedores checaban si no olvidaron algo, mientras los organizadores del evento barrían el piso, las personas en la calle esperaban a su familia, tomaban taxis o se iban en autos propios, cerrando el centro cultural a las 9:00 p.m.

Otro evento en Chetumal al que se asistió para la narrita de este apartado fue una sesión fotográfica para los cosplayers. Esto ocurrió el 8 de mayo del 2016, sucediéndose en un parque de la localidad. El evento fue anunciado vía “Facebook” por medio de una invitación pública, llamando a todo cosplayer de Chetumal o a personas que deseen iniciar con esta actividad.

El evento se llamó “Reunión Kameko y Cosplayers”, un paréntesis aquí, la palabra “kameko” significa camarógrafo, aunque esta palabra se designa para los que dedican a tomarle fotos a los cosplayer, viene al juntar las palabras “Kamera kozo” que significa igual “chico de la cámara”, derivación creadas de la pronunciación directa de la palabra japonesa “カメラ” (kamera) que significa cámara. En el caso de la palabra “koko” no he podido encontrar su significado o derivación. Se citó a las 4:00 p.m. en el parque conocido por los habitantes de Chetumal como “El de los Caimanes”, debido unas estatuas en forma de caimán que tenía su fuente principal, este parque está ubicado entre

las calles Miguel Hidalgo y Othón p. Blanco junto a la Av. Álvaro Obregón y la Av. 16 de septiembre.

El parque se divide en 4 áreas cuadráticas, un cuadrado superior izquierdo por la Av. Álvaro Obregón por arriba y la Av. 16 de septiembre por la izquierda (área 1), un cuadrado superior derecho poniendo la Av. Álvaro Obregón por arriba y la calle Miguel Hidalgo por la derecha (área 2), un cuadro inferior derecho poniendo la Av. 16 de septiembre por la izquierda y la calle Othón P. Blanco por debajo (área 3) y por ultimo un cuadro inferior derecho poniendo la calle Othón P. Blanco por debajo y la calle Miguel Hidalgo por la derecha (área 4).

Dentro de estas áreas se posicionan algunos edificios, Atravesando de manera horizontal las áreas 1 y 2 se encontraba el jardín de niños “Benito Juárez”, un edificio de un piso con una fachada color blanco y rojo, con 4 ventanales ovalados y horizontales por el frente, con marcos de madera y pequeños rectángulos verticales, bordes de madera ubicados y dejando un espacio entre ellas, de la entrada principal estaba ubicada exactamente en el centro del edificio, siendo ovalada con herrerías. Debajo de los ventanales y entre el espacio vacío antes de llegar al piso, un decorado simulando una albarrada, con piedras blancas y bordes rojos. Con 2 pequeños edificios del mismo color, ubicados a ambos lados del edificio principal (en las áreas 1 y 2), pero el diseño de sus fachadas superiores cuentan con pequeños rectángulos, el edificio tenía una fachada blanca con bordes rojos y ventanales ovalados de manera vertical, siguiendo la descripción de los ventanales del edificio principal.

En la parte frontal del edificio principal había una barda baja de concreto con reja de herrería en el centro, todo de color blanco y rodeándolo, dejando los dos edificios de anexo afuera, terminando unida a la estructura principal por el lado derecho del edificio, dejando un espacio verde entre el inmueble y la barda. Por el lado izquierdo terminaba igual unido al edificio principal. Los edificios apartados se conectaban con el principal por medio de un pasillo al aire libre, con un piso de concreto color rojo y con un pequeño techo de madera sujetado a postes. El techo eran parecidos a marcos, por detrás del edificio, en el centro, había una plaza de piso de concreto y siendo parte de la estructura del jardín de niños con una tarima techada con una fachada de color beige.

Frente a la plaza principal se encontraba la fuente (entre los bordes de las áreas 3 y 4) teniendo una forma circular y dividido en dos partes; la primera parte es una pequeña barda baja de bordes superiores e inferiores de color rojo, divididos por rectángulos no cerrados de bordes verticales negros, como diseño contaba con dos L invertidas de color rojo con un pequeño cuadrado negro entre ellas, todo sobre un fondo blanco. El piso dentro de la fuente es de color azul claro con una segunda estructura dentro de este (siendo la segunda parte de la fuente), siendo circular pero bardas elevadas, como si fuera una colina, centrado sobre la estructura había una pequeña tarima con 4 obeliscos de colores café.

En el área 4 se encontraba la casa de la crónica, una estructura de dos pisos realizada de madera con un piso elevado de color blanco con bordes rojos, en la entrada se encontraba un pequeño corredor techado y sin paredes, con una escalera para acceder a este edificio (viendo que es de piso elevado), con una barda de madera unido a los protectores de la escalera y dividido por cuadros

con bordes de color rojo y con una x blancas de madera con un centro rojo. Ventanales rectangulares divididos en dos con marco rojo, con protectores de vidrio y persianas de madera unidas a la pared, lámparas de época negras y ubicadas cada lado de las ventanas.

En el área 3 se encuentra en un área verde con una sala de juegos que incluía una resbaladilla, unos pasamanos y unos columpios, todo de metal y pintados a multicolor.

Todo el parque era recorrido por pasillos de cemento color café y con bardas a ras del piso (igual de color café) con bacas de cemento de colores rojos e unidos al piso y áreas verdes distribuidos entre diversos espacios.

El evento fue organizado por “Elenrel”, participando igual como una “Kameko” (camarógrafa), “Alvin Here”, “Conegita” y “Agua de mar”, siendo igual una “Kameko” (camarógrafa) (solo me permitieron dar los apodos por las que se les conoce dentro de la comunidad Cosplay).

La primera en llegar al evento fue “agua del mar”, cargando con un trípode y una cámara profesional, un dato que se comentó; es que estos eventos se organizan en todas las ciudades, generalmente después de una convención, pero, poniéndose de acuerdo el camarógrafo con los cosplayers. Es importante para este evento llevar el cosplay (pudiendo llegar ya vestido o ponérselo ahí). Comentó igual que el objetivo de estos eventos es crear una otredad entre el cosplayer y el personaje que interpreta, es decir, fortalecer el vínculo que tiene una persona con la actividad, sentirse bien al hacerlo y sobre todo, con el personaje seleccionado para la participación de esta actividad con el fin de adquirir más las características identitarias que te llevo interpretarlo.

También platicó que el cosplayer le gusta tener registro fotográfico de su cosplay, para tenerlo como recuerdo para futuros días o mostrarle a la sociedad el significado de esta actividad y/o los gustos personales hacia estos elementos simbólicos. La actividad permite al cosplayer tener una evidencia más general de su actividad, creando una ilusión verdadera entre el personaje, la persona y el ambiente (se hablara de esto más adelante).

La segunda en llegar fue la cosplayer “Darvaz”, con un amigo y su novio (jóvenes entre 20 y 30 años), llego su cosplay puesto, representando al personaje de “Rory Mercury” del anime “Gate”. Su vestimenta era un vestido negro con cuello amplio de color rojo y con mangas cortas gruesas de color negro con una cinta roja con un moño en el frente. El vestido era negro con una banda gruesa vertical en el centro, con 2 lazos rojos en x pasando por esta banda, el borde bajo el vestido era de olan color rojo. La falda era de olan a dos capas, llegando a media pierna; la primera capa era negra, la caída de la entrepierna era roja con un triángulo invertido negro en centro. La segunda capa era de color rojo. También unas medias terminando exactamente pasando las rodillas, con una liga negra con picos rojos a modo de liguero. Botas de tacón rojo con suelas café. En la espalda del vestido un moño rojo llegando a sus brazos y las rodillas, mangas negras iniciando en la muñeca y terminando hasta el codo con una banda roja en el borde del codo y con un moño por el frente. En el cuello, una banda gruesa y negra a modo de collar con bordes rojos de olan, una pequeña corbata roja terminando hasta el inicio del pecho y ladeada hacia la derecha con una línea horizontal en modo de V casi llegando hasta el final de la corbata. Una peluca negra lacia, con fleco cubriendo la frente, con dos caídas a ambos lados de la cabeza y llegando

hasta la cintura, sobre la cabeza un moño de picos altos y anchos de color negro con bordes rojos y un moño rojo en el centro de este. Como accesorio una hacha de dos hojas, la primera de color morado de mango delgado con una hoja gruesa vertical y el borde gris (donde está el filo del hacha), la segunda hoja de pico color gris, la unión de estas hojas es una esfera de ovalada con el que sale una cinta morada rodeando el mango. En la hoja del hachas un diseño de rizos con un corazón en el centro, estos diseños eran de color rosa pastel, todo realizado a base de cartón con capa de fibra de vidrio.

La tercera en llegar fue “Elenrel”, vino desde bacalar junto a su novio, portando su cámara profesional, y varios lentes. Todos reunidos en el teatro del parque, las “kamekos” se ayudaban entre sí a preparar las cámaras mientras observaban a su alrededor, con el fin de elegir un buen lugar la sesión. La plática entre las cosplayers, los kamekos y los invitados era amena, siendo; de cómo fue que se enteraron, del trayecto de sus casas al parque, por donde vivían, de sus gustos, como fue la realización del cosplay, de esperaban aparecer en sus fotos, en que partes del parque serian y como serían sus poses y lo que harán terminando el convivio.

Durante la plática un grito ajeno a los participantes sobre salió, era un niño de entre 7 y 12 años que estaba junto a su mamá que estaba tendiendo ropa en el parque. El niño empezó a insultar a “Darvaz” diciéndole; “esa bruja fea”, “esa gata” (por el moño que parece como orejas de gato), “la mensa del disfraz”, “mensa”, “rara”, entre otros...su mamá no hacía nada. Este fue ignorado de inmediato, ninguno de los participantes le dirigió la palabra y se reanudo la plática entre las cosplayers de nuevo.

Otra cosa que los kamekos comentaron es que todos los que tomaban fotos en estas sesiones respetan un principio de reciprocidad (66) entre el fotógrafo y el cosplayer, ya que deben compartir la foto con la persona a la que se la tomo.

La segunda cosplayer en llegar era una joven de entre 20 y 25 años, que lucía un vestido parecido a un kimono sin mangas de color azul con diseños florares, con un cuello alto. Atravesando el vestido por centro de manera vertical había una banda dorada con lazos a modo de botón de color negro. Un borde bajo del vestido era de olan. El borde donde comienza el brazo y los costados del vestido eran de color negro. Dos mangas que no se unían al vestido de color negro, abarcando la parte media del brazo superior hasta las muñecas, pero con borde ancho sobresaliendo en forma de campana y cubriendo la mano de color azul con diseños de flores. Medias negras con zapatos de tacón alto. No tenía peluca pelo su pelo estaba amarrado como bola con un fleco ladeado hacia la derecha.

Dando las 5:00 p.m. de la tarde ya nadie más se presentó, así que se comenzó con la sesión fotográfica, a la par se comenzaba en la plaza principal del parque una práctica de porristas, siendo un grupo variado de mujeres y hombres de entre 15 y 25 años, haciendo piruetas y practicando las pirámides humanas. Todos se movilizaron para la casa de crónica y en la entrada de esta comenzaban a tomar fotos, las cosplayers comenzaron a hacer poses con ayuda de la barda y a jugar con el ambiente, interpretando escenas del personaje del anime al que pertenecen. En eso llegó una invitada más al evento, una joven de entre 20 y 25 años.

De ahí en más nos dividimos en dos grupos: el primer grupo “Elenrel”, su novio, “Darvaz”, sus dos acompañantes y la última invitada, el segundo grupo era “agua de mar”, la cosplayers del kimono y yo. El primer grupo se dirigió hacia los edificios del aérea 1 y nosotros bordeamos el parque. La cosplayer se dedicó a hacer poses jugando con el ambiente del parque, la kameko comenzó a instruir el lugar perfecto y la pose adecuada según la toma que deseaba la cosplayer. Mientras tanto el segundo grupo tomaba foto en los pasillos de los edificios, la misma mecánica entre el kameko y la cosplayer. Todos los invitados no cosplayer ayudaban a los cosplayer con su ropa y con lo que llevaban; acomodando su ropa, sosteniendo bolsos para que no salgan en la foto, a “darvaz” ayudándola con su hacha cuando no lo usaba en la toma y aconsejando en poses.

Dando las 6:00 p.m. todos se movilizaron hacia la fuente, los y las porristas en la plaza estaban acompañados por un grupo de niños y niñas de entre 10 y 15 años con sus padres sentados en las bancas cercanos a la plaza principal, el grupo de porristas junto a unos tutores de entre 25 y 35 años, instruían a los jóvenes a hacer ejercicio como calistenia y correr por la plaza. Los cosplayers al acercarse a la fuente llamaron la atención de los jóvenes, pero este interés fue disipado por el tutor.

Las cosplayer se subían en la fuente para tomarse fotos, solo “darbaz” y las kamekos llegaron hasta los obeliscos para tomar fotos. Los padres de los niños las observaban y los invitados esperaban debajo de la fuente.

Dando las 6:30 p.m. se hizo una pausa para descansar y comer, todos se sentaron en una banca cerca de la fuente y algunos en el piso o en la barda baja. Pero este descanso fue interrumpido por un persona más, el crosplayer masculino con el crosplay de Rize llego a las 6:40 p.m., el grupo se movilizó hacia la área del juego para una tomarse fotos. Dando las 7:30 p.m. se terminó la sesión de fotos y cada quien se retiró en sus autos.

Hasta ahorita este trabajo se ha centrado en expresar la perspectiva que se tiene de los demás jóvenes denominados otakus dentro de la ciudad de Chetumal, pero, en el siguiente aparatado, se mostrara la perspectiva de la subcultura otaku y como este ha evolucionado dentro de Chetumal, de la mano del autor, es decir, que se narrara la experiencia de vida de su servidor con el objetivo de demostrar como la subcultura otaku ha evolucionado dentro de los habitantes de Chetumal.

3.3.- Etnografía

Aun no me decidía si verlo o no, por un lado era de las personas que no creía que esas cosas eran divertidas, más bien, que lo que me recomendaba mi amiga no fuera buena. Por el otro lado, quería conocer más de ese tema, de lo que todas mis amigas hablaban y que según ellas, veía desde hace tiempo. Decidí hacerle caso a mi amiga y ver el anime que tanto me recomendó, así que cuando llegue a mi casa después de la escuela decidí prender mi laptop y ver dicho anime.

Antes de que comenzara a reproducir el video comencé a pensar - ¿porque veo esto? ¿Me gustara?- pero deje de agobiarme y comencé a reproducir el anime, he de admitir que la canción que pusieron como apertura me encanto, era rítmica y agradable, como al igual, me pareció divertida la animación que pusieron para dicha canción. La volví a repetir como dos veces más para poder leer los subtítulos, la traducción que le pusieron a la canción me gusto, hablaba de cómo podían ser son los sentimientos de una persona enamora, en fin, todo eso permitió que decidiera ver dicho anime sin tantas dudas.

Al principio (terminando la canción de introducción) me pareció extraño escuchar el idioma Japonés y el asentó que los personajes poseían, a pesar de estar subtitulado al español, escuchar cosas como “arigato” (gracias) o “ohayo” (buenos días) me resultaba un poco raro ya que me sentía fuera de lugar a lo que siempre estaba acostumbrado a ver en la T.V., pero quería escuchar más a pesar de eso, quería ver si lograba entender dicho idioma sin necesidad de los subtítulos.

Escuchaba las voces agudas, veía las expresiones de los personajes unos tantos sobres exagerados, de igual modo, tenía pena (al principio) que mi familia escuchara y/o viera que estaba observando un anime. También he de mencionar que cuando mi amiga me conto que la serie trataba de romance, me sentí un poco apático al principio (no me gustan ese tipo de trama, pero como mencioné con anterioridad, el intro me enganchó para observar el capítulo completo)

Si bien comencé con un poco de apatía, al avanzar me engancho la historia, manejaba lo que era comedia y lo mezclaba con las situaciones amorosas, de esta manera apareció un nuevo género (aunque este ya existía, para mí fue como una revelación, algo nuevo que me gusto y que quería seguir viendo), la comedia romántica. Me divertían mucho las situaciones graciosas por las que pasaban los personajes, me aguantaba la risa para que mis padres no descubrieran que estaba viendo esto y les mentía cuando sospechaban (ya que se me escapaban unas cuantas carcajadas), tanto era mi pena que tenía que cerrar la puerta de mi cuarto cada vez que veía anime.

Poco a poco fui simpatizando con los personajes, sentía que lo que les pasaba a estos concordaban con lo que me pasaba o me había pasado a mí. Me reflejaba con ellos, por ver que estos tenían una amistad de burlas y unas cuantas peleas, pero al final, estos se apoyaban y salían adelante juntos (como hacen los verdaderos amigos). Comencé a relacionarlos con mis propias amistades, de esta manera y sin darme cuenta, ya estaba viendo un episodio tras otro y llegando al episodio 5 de la serie (que cuenta con 24 episodios) en un día.

Conforme avanzaba la trama ya veía a los personajes con más cariño, me sentía triste cuando pasaban por una situación difícil en su relación (si se peleaban en serio o si se les rompía el corazón), me alegraba cuando se reconciliaban y me exaltaba cuando les pasaba algo emocionante, claro, sin perder la diversión que tenía por ser comedia. Hacía rápido mis deberes escolares de la prepa y los deberes de la casa para poder seguir viendo la serie.

Cuando llegaba a la escuela me pegaba con mis amigas para platicar del anime, nos pasábamos todo el descanso hablando de eso, me sentía más apegado con ellas ya que teníamos un gusto en común. Me platicaban de otros animes que debía de ver, de cómo son sus tramas y sus personajes, de esta manera caí también en la cuenta de que las series que veía de pequeño (como Sakura Card Captor, Dragon Ball, Magical Doremi, Digimon o Pokemon) no provenían de Estados Unidos, si no de Japón.

Sabiendo esto me dedique a buscar más cosas que se le relacionaran a Japón, no como fanático, más bien como una persona que quiere conocer más de cosas que no comprendía - ¿Cómo es Japón? ¿Las personas que viven ahí serán como los personajes del anime? ¿Se comportaran igual? ¿Comerán lo mismo que mostraban en el anime? O ¿vivirán cómo se muestra en el anime y tendrán los mismos paisajes como los que se dibujan en este?- todo eso rondaba mi cabeza a la vez que buscaba fotos y videos de Japón (claro a escondidas de mi familia ya que me daba pena de que supieran que veía anime).

La serie avanzaba y mi gusto por el anime lo hacía cada vez más, no quería que “Lovely complex” acabara, pero al mismo tiempo quería ver como culminaba la relación de la pareja protagonistas y que se daba lugar en el último episodio. A partir del capítulo 6 los episodios se me hacían rápidos, cuando me percataba ya estaba en 10, en el 11, en el 12, en el 13 y así sucesivamente (incluso retrocediendo el cursos del video para repetir las parte que me gustaron o para lograr entender esas partes que no lograba comprender). Llegando al episodio 18 estos se me hicieron lentos, es aquí que me tomaba días para ver el siguiente episodio, con el objetivo de no llegar al

final, pero las ansias de verlo me ganaban, de esta manera, en un fin de semana termine la serie, lleno un poco de tristeza porque ya no tenía que ver, mi serie favorita (en ese momento) había acabado, por el otro lado me sentía también feliz por ver el resultado positivo que tuvo la pareja (después de tantos problemas entre los episodios).

Viendo que no tenía que ver en mis tiempos libres comencé a ver otros animes (dejando por un lado algunos que me aconsejaron mis amigas), ya que buscaba series que se parecieran mucho al anime que tanto me encanto, que tuvieran comedia romántica, pero cuanto más veía este género menos único me parecía como al principio. Comencé a ver géneros de anime distintos como de terror, psicológicos, de acción, de fantasía, ecchi (siendo estos en donde se sexualiza al personaje femenino, sin llegar a desnudos, solo erotismo censurado) o gore (donde en partes de la trama suceden cosas sangrientas). Es aquí donde arranca mi gusto por el anime, donde me reconozco como un “fanático” de estos.

Esta historia narra de cómo fue mi experiencia, mis ideologías y mi sentir con respecto al anime, de como este se convirtió en una costumbre y parte de mi vida, es más, esta narrativa cuenta de cómo fue la primera vez que observe anime. Yo tenía 15 años de edad y cursaba el primer año de bachillerato. Como pueden observar mi incursión a estas series animadas japonesas fue a través de la socialización secundaria, es decir, por medio de mis amigas, ya que mi familia desconocían de estos, incluso pensaban que las antiguas series que observaba en la T.V. Eran de Estados Unidos (como yo creía igual). La única forma en la que podía observar estas series (incluso hoy lo sigo realizando) es por medio de mi computadora, gracias al internet.

Como se mencionó en la narrativa estas series animadas japonesas, conocidas mejor como animes, ya se transmitían en México a través de la televisión, series como Digimon, Pokemon, Dragon Ball, Caballeros del zodiaco, Sailor Moon, Sakura Card Captor, Super Campeones, Inuyasha, Medabots, Shaman King, Monsters Ranchers, Kid Musculo, Super Cerdita, Samurai X, Megaman, Bayblade, Ones Piece, Trigun, Naruto, Hamtaro, Meteoro o Yugioh y siendo recibidos por el público infantil y juvenil en los años 90 y comenzando el 2000.

Gracias al Canal 5 de la televisora Televisa (siendo estos los primeros en transmitirlos en los años 70) y al Canal 7 de la televisora Tv azteca, es que estos se conocieron y se expandieron en México, también he de mencionar a las cadenas Estadunidenses Cartoon Network, Nickelodeon y Fox Kids (que paso a ser Jetix y después al canal que conocemos hoy como Disney XD).

Otro punto que he poner en cuenta es que la mercancía relacionada este tópico tampoco se hizo de tardar, como es costumbre, lo que esté de moda es en lo que se centran las empresas de comercio (como ejemplo; juguetes como Mattel o de videojuegos como Nintendo) para producir artículos que puedan vender según al sector que lo esté consumiendo. En el caso de México los primeros productos que se conocieron más y que estaban relacionados a las series animes que se transmitieran en ese entonces, eran los tazos, pequeños discos (a modo de medallas) delgados y de plástico, con imágenes a ambas caras de estos. La forma en la que se jugaban era apilando unos cuantos de estos a modo de torre (poniéndolos de tal forma que la imagen principal quede boca arriba, cada jugador ponía mínimo un tazo propio en la torre) y con uno de estos en mano (para esta tarea se utilizaba el tazo favorito del jugador) lanzarlo a la torre con el objetivo de voltearlos, si se logró esta tarea el jugador se

quedaba con los que volteo y este volvía a lanzar, de no lograr voltear ninguno lanza el siguiente jugador que siga en turno (podían jugar de 2 a indefinido número de jugadores, aunque lo podía observar en la mayoría de juegos no rebasaba los 5).

La primera serie de estos (y que se relacionan con el anime, ya que los primeros tazos salieron en 1994, teniendo imágenes relacionados con la caricatura norteamericana Loony Toons) salió en México gracias a la empresa que distribuyen los productos Sabritas en el año 1995, llevando las imágenes de los personajes del Anime Caballeros del Zodiaco. Estos se encontraban dentro de las bolsas de frituras comestibles que producía dicha empresa (uno por cada bolsa). Para el año 2000 salió la serie más icónica de estos productos y que igual se relacionaba con el anime más consumido en esa época, hablo de Pokemon.

Este producto fue el que detono aún más el interés (si no es que permitió que hubiese más apego o pertenencia a estos) de los jóvenes y niños por estas series y a querer comprar más productos que se relacionen con estos. Dicho esto, otras empresas lanzaron sus propios productos al mercado que llevaban algo relacionado con los animes del momento. Panini y la Editorial Navarrete por su lado lanzo una serie de tarjetas coleccionables a modo de pegatinas junto con un libro en donde podías pegar dichas tarjetas (conocido como álbum), de estos los que más son reconocidos en su colección fueron los de Dragon Ball (1996, Navarrete), Pokemon (1999, Panini), Digimon (2000, Panini) y Caballeros del Zodiaco (2007, Panini).

Chetumal en esa época era una ciudad pequeña, no contaba con grandes súper mercados como ahora, solo se contaba con la cadena de centros comerciales “Super San Francisco de Asis”, también, las tiendas que vendían exportaciones que se ubicaban en la Av. Heroes (ya que Chetumal era considerado también como Zona Libre) y de La Zona Libre ubicada en Belice. Los niños y jóvenes, llegando el 2000, conseguían sus juguetes y artículos de colección en estos lugares, empresas extranjeras no se hicieron de tardar y lanzaron una línea de productos con relación a los animes que los Latinoamericanos consumían más.

Empresas japonesa como Konami y Bandai, como al igual la empresa Norteamericana Hasbro, dieron pie a un comercio en Chetumal basado en los animes. Lo que más represento a Bandai fue una línea de figuras coleccionables con relación al anime de Pokemon y Digimon, de estos se encontraban en todas formas, tamaños y colores que iban desde mini figuras que cabían en la palma de tu mano, hasta unas que eran aproximadamente de 20 cm de altura que contaban con una acción transformable, es decir, podían cambiar de un personaje a otro moviendo sus partes (algo así como los transformes). Konami inundo el mercado con el juego de cartas de Yugioh, vendiéndose en sobres de 10 cartas o en pequeñas cajas que contenían 40. Hasbro lanzo uno de los productos más llamativos en esa época, el Bayblade, consistía en un pequeño trompo (un tanto aplanado a comparación de los trompos Mexicanos), con una cajita de platico (conocido como lanzador) y que tenía en el centro un mecanismo giratorio activado con un cable de plástico dentado, este cable se colocaba en un hueco del lanzador hasta que un extremo salía de otro hueco, se colocaba el trompo en el mecanismo rotatorio

(se enganchaba a esta gracias a unas ganchos que poseía el lanzador) y con fuerza se tiraba hacia atrás el cable para que el tropo saliera y girara, se jugaba de 2 a indefinidos jugadores (aunque la mayoría de casos no pasaban de los 4), el objetivo era sacar al Beybalde rival del espacio designado para que luchen o hacer que este deje de rotar.

En las primarias era común ver a los niños jugar con todos estos juguetes a la hora del receso, los grupos de niños (formados solo de amigos, ya sea del mismo salón o de otros) hacían sus pequeños torneos de Beyblade o tazos entre ellos o con grupos de niños de otros salones (mayores o menores de edad que estos). Se veía la emoción por haber ganado o la tristeza y/o enojo por haber perdido, abecés estos apostaban sus tazos y al terminar el juego se armaba el pleito, ya sea por demostrar que el ganador hizo trampa o por querer recuperar el tazo.

También se podía observar como los niños presumían ante sus compañeros sus juguetes, contando como y donde estos lo consiguieron, ya sea por ser regalo de su mamá por su cumpleaños, por un familiar que vivía en otro país y que se lo envió, por sus vacaciones a otros países, santa Claus o simplemente por haber ahorrado. Los niños se juntaban en los recesos a jugar, con sus figuras y su imaginación inventaban tramas que el muñeco debían seguir, les daban poderes (generalmente los que observaban de la serie) e imitaban o hacían voces y movimientos para que estos interactuasen entre ellos dentro del mundo imaginario que los niños habían elaborado.

Al ver el boom de venta que estas empresas tenían, no se hicieron tardar la mercancía fayuca de estos juguetes, que igual simulaban personajes de las series animes del momento. Aquí se podía mostrar la diferencia de clases sociales que los niños poseían. Los de escaso dinero podían conseguir los juguetes fayucas, ya que estos eran más baratos que los originales. Pero estos no se veían muy a menudo en las escuelas, algunos niños no permitían el ingreso dentro de su círculo de juego o se burlaban de los niños que no poseían un juguete un original.

La mayoría de las niñas por su parte no compraban estos juguetes, a excepción de los productos relacionados con Pokemon, ya que generalmente la mayoría de series animes y productos, que se ofrecían para el público, eran más para el género masculino, aunque animes como Sailor Moon, Inuyasha y Sakura Card Captor fueron creados, o igualmente consumido, por el público femenino, pero estos no contaban con muchos productos de venta, los pocos que habían se vendían de a poco y no eran vistos muy frecuentemente en el patio de juegos. Otro factor que influencio a la poca de venta de estos, en el ámbito femenino, era que otra empresa y otros productos acapararon el mercado, me refiero a Mattel con sus muñecas Barbie y Polly Pocket.

Conforme avanzaban los años la tecnología poco a poco se hacía más presente, de esto nos podíamos dar cuenta ya en el año 2000, si bien tener los juguetes de las series animes de moda te ponía en buena posición social dentro de la escuela primaria tener el siguiente producto te hacia llegar al pedestal más alto, me refiero al Game Boy Color de la compañía japonesa Nintendo.

Lanzado en el mercado mexicano a principios del 2000 y consistiendo en una videoconsola portátil de forma rectangular. Contaba con una pantalla cuadrada con un marco negro que ocupaba casi la mitad del frente (una buena parte era por el marco negro), debajo de este se observaba el logo de la compañía y el nombre del producto. Debajo de la pantalla se observaban cinco botones de comando, dos a la derecha en forma de círculo y puestas en forma diagonal con los caracteres A (que al apretarlo daba el comando de confirmación dentro del juego) y B (que al apretarlo daba el comando de rechazo dentro del juego). Por el lado izquierdo un botón en forma de cruz que permitía mandar los comandos de dirección dentro del juego, un ejemplo, si apretabas la cruz para arriba el personaje caminaba hacia esa dirección y si lo apretabas a la derecha el personaje cambiaba hacia la derecha. Debajo de estos (ubicados también entre ellos) unos botones ovalados, cada botón contaba debajo con el nombre de función; a la derecha Start (uno de los comandos para los que se utilizaba era para pausar el juego o quitar la pausa) y a la izquierda Select (uno de los comando para los que se utilizaba era para abrir el menú de opciones de un juego). Debajo de todos los botones y a la izquierda se encontraba la bocina, aun costado izquierdo de la consola el switch de encendido y al costado derecho el controlador de volumen.

El juego que más impacto entre los niños y jóvenes de esa época fue el de Pokemon, ya sea la versión conocida como Amarilla, Roja, Azul o Verde. Se jugaba por medio de pequeños cartuchos rectangulares que se colocaban en una ranura por la parte de atrás de la consola. La diferenciación de los nombres de las versiones es por el mismo color que tenía el cartucho y de igual

forma, cada uno de los juegos contenía ciertos elementos que las otras versiones no poseían.

El juego consistía en pasear por un mundo conocido por Kanto, coleccionar a las creaturas que existían dentro de los juegos, conocidos como Pokemon, entrenarlos para poder pelear y vencer a los rivales que se presenten y completando también misiones. En si, el objetivo del juego es coleccionar a todos los Pokemones y vencer a todos los rivales para convertirte en el Maestro Pokemon dentro del juego.

Viendo que algunos pokemones no estaban dentro de una versión del juego era necesario la ayuda de un amigo que poseyera un Game Boy Color y una versión del juego distinta a la tuya, para que te intercambiara por medio de un cable especial que se conectaba a las dos consolas (conocido como Cable Link), los pokemones faltantes a tu versión.

En esa época era muy raro ver a un niño con un Game Boy Color en la primaria, ya que era el producto más caro del momento. El que poseía uno siempre estaba rodeado por sus amigos, viendo como la persona juega y pidiéndole que se lo preste. El poseedor de este aparato siempre lo guarda con mucho recelo, por temor a que se lo roben. Estos niños se volvían populares, pero los que se volvían aún más populares eran los que tenían las versiones más avanzadas de esta consola, como la versión Gamboy Advance, sacado por la misma compañía en el año 2002.

Durante el año 2005 - 2007 en Chetumal, las televisoras mexicanas dejaron de transmitir contenido relacionado con el anime, como al igual, los canales Norteamericano Cartoon Network, Nickelodeon y Jetix (antes Fox Kids), ya estaban finalizando sus series. El internet era la única manera para poder ver estas series provenientes de Japón, los jóvenes de ese tiempo, que estaban actualizados en esta temática, pasaban de boca a boca sus conocimientos, es decir, que transmitían las noticias actuales sobre el mundo del anime solo a las personas que estuvieran dentro de este ámbito.

No había ninguna tienda que vendiera productos relacionados a la corriente japonesa del anime, internet en cuestiones de compra y venta no estaba muy confiable en ese entonces y los pocos productos que aún quedaban en tiendas ya no se vendían tanto, la moda de los animes que representaban estos artículos ya había pasado, exceptuando claro los videojuegos y las cartas de "yugioh".

La única forma de comprar algo actual, relacionado con el anime, era ir a otro estado de la república o conseguirlo en el extranjero, ya que en Chetumal las pocas tiendas que se especializaban en la venta de estos artículos habían cerrado y la plaza las Américas no ofrecía muchos artículos con respecto al anime, salvo los videojuegos de Pokemon y algún que otro juguete que al poco tiempo se quitaba de los anaqueles por su baja venta.

El anime estaba mal visto por los adultos, se les ponía como “caricaturas” satánicas o pervertidas, ideología influenciada por la iglesia y por periodistas. Esto provocó que algunos jóvenes saciaran su gusto por anime a escondidas de la sociedad, no es que fueran perseguidos, si no por el temor al rechazo, a la burla o peor aún, al regaño o crítica de sus padres.

Ya no se hablaba mucho del anime en las escuelas, en especial en las secundarias, la moda eran las caricaturas que se transmitían en Cartoon Network o en alguna otra televisora norteamericana, las consolas de videojuegos, los nuevos teléfonos celulares, la gran plaza las Americas y algún que otro juguete, como el clásico trompo (pero hechos de plástico). Si acaso se tocaba el tema era para recordar esas viejas series animadas que se transmitían en la tele, de cómo estos conservan sus juguetes (convirtiéndolos en una reliquia personal que reflejaba los buenos momentos de sus infancias) y como se esperaba que estos puedan volver a transmitirse.

Los anteriores párrafos narran las observaciones relacionadas al tema de esta tesis, siendo durante mi desarrollo en primaria y secundaria. Se comenzó esta narrativa cuando estaba en bachillerato, en el año 2008 es donde se pudo observar un cambio radical relacionado al anime.

Se podían observar más grupos de personas que hablaban sobre el anime y que expresaban su gusto un poco más abiertamente, pero esto no quitaba que se hiciera aun un tanto escondido de la sociedad para algunas personas.

Pequeños broches en las mochilas, fondos de pantalla en los celulares, dibujos en libretas o llaveros en mochilas, con relación a animes, se exhibían en los pasillos y plazas de la escuela, ya sea que estos guarden relación con los antiguos animes que observaba la persona en su niñez o de los nuevos animes que observa en esta etapa.

Las televisoras mexicanas aún seguían sin transmitir anime, las televisoras norteamericanas por su parte transmitían de vez en cuando una serie anime.

La palabra otaku ya se hacía escuchar, pero este se toma como una manera denotativa hacia las personas que gustaban de este género de animación japonés, aunque la mencionaban muy escasamente.

El internet es lo que permitía (y aun lo sigue haciendo) mantener a este nuevo grupo social emergente a flote, ya que a través de este medio de comunicación, las personas observaban las nuevas series animes emergentes, platicaban con sus amigos sobre este tópicos, para algunas personas, permitía expresarse con mayor creatividad y sin el temor a ser rechazado (he de mencionar que en esta etapa veía un poco más de aceptación por parte de los jóvenes, los adultos lo seguían viendo como algo raro pero ya no discriminaban tanto), al igual, internet sirvió para conseguir productos (como figuras, imágenes que después imprimían a manera de posters o algún que otro objeto coleccionable) por medio de las páginas de venta de artículos.

Era un tanto común ver a los grupos de personas que gustaban del anime ir a casa de un amigo a verlos, a jugar videojuegos con relación a esta temática, a jugar Yugioh (siendo que este producto nunca dejó de ser popular en Chetumal, pero su serie dejó de ser transmitida en la tele) o simplemente para pasar el rato hablando de este tópico.

Se abrían nuevas tiendas en Chetumal que vendían cosas relacionadas al anime, pero su ubicación era mejor conocida por las personas que gusten de estas series japonesas. Juguetes, con dicha relación a estas series, volvían a los anaqueles de las cadenas comerciales como Chedraui o Aurrera (en ese año Chetumal ya conto con más cadenas comerciales) pero estos estaban a menor escala comparado con otros juguetes relacionados a las series o películas norteamericanas.

Si bien algunas de las series que se transmitieron en la tele en los 90 e inicios del 2000 eran animes, los niños no teníamos conocimiento de esto, pensábamos que eran producidos en México (ya que se transmitían doblados al español) o en Estados Unidos. En secundaria me pude percatar que en esos años ya se conocía que esas antiguas series eran animes y que venían de Japón, pero aún no se estaba del todo seguro o simplemente este conocimiento pertenecía exclusivamente a los jóvenes que seguían por internet esta tendencia. En bachilleres es donde observe que los jóvenes, salvo por las personas que ya gustaban de esta tendencia en secundaria y lo seguían por internet, se dan realmente cuenta que las series que veían de niño provenían de Japón y que se les conocía como animes.

Todo lo que pude observar en bachillerato solo era la chispa detonante del gran boom que vendría en los siguientes años, poco a poco el anime se hacía conocer más en Chetumal.

Eran los años 2010 y yo entraba a la universidad, conforme avanzaba mis cursos y socializaba más con mis amigos y compañeros, me pude percatar que los jóvenes en esta etapa tenían la mente más abierta a las ideologías emergentes de las distintas subculturas existentes en Chetumal.

Los jóvenes ya empezaban a demostrar sus gustos por el anime de manera más abierta, más dinámica y se hacían más a notar, de esta manera el campus escolar se llenaba cada vez más de mochilas, prendas, libretas, broches o llaveros con imágenes en relación a esta tendencia.

Los grupos sociales formados a partir del gusto del anime se observaban en cada parte de la universidad; en la biblioteca aprovechando el internet para ver sus series favoritas, en las bancas de la cafetería platicando con sus compañeros sobre los nuevos animes que han salido, en las bancas ubicadas en las áreas verdes conversando de sus gustos y mostrando las imágenes que portaban en relación al anime, también se podían observar a estos individuos tratar de convencer a sus amigos para entrar a su grupo social y ver animes.

La palabra otaku ya estaba en boca en todos, las personas que gustaban del anime se sentían identificados con esta corriente y se reconocían así mismos como miembros de esta subcultura, formando incluso sus grupos sociales para pasar el rato con sus amigos que igual se sentían identificados como otakus, esto sirvió para fortalecer su gusto por el anime, como al igual, su identidad. Para las personas que no gustasen de la animación japonesa la palabra otaku

solo servía para reconocer a los que creían fanáticos del anime, para algunos, eran todas las personas que veían, tenían cosas o actuaban con se relación a estas series.

En la televisión mexicana seguían sin transmitir anime, en cambio la cadena Norteamericana Cartoon Network pasaba un anime que era reciente para esa época, una nueva temporada de pokemon.

Los juguetes con relación a este anime ya volvían a los anaqueles al por mayor en las cadenas de comerciales de Aurrera y Chedraui, a modo de peluches o pequeñas figuras, pero estos seguían sin poder compararse a los juguetes de las series, películas o videojuegos norteamericanos. El juego de cartas yugioh ya tenía mayor peso entre los jóvenes de Chetumal, los jóvenes se juntaban en las casas de sus amigos a jugar con estas cartas con mayor frecuencia, cada vez estas cartas se hacían más y más populares, alcanzado un valor social inimaginable, para demostrar lo, una carta de ese juego, obtenida dentro de un sobre comprado por \$100, podía ser vendida por \$300 o más (solo una carta).

Se abrieron más tiendas que vendían artículos coleccionables relacionados a esta temática, pero su ubicación seguía siendo mayormente conocido por las personas que están dentro de esta corriente japonesa, para las demás personas estas tiendan pasaban inadvertidas, aunque ya tenían ideas vagas de la existencia de estos locales gracias a redes sociales, principalmente Facebook. A comparación de los años anteriores las tiendas que vendían estos productos ya estaban más surtidas y estaba al tanto de la mercancía de los nuevos animes que estaban de moda (para saber este dato solo era cuestión de escuchar de que anime hablan más estos individuos, de las imágenes que

poseían en sus prendas, accesorios y perfiles de Facebook o de las peticiones que le hacían a las tiendas dentro de las redes sociales).

De igual forma ya estaban en el mercado nuevos videojuegos con relaciones a animaciones japonesas, pero estos eran difíciles de encontrar en las tiendas, para las personas encontrar uno era un tesoro y los que podían comprarlo lo hacían de inmediato.

Se observaba que los miembros de esta subcultura creaban su propio arte con relación a los animes que gustosos observaban, Facebook se llenaba cada vez de fotos de los dibujos que estas personas realizaban, ya sea a mano o digital. De igual forma, en esta red social, como al igual, en la página de internet Youtube, se podían encontrar de videos y novelas creados por estos individuos, cuya trama podía estar inspirados por el género de anime que más observaban.

El 2011 fue el Boom para el anime y sus seguidores en Chetumal, ya que se celebraba la primera convención que tenía como tema principal esta corriente japonesa.

En mi página de Facebook había llegado la notificación del evento, una amiga me había etiquetado en la foto del poster y no me lo podía creer, al fin, una convención anime en Chetumal se llevaría a cabo. Siempre había querido ir a una, a una más cercana que podía acudir era en la ciudad de Mérida, para mí mala suerte, este se realizaba los días en los que terminaba mis vacaciones familiares y teníamos que regresar a Chetumal.

Estaba emocionado, investigue más del evento; donde sería, que día, a qué hora comenzaría y como se llevaría a cabo. De esta manera comencé a ahorrar mi dinero, ya quería comprar cosas coleccionables de las series que seguía.

Conforme más se acercaba la fecha, mas exaltado estaba, mis amigos e amigas no podíamos dejar de hablar del tema. Nos contábamos con quien y como iríamos al evento, que haríamos en la convención y que pensábamos comprar. Por mi parte iría solo, ya que mis amigos irían con sus parejas y algunos de ellos, me comentaban, ya no podrían ir por cuestiones familiares, personales o monetarias.

Unas semanas antes me reencontré con un buen amigo que no veía desde niño (de una temporada que practica beisbol), nos pusimos a platicar y a ponernos al tanto de lo que nos había pasado y lo que habíamos hecho en estos años. Al escuchar que le gustaba un poco el anime le pregunte si iría a la convención, me respondió que sí, a lo que pregunte si iría con alguien, su respuesta fue que no. Le comente que igual iría solo y le propuse ir juntos al evento, me alegro al escuchar la aceptación de la propuesta. Planeamos en donde nos veríamos y a qué hora, nos dimos nuestros números telefónicos y nuestras páginas de Facebook para seguir comunicados.

Quedaban dos semanas para la convención y me vino por la cabeza realizar un disfraz, no quería ser la única persona que vaya sin uno (en ese tiempo no sabía el verdadero significado del término cosplay, para mi estas dos actividades eran lo mismo, a la larga descubrí que disfraz y cosplay son dos cosas diferentes), la idea de que absolutamente todos irían disfrazados al

evento lo saque de las fotos del Diario de Yucatan, en los reportajes de las convenciones animes que se realizaban en Mérida, veía a muchas personas con disfraces y pensaba que todos iban así al evento, cosa que imitarían aquí en Chetumal. Otro motivo por lo que decidí hacerlo es para experimentar con algo nuevo.

El dinero que ahorre me parecía poco para poder comprar un disfraz y quedaban pocos días para mandar a hacer uno, busque en mi closet alguna camisa, un pantalón o un tipo de ropa que se pareciera en algo a una prenda utilizada por algún personaje de anime, a un personaje de cualquier película, es más, de alguna una caricatura que pasaban en la tele, pero nada. Comencé a sentirme triste, pero recordé un conjunto de ropa que poseía mi padre (del cual mi hermana y yo nos burlábamos cada vez que lo usaba), una camisa de franjas gruesas verticales de colores rojos y negros con pantalones caqui, tenía en la cabeza de que personaje iría... Freddy Krugger. Si bien la ropa no era exacta al personaje, me bastaba para mis fines, eso y que ese tipo de playera ya no se vendían en las tiendas (ya no podía ir a comprar una de mangas largas como lo tenía el personaje).

Pero ¿Qué haría con el sombrero y el guante de metal que poseía el personaje? ¿De dónde sacare uno?, recordé a un amigo de bachilleres que elaboro dichos artículos para el video de una tarea. Entre a Facebook y lo contacte, le platique de la idea que tenía y le pareció divertido, accedió a prestármelos, acordamos un día y lugar en que podamos vernos. Dos días después de haber contactado a mi amigo nos vimos por la tarde en el parque que está cerca de mi casa, platicamos un rato y le pregunte si iría a la convención, me comento que no porque ya tenía planes con unos amigos en

otro lugar e igual por falta de dinero. Pasamos parte de la tarde platicando y antes de que nos separáramos me dio el guante y el sombrero, me comento que algunos de las garras de cartón que había elaborado para el guante se cayeron, pero eso no me importo, le estaba (y lo sigo estando) muy agradecido por ayudarme, gracias a él podía cumplir la meta que tenía y poder experimentar de mejor manera la primera convención anime a la que asistiría.

Los días anteriores a la convención le pedí prestado la camisa a mi papa, a lo que accedió no muy convencido por lo que haría, ya que este veía a al anime y toda actividad que se relacione con ello como algo ilógico y extraño. Decidí elaborar las garras que llevaba el guante, compre pintura acrílica plateada y pegamento en una papelería cercana a mi casa, dibuje la forma de las garras en una caja de cartón de cereal, recorte, pinte y le pase una capa de pegamento blanco para que al cercarse brillaran (recordé lo que me enseñó la serie Art Attack que veía de niño), las pegue al guante y deje secar un día. Por fin ya sería un Freddy Krugger más completo.

Un día antes del evento contacte con mi amigo para confirmar si siempre iríamos juntos, tenía medio que me cancelara, pero aun así iría al evento sin el (teniendo la esperanza de poder encontrar otro amigo(a) que hubiera ido solo (a) ahí y juntarme con a él o ella), aunque realmente quería ir con él, ya que hacía tiempo que no lo veía, desde que acabe con mi entrenamiento de beisbol. Me alegro saber que los planes seguían en pie y volvimos a reafirmar en que parte del lugar nos veríamos y a qué hora.

Esa noche traté de dormir temprano, pero no sin antes poner a mano la ropa que utilizaría para el disfraz y programar la alarma de mi celular. El evento comenzaba a las 11:00 a.m. y me vería con mi amigo a las 9:00 a.m. para ganar un buen lugar en la fila y poder conseguir un boleto de entrada, pensábamos que el lugar se llenaría y que muchas personas irían a un más temprano para ganar un puesto en la fila, por mi parte tenía miedo que los boletos se acabaran antes que pudiéramos llegar a la entrada y no pudiéramos pasar, por eso iríamos temprano.

A pesa que me acosté a las 10:00 p.m. no podía dormir bien, la emoción por poder ir al evento le ganaban a mi sueño, pensaba que aría dentro del evento, que compraría, cuantas y que personas conocidas irían, que habría en el evento y que disfraces habrían, todo eso rondaba en mi cabeza, daba las once, las doce y no podía dormir, en fin, ya una vez que dieron la una el sueño me gano.

Llego el día, sábado 26 de junio del 2011, sonó mi alarma a las 8:00 a.m. me levante con rapidez de mi cama, me lave los dientes y desayune con rapidez con el objetivo de ponerme el disfraz rápido e ir cuanto antes al centro de convenciones de Chetumal.

Mi padre me llevo al evento, estaba muy emocionado durante el trayecto, ya quería llegar, mi padre me cuestionaba sobre esta nueva corriente del que había escuchado y le comentaba de todo lo que yo conocía de ese tópico.

Llegamos al centro de convenciones y lo primero que vi fue una lona colgada sobre la puerta de la entrada, decía en letras grandes Natsukai (siendo este el nombre que recibió el evento), mi padre se estaciono a un costado del edificio,

me despedí de él y baje rápido del auto para ver si había llegado mi amigo, también para ver el lugar de la fila que yo podía ocupar y cuanta gente había llegado. Para mi sorpresa había bastante gente de lo que imagine a esa hora, pensaba que llegarían por ahí de las 10:00 a.m., no sabía si hacer fila o esperar a mi amigo que no había llegado, le llame a su celular y me comento que estaba cerca, así que hice fila (a mi punto de vista conseguí un buen lugar).

Mientras estaba en la fila pude ver a muchas personas que estaban sentados esperando a sus amigos en el vestíbulo y en los pasillos del centro de convenciones, veía también a muchos jóvenes menores de edad a comparación mía, tenía miedo de ser el único de mi edad en ir al evento.

Llego mi amigo y esperamos en la fila, cada vez llegaba más gente y la fila se hacía cada vez más larga, niños y jóvenes platicaban a gusto y todos mostraban su emoción y positivismo hacia el evento.

Dieron las once y las puertas de la sala que ocupaban para el evento (dentro del edificio) se abrió, las personas que compraron su boleto en preventa pasaron primero, eso hacía que la fila se hiciera más corta, paso uno 10 minutos, mi amigo y yo ya estábamos al frente de la fila, compramos nuestros boletos y pasamos de inmediato.

No lo podía creer, estaba asombrado de lo grande de la sala, de cuanta gente asistió, lo que más me emocionaba eran todas las tiendas y los artículos que se encontraban: figuras, posters, ropa, broches, collares, mochilas y peluches son ejemplo de algunos de los productos que podía observar, quería comprarlo todo.

Mi amigo y yo paseamos por las tiendas, veíamos que vendían y a qué precio, comparábamos entre tiendas y nos aconsejábamos que pudiéramos comprar. Por mi parte busca cosas exclusivamente relacionadas a los animes que más me gustaban en ese momento como K-on, Madoka y lovely Lomplex esperando que tuviera el dinero suficiente para comprarlo, pero conforme más veía en las tiendas más me decepcionaba, ya que no encontraba ningún producto relacionado con esos animes.

Resignado me puse a comprar las cosas que más me gustaran y que estaban dentro de mi presupuesto, compré un par de llaveros y una pequeña figura de 10cm de alto, reservando dinero para poder comprar comida. Me sentía un poco triste por no encontrar nada de lo que deseaba, pero pasando por una tienda que sacaba más mercancía pude observar la figura de un personaje del anime K-on, camine rápido hacia el puesto y compre la figura rápidamente, ya había saciado mi gusto y estaba feliz.

Conforme pasaban las horas observaba más gente llegar, personas de mi edad, me sentía aliviado de no ser el único mayor de edad en ir, mi amigo y yo saludábamos a otros amigos, platicábamos con ellos y nos mostrábamos que nos habíamos comprado. Tuve otra sorpresa durante el evento, ver personas que conocía y que no creía que les gustara el anime, al acercarme a platicar con ellos me di cuenta que del error que cometí al juzgarlos.

Al terminar las compras, mi amigo y yo, decidimos probar otras actividades que había en el evento: jugamos videojuegos, vimos las conferencias de los actores invitados, vimos los dibujos y como dibujan las personas que estaban en el concurso de dibujo y vimos como las personas jugaban en el torneo de yugioh.

Por ahí de las 3 de la tarde compramos una rebanada de pizza para almorzar, salimos al vestíbulo para comer y observe a las personas disfrazadas llegar, nos tomábamos fotos con cada persona que iba así al evento. Veía como las mujeres que fueron disfrazadas eran rodeadas por un montón de hombres. No me importaba que mi disfraz no llamara tanto la atención, ya que lo había hecho por diversión y para encajar en el ambiente De nuevo otra sorpresa, observe a dos amigas que no veía en quien sabe cuánto llegar disfrazadas y que igual creía que no les gustaba el anime.

Mi amigo y yo no teníamos dinero y estábamos cansados, ya eran como las 5 de la tarde y decidimos salir al vestíbulo nuevamente para sentarnos y observar, como al igual comparar, todo lo que habíamos comprado. Se nos juntó un amigo de mi parte, comenzamos a platicar y a espera a que la gente salga del salón para pasar de nuevo. El amigo que se nos juntó entro de nuevo a la convención, el amigo con el que decidí ir y yo nos ganaba ya la fatiga, la sed y el desinterés por entrar de nuevo (ya que habíamos conseguido lo que queríamos). Vimos igual que la gente se retiraba y aprovechamos en tomarnos más foto con las personas que estaban disfrazadas, de las cuales no nos habíamos tomado antes.

Llegando a las 6 p.m. llamamos a nuestras familias y nos fueron a buscar, llegaron por nosotros y antes de separarnos le agradecí por acompañarme y le comente que hay que repetir la experiencia de nuevo si hay otra convención, el accedió y se subió al auto de su papa, ambos se despidieron y se fueron.

Me subí al auto de mi papá y nos dirigamos a casa, durante el trayecto platicábamos de como estuvo todo, de lo que había observado, de los amigos que vi, de lo que compre y de cómo me lo pase. Llegando a la casa tuve la misma plática con mi hermana y mi mamá.

Estaba cansado y a la vez feliz, aun no me podía creer el día que había pasado, termine de bañarme y me fui a cenar, platicaba otra vez con mi familia del día que tuve. Termine de cenar y me fui a contemplar por última vez las cosas que había comprado, en especial la figura que se relacionaba al anime que me encantaba, las guarde en una caja en mi closet y me dispuse a dormir, esperando soñar con algo que se relacione al buen día que tuve.

A partir del 2011 las cosas con relación al anime cambiaron bastante en Chetumal, esta corriente Japonesa se convirtió en moda entre la sociedad. Las personas mostraban más y más imágenes con relación al anime en sus playeras, en sus mochilas, en sus cuadernos o en sus accesorios dentro del campus universitario. Se escuchaban más pláticas sobre este tópico y más personas se unían a los grupos existentes que manejaran todos estos símbolos.

A los años posteriores a esta primera convención, se empezaron a celebrar más y más como este en Chetumal, a tal punto que tres de estos convivios se realizaban en un solo año.

De igual forma las personas empezaron a elaborar sus pequeños convivios informales en los parques, en casa de una persona o en salones de fiestas, donde pasaban el tiempo jugando videojuegos con temática anime, realizando sesiones de fotos con cosplayers, torneos de “Yugioh” o pequeños basares en donde las personas vendían artículos relacionados al anime como figuras, posters, llaveros o pelucas (elementos para realizar cosplay).

De esta forma nacen en esta ciudad las comunidades sociales dedicados a mostrar el contexto de lo que es la simbología que maneja el anime y/o del cosplay, también de los elementos sociales y culturales de Japón, de igual forma, se refuerzan las identidades de las ya existentes. Comunidades como “Virus Otaku”, “Comunidad Cosplay de Chetumal”, “Comunidad Lolita de Chetumal” (lolita es una subcultura social que nació en Japón en donde las mujeres se visten con vestidos parecidos a las de las muñecas de porcelana), “Grupo Anime Chetumal” o “Grupo Natsukai” se hicieron presente y poco a poco fueron ganando miembros y más fuerza entre los jóvenes de Chetumal.

Estos grupos estaban conformados por personas que les gustaba el anime o que se identificaran con la subcultura otaku (ya que algunas personas les podría gustar el anime o el cosplay, pero no considerarse como otakus). Para muchas personas el anime dejo de ser moda para transformarse en un estilo de vida.

Por otra parte la aceptación hacia el anime entre la sociedad se iba acrecentando, ya no se oían cosas negativas hacia estas series por parte de las televisoras y/o las iglesias. Los adultos ya tenían una mejor comprensión de esta moda, esto podía constatar porque acompañaban a sus hijos a estos eventos o los apoyaban en sus cosplay de tal manera que les ayudaban a crear la ropa o participaban en esta actividad con sus hijos.

La misma popularidad del anime hizo que nuevos productos como juguetes, mangas (comics provenientes de Japón), videojuegos o dulces relacionados a las series animadas japonesas salieron al mercado en Chetumal. Las cadenas comerciales como Chedraui y Aurrera pusieron en sus estantes nuevos juguetes con relación a este tópico, comprando mayoritariamente por niños de menores de 15 años. Las tiendas animes se hacían cada vez más grandes y de igual forma se abrían más dentro de la ciudad. Otra cadena comercial que se sumó a la venta de estos artículos fue Liverpool, vendiendo dulces, mangas juguetes y videojuegos, estos comprados por personas de cualquier edad. Los cines empezaron a transmitir dentro de sus salas películas animes.

Por su parte el juego de cartas de Yugioh creció aún más en popularidad, pero este ya no era el único juego de cartas en la ciudad; Vanguard, Weiss Schwarz y Pokemon se observaban ser jugados por los jóvenes.

Las televisoras mexicanas volvieron a retransmitir los animes antiguos que antes colocaban en su señal, pero contando con pocas series y priorizando generalmente los que tuvieron (y aún tienen mayor popularidad) siendo; Dragon Ball, Sailor Moon y Caballeros del Zodiaco. Mientras tanto canales Norteamericanos como Cartoon Network y Disney XD (antes Jetix) transmitían

animes (temporadas nuevas de algunos de estos) recientes pero se limitaban a los que más tenían recepción según los consumidores; Cartoon Network transmitía Dragon Ball (consumido por jóvenes y niños de distintas edades) y Pokemon (consumido por niños menores de 15 años), Disney XD transmitía Yokai Watch (consumido por niños menores de 15 años). Pero Internet sigue siendo en donde se podían observar los animes más recientes y este era más utilizado por los jóvenes mayores de 16 años.

Para el año 2016, exactamente iniciando el mes de julio salió el videojuego Pokemon GO, exclusivamente para celulares Iphone y con sistema operativo Android. Comenzabas uniéndote a unos de los tres equipos que el juego ofrece, aunque este posee la misma temática que los demás juegos de Pokemon, capturar a las creaturas, entrenarlas para pelear con ellas y vencer a tus rivales, pero con un objetivo diferente, hacerte dueño de una ubicación (conocido como gimnasio) y defenderlas con uno de tus pokemones. La gran diferencia que este juego posee es que no contaba con un mapa prediseñado como los demás videojuegos de esta franquicia, si no, que el mapa se diseñaba a partir del mapa de la ciudad en la que estabas, interactuando a modo de realidad virtual y a tiempo real con la ubicación en donde estes con el celular, es decir, tienes que caminar para llegar a ciertos lugares de tu ciudad en donde aparecían ciertos tipos de pokemon (áreas verdes pokemones relacionados a la selva o praderas, lagos o playas pokemones relacionados al agua y así según el lugar), de igual forma, llegar a puntos de control (Pokeparadas) en donde de abastases de elementos virtuales para capturar, entrenar o atraer a estas creaturas. Mientras más de estos objetivos cumplías

más puntos tú personaje obtenía y mientras más puntos pokemones más raros salían u obtenías mejores objetos de los puntos de control.

Todos hablaban de él y como deseaban que ya llegara Chetumal. Mientras que las redes sociales como Facebook y Youtube, se llenaban de imágenes o videos en alusión a este nuevo juego, en las escuelas se hablaban de que Pokemones deseaban atrapar primero y de que lugares ir cuando este saliera.

A pesar que este ya se podía descargar en el mercado virtual de manera gratuita, Latinoamérica no contaba aun con ese beneficio, este saldría a inicios de agosto, pero las personas en Chetumal no tardaron mucho para conseguirlo por medios de hackeos.

Grande fue la emoción de la sociedad, la juvenil en especial, cuando lograron obtener este juego en sus celulares, se observaban a muchos jóvenes y niños en las calles tratando de capturar a los pokemones y a su vez obtener ítems para este objetivo. Muchas personas se reunían en los puntos de control para lograr atraer a estas creaturas con un objeto virtual o tratando de hacerse con un gimnasio, si no es que lo estuviera defendiendo.

En las escuelas las personas presumían a sus amigos sus logros dentro del juego ya sea el nivel que poseía o los pokemones que había capturado. Era la moda en ese tiempo, diferentes productos salían al mercado en relación a este como; libros que te aconsejan sobre el juego, pulseras con imágenes de pokemones o adaptadores a celulares que te “mejoraban” tu juego.

Tanto era la moda entre la mayoría de los jóvenes de Chetumal que todos se reunían en el centro de convenciones para jugar, ya que contaba con dos pokeparadas y un gimnasio. Las personas empezaban a juntarse a partir de las 8 de la noche y se retiraban por ahí de las 3 de la mañana o más tarde.

De estas acciones surgió una comunidad dedicada a fomentar el uso de este juego y a fortalecer la comunidad juvenil con la convivencia. Vendedores ambulantes de comida, taxistas y algún que otro oportunista para vender algo, se reunían en este lugar ofreciendo; servicio de transporte, tortas, refrescos o jugos, elotes o servicios para cargar tu celular.

Pero como cualquier moda este fue pasajera, pasaron los meses y a pesar que ya estaba disponible el juego en venta cibernética para Latinoamérica, los jóvenes dejaron de jugarlo y Pokemon go paso de moda.

Durante las investigaciones pertinentes para poder elaborar esta tesis pude comprender muchas cosas en cuestión a la subcultura otaku, como el cosplay.

Como se puede observar en anteriores párrafos, se creía el simple hecho de ponerte ropa parecida al personaje que se deseaba interpretar era más que suficiente para considerante como un integrante más de la subcultura otaku, de las comunidades o grupos sociales que se forman en torno es esto, es más, pensaba que el disfraz y el cosplay eran lo mismo, pero estaba más lejos de la verdad.

Terminaba de ver las dos temporadas y los episodios espaciales (conocidos como ovas) del anime Noragami, recomendado por mi amiga "C.c." (Seudónimo), me había fascinado su historia y como los personajes se desarrollaban tanto individualmente como entre ellos.

Su protagonista me encanto, un “joven” de nombre Yato que se autoproclamaba ser un dios de la mitología japonesa, pero las personas no lo reconocían como tal. Es una personaje torpe, un tanto irresponsable, descuidado, un tanto infantil, un poco derrochador, alarmista, hiperactivo y sobre exagera cualquier situación, pero en lo que cabe, es un individuo que gusta y quiere ayudar a las personas, generosa con sus amigos, amable, nunca se rinde para lograr su sueño de ser reconocido, una persona que le gusta tener amigos, alegre y optimista ante cualquier situación. Al ver todas estas caracterizas me reconocí con dicho personaje, es decir, sentía que este personaje se parecía y se comportaba como yo, también refleje algunos momentos por lo que pasa, ya sean situaciones sociales o emocionales (dentro de la trama) con los míos.

Quería igual ser como ese personaje, vivir aunque sea un día como el, sacar de manera más abierta esos sentimientos que me vinculaban con el protagonista del anime. En ese momento paso por mi cabeza – yo podría ser el- la única manera de lograrlo era a través del cosplay.

Ya había realizado esta actividad con anterioridad, pero ninguno de los personajes que había interpretado me sentía identificado, podría decir que me disfrazaba solamente.

Me puse a investigar en la páginas de internet (Google y YouTube) fotos y videos de personas que habían realizado cosplay de este personaje, como al igual, que cosas podría portar para su interpretación (unas tarjetas, una corona o una capa) además de la ropa (que igual haya utilizado el personaje), la forma de las botas o que actitudes podría realizar dentro la caracterización. Todo dato

me servía para poder lograr la meta de poder realizar el cosplay. Otro factor que me impulso a elaborarlo es que físicamente tenía un parecido con el personaje.

Durante los días escolares, o de algún evento anime, me juntaba con mis amigas y amigos de la “Comunidad Cosplay de Chetumal”, viendo que tenían más experiencia que yo en esta actividad. Les mostraba fotos del personaje y les preguntaba; ¿qué tipo de tela usar y dónde la puedo conseguir?, ¿Qué consejos me dan para que pueda interpretarlo?, ¿cómo elaboraban sus cosplay? (para poder tener una idea de cómo realizar el mío) y la pregunta más importante para mí ¿Dónde puedo conseguir una peluca parecida al pelo de personaje?

Me aconsejaban las tienda Parisina en cuestión de telas, para poder elaborar la ropa me aconsejaba que viera tutoriales para coser a máquina para que aprenda a confeccionarlo (y así poder confeccionar más en un futuro) o que si no sentía que tuviera la destreza para hacerlo, simplemente vaya con un modista. Para poder interpretarlo me aconsejaban practicar frente a un espejo los diálogos que me parecían mejor interpretar, para que a la hora pudiera hacerlo de manera natural, pero el consejo que nunca me hacía falta en todos mis amigos y amigas, que tenga confianza en mí mismo y en mi actuación, ya que eso permitirá que logre desarrollarme con mayor fluidez y si cometía un error, no importarse, que jugara igual con ello y que se vea como parte del personaje (ya que Yato era torpe), más que nada, que no importarse lo que las personas digan. Con respecto a la peluca me recomendaron la página de ventas de Facebook “Pelucas a Gogo” (tienda especializada en la venta de estos artículos) o que vieran en mercados o tiendas especializadas en cuestiones de belleza, para ver si encontraba una peluca, también me

mostraron como poder identificar una peluca de buena calidad a través de ciertos elementos. No me lo podía creer, no cabía en la felicidad al ver el apoyo de mis amigos y amigas, me sentía parte de su grupo (otro motivo más para realizar el cosplay) y no paraba de darles las gracias por el apoyo que ellos me brindaban.

Quería conseguir la peluca primero, ya que sentía que el cosplay giraba en torno a este artículo, también sentía que este era el elemento más importante. Desgraciadamente en Chetumal no encontré una peluca en alguna tienda y “Pelucas a Gogo” no me contestaba los mensajes, me sentía triste, sentía que no podría cumplir mi meta. Se me prendió el foco - si no puedo conseguir mi peluca aquí la conseguiré en otro lugar... Mérida-

Una tarde de fin de semana por medio de Whatsapp contacte con mi amiga “C.c.” (Ella vive en una comunidad cercana a Mérida, pero por diversas cuestiones viaja a esta ciudad, como igual le gusta el anime y realiza cosplay tenía más conocimientos de varios lugares que venden artículos relacionados a estos temas), le comente mi gusto por la serie y que quería interpretar a Yato. A “C.c.” le pareció una interesante, divertida y excelente idea, de igual forma, me hecho ánimos para poder lograrlo, me sentía feliz y entusiasmado al ver esta clase de apoyo de la amiga que me recomendó el anime y la que me acompañaba a las convenciones animes de Mérida. Volví al tema principal de la plática, le pregunte sobre tiendas en Mérida que pudieran vender pelucas, me recomendó una tienda ubicada en el centro de la ciudad, cerca de la gran catedral, llamada “Will Wear” y se ubicada dentro un centro comercial conocido como “Plaza Diamante” (en la esquina de la calle 62 y 63).

Le agradecí por el dato y seguí platicando con “C.c.”, al recordar los momentos que pase con ella en las convenciones animes, como al igual, de las interpretaciones que habíamos realizado para estos eventos y por el gusto mutuo por el anime Noragami, le propuse la idea de realizar un cosplay grupal, siendo ella “Hiyori” la protagonista femenina de la serie. Accedió y mi emoción estaba otra vez elevada, pero, me pidió como condición que le avisara con tiempo como la realización de mi cosplay, con el objetivo de poder coordinar sus tiempos para que pudiera elaborar el de Hiyori (viendo estaba realizando otro en marcha), también, para ver si siempre lo podíamos elaborar juntos (sin retrasos y sin problemas), viendo esto accedí sus condición.

Terminamos de hablar y me puse a buscar en páginas de venta, como “Mercado Libre”, si vendían la ropa del personaje ya elaborado, con todo y accesorios, también, para ver si vendían los complementos de estos por separado como la botas, no encontré nada, pero aun así no me daría por vencido.

Viendo que me sentía confiado en la obtención de la peluca decidí preguntar a mis amigos y amigas de la “Comunidad Cosplay de Chetumal” si conocían algún modista o de algún lugar que confeccionara esta ropa. Ellos no conocían ninguno, ya que la mayoría confeccionaban ellos mismo sus cosplay. Enfoque mi atención de nuevo a conseguir la peluca, pero sin dejar de pensar que tal vez no podría terminar mi cosplay a tiempo, peor, que no podría realizarlo.

Me fui a Mérida por cuestiones familiares, al día siguiente de mi llegada a esta ciudad, aproveche ir al centro temprano y buscar la peluca que necesitaba. Tome una combi (uno de los transporte públicos que posee esta ciudad) y durante el trayecto trataba de mantenerme positivo ya que temía no poder encontrarla. La combi llegó a su parada cerca del centro y rápido me dirigí a la tienda que me recomendó "C.c.", pero al llegar a esta fue una decepción, no tenían la peluca de pelo corto y color morado oscuro que necesitaba.

Me sentía mal, busque en otras tiendas que vendían estos artículos y que se ubicaba cerca del centro, pero nada. Volví a "Will Wear" y pregunte por información y cuando llegaban más pelucas (especificando la que necesitaba), me alivio saber que llegaba en unas semanas, como al igual, me informaron que me tendrían informado a través de "Facebook"

Regrese a casa de mi abuela con tristeza y enojo ya que mis sueños de realizar el cosplay se desmoronaban poco a poco, a pesar de que la tienda me había comentado que se haría el pedido, sentía que este tal vez no llegaría. En fin, sin nada más que hacer y habiendo terminado el motivo por la que mi familia fue a Mérida regrese a Chetumal.

Me enfoque de nuevo a buscar algún lugar que pudiera realizar la prenda, siendo una chamarra deportiva color azul oscuro, de mangas largas y con una franja azul cielo en ellas, un pants deportivo del mismo color con una franjas azul cielo en los costados.

Una tarde de fin de semana vi a mi madre empacar un montón de tela, me parió extraño y pregunte el motivo, a lo que contesto – iré a ver a Celeste (mi abuelastra) para que me confeccione un vestido para el convivio que me invitaron – se me iluminaron los ojos, así que los acompañe ya que tenía el plan de preguntarle si podía elaborar este tipo de prenda. Llegue a la casa de mi abuelastra y espere a que dejara de hablar con mi madre para poder hablar con ella, estaba un poco apenado por preguntarle este tipo de cosas (relacionadas con el anime), tenía miedo de que me juzgara o que realmente no pueda hacer la prenda.

Le comente sobre la prenda y el motivo de desearla, se rio por un momento y me gano la pena, pero accedió y le fascino la idea, le agradecí mucho al mismo tiempo que la abrazaba. Le mostré imágenes de cómo era la prenda y del personaje, para que tuviera noción de como es, me tomo medidas y me comento como la iba a elaborar y cuanto tardaría, además, pido que le comprara las telas y por medio de Whatsapp, pasarle las imágenes alusivas al personaje, con el fin de elaborarla. Antes de retirarlos le volví a agradecerle entre abrazos y besos, durante el trayecto a mi casa no dejaba de pensar de pensar la suerte que tenía al tener a alguien tan cercano que me ayudara en eso, de igual forma, del tipo de tela que compraría para la prenda (que permitiera una semejanza a la del personaje) y en donde compraría las botas altas (que llegaran hasta la rodilla) color café.

Mientras tanto seguía en contacto con la tienda "Will Wear" a través de Facebook, para ver como andaba el pedido de la peluca, otro golpe de suerte, estas ya habían llegado y estaban a un precio que me pareció perfecto (\$250). No podía esperar el día en que nos fuéramos a Mérida de nuevo, cosa que ya estaba cerca gracias a unos puentes vacacionales, pero temiendo a la vez que se le agoten o que vendan la que yo necesitaba (ya que no tuvimos un acuerdo de apartado).

Fui a Mérida y en ese mismo día (después de desempacar y almorzar) me dirigí al centro en una combi y apenas llegando me dirigí rápidamente a la tienda "Will Wear", pude ver la peluca pero quería saber la calidad del producto. Contacte con una amiga que tiene más conocimiento de este tema, le tome fotos a la peluca y se las envié por el Inbox de FaceBook. Me comento que era de buena calidad y al leer eso la pegue sin pensarlo dos veces y me retire rápido a casa de abuela. Una vez llegue a la casa me la probé, me sentía feliz al verme en el espejo con ella, pensaba que por fin podría hacer una interpretación excelente de Yato, por su parte, mi familia comentaba sobre la peluca y relajábamos en torno a ella.

Ya habiendo tenido el elemento principal del cosplay me enfoque de nuevo a la ropa, regrese a Chetumal y fui a la tienda parisina cercana de mi casa con mi madre (ya que ella sabía más de telas que yo), como era una chamarra y un pants parecidos a las que se utilizan para hacer deportes, compre tres metros de tela tipo soccer color azul marino para la ropa y dos metros de tela tipo Jersey color azul cielo para las franjas que poseía la ropa, el sobrante de esta última tela me iba a servir para hacer una mascada que el personaje utilizaba atada a su cuello, agradecía por haber ahorrado para este proyecto..

Pasaron unos días después de la compra y fui a casa de mi abuelastra para darle las telas, regrese a mi casa y contacte con "C.c" para platicar de nuestros avances con el cosplay. Me comento que ya estaba realizando el suyo, siendo una blusa tipo uniforme escolar de mangas largas color lila con muñequeras blancas y una franja color violeta en el borde, una solapa blanca con una franja violeta cerca del borde, debajo de la solapa poseía un moño de color violeta, una falda larga que llegaba a las rodillas de color lila, zapatillas negras con medias negras y una peluca de cabello largo hasta la mitad de la espalda color café oscuro.

Pasaron los días y quería que ya me dieran la prenda hecha, en el trabajo y la universidad imaginaba como quedaría, a pesar de que confiaba de las habilidades de mi abuelastra, tenía un poco de temor que este no quedara bien, debido a que realizaba un tipo de prenda con la que no estaba familiarizada.

Estaba en Mérida debido a un puente, pero mis padres se habían quedado en Chetumal. Pasaron los días y mis padres fueron a Mérida y me lleve una sorpresa, habían llevado la prenda que le encargue a mi abuelastra. Estaba emaciado y enseguida me la probé. Se la enseñe a mi familia y me tome unas fotos con ella, a través de Whatsapp se las mostré a "C.c." y hablamos toda la tarde de cómo interpretaríamos a los personajes y lo que haríamos en la convención (me sentía cada vez más apegado con mi amiga).

Regresando a Chetumal me probé otra vez la prenda, pero esta vez con la peluca, estaba fascinado de la buena calidad de la prenda (sobrepasaba mis expectativas), con la peluca me sentía como Yato, más bien, era Yato. Pero le faltaba unos detalles, las botas y un bordado en el pecho en forma de corona... ¿Dónde podría conseguir esas cosas?

A pesar de que el traje estaba incompleto decidí probarla en una convención anime de Chetumal, al estar ahí con la ropa puesta me sentía otra persona y me sentía animado. Quería que me reconocieran como Yato y no como otra persona. Me juntaba con mis amigos y amigas de la “Sociedad Cosplay de Chetumal”, nos mostrábamos nuestros atuendos, hablamos de los personajes que interpretábamos y nos tomábamos fotos juntos, también me recomendaban de cómo podría terminar de hacer mi atuendo.

Pocas personas me reconocieron como Yato (pensaba porque tal vez le faltaba detalles a mi ropa), pero eso me no me importo, me sentía muy feliz al convivir con mis amigas y amigos, junto a las pocas personas que me pedían una foto con ellas.

Al ver el pequeño éxito que tuvo mi cosplay incompleto en la convención, también por lo bien que me sentía al realizar a este personaje, decidí participar en una sesión de fotos para los cosplayers. Esta se celebró unas semanas después de la convención, en un parque conocido como “El de los Caimanes”.

Si bien en la convención ya me sentía ligado con el personaje, con esta sesión fotográfica se fortaleció mi sentir de pertenencia con Yato. Me sentía más conectado con el personaje gracias a que pude interactuar dentro del entorno social con esta prenda y al caracterizarlo.

Las fotos se subieron a una página de Facebook, etiquetándome en ella. Mis amigos podían ver de esta manera las imágenes en donde yo era Yato. Me sentía feliz al ver como las personas me animaban a proseguir con él y como aceptaban esa parte de mí, ya quería hacer el cosplay grupal con “C.c”, pero seguía sin poder encontrar las botas.

Una noche mientras hacía mis labores universitarias recibí un mensaje de Whatsapp, era “C.c.”, me mostraba como había quedado su la prendas que utilizaría para hacer cosplay de “Hiyori”, como al igual, me mostraba la peluca que había conseguido. Platicábamos emocionados sobre el tema y de cómo íbamos a interpretar los personajes, mis sentía más unido con “C.c.”.

Con respecto al bordado, me dirigí a una tienda que ofrece servicios para realzar artículos promocionales en cualquier forma, pero no sin antes sacar los bosquejos y el tamaño que ocupare la corona en la chamarra. Al entrar al lugar comenté sobre el bordado, les mostré el tamaño y donde deseaba que estuviese, pregunte el coste del servicio y casi me voy para atrás, \$200 pesos pon el bordado de una imagen que no pasa los 3 cm de largo y de alto. Decidí ir a una tienda en donde hacían bordados para uniformes escolares, pero el precio que me dijeron en esa tienda era de \$80 y sin pensarlo acepte a realizar el bordado en esta tienda, aunque los encargados me comentaron que iban a tardar, debido un encargo grande que les hicieron, comenté que no había problema, así que pagué y deje mi chamarra con las especificaciones del bordado que deseaba. Me dieron una nota para reclamar el pedido y me comentaron el día que podía pasar a buscarlo, así partí a mi casa emocionado.

Pasaron los días y decidí buscar mi prenda, me emocione al ver la corona borda en ella, apenas llegando a mi casa decidí de nuevo probarme la prenda junto a la peluca, poco a poco sentía la culminación de mi meta.

Enfocándome de nuevo con a las botas decidí buscar en zapaterías de la Plaza las Américas y del centro de la ciudad de Chetumal, no encontré nada. El sentimiento de frustración volvía y sentía que tal vez tendría que ir a Mérida de nuevo, pero cuando mi frustración aumentaba, mi suerte también lo hacía. Estando en mi trabajo vi un catálogo de la zapatería Andrea en una mesa y decidí ojearlo para pasar el tiempo de mi hora libre, vaya sorpresa había una imagen de las botas que andaba buscando.

Le pregunte al dueño del catálogo quien se lo había dado, ya que generalmente el que reparte esto catálogos también vende los productos que se ofrecen en él. Tenía suerte al ver que era un señor que trabaja en otra área del edificio en el que laboraba, aun mejor, era el padre de una de mis mejores amiga. Decidí buscarlo y comentarle que deseaba comprar las botas, acordamos el día que me las traería y como le pagaría. El precio salió un poco de mis expectativas, así que tuve que sacrificar unas salidas con mis amigos para poder reunir el dinero.

Pasaron los días y por fin vería las botas, durante la jornada aproveche la computadora y la impresora del trabajo para imprimir unas tarjetas de presentación, como las que utilizaba el personaje en el anime. Terminando la jornada decidí acompañar al vendedor de las botas hacia su carro (ya que le llevarían el producto), para mi agrado mi amiga lo acompañaba, la saludé y le comente sobre el copyslay. Me mostraron las botas y no me importo estar en la

calle para probármelas (tanto por la emoción como para ver si era la talla correcta), pague la mitad del precio ese día (ya que habíamos acordado unos plazos de pago) y le agradecí mucho por vendérmelas.

Llegando a mi casa, de la emoción, me puse de nuevo el cosplay, no podía creer que era Yato, todo lo que duramente había ahorrado se veía reflejado en el espejo, observaba como mi meta se hacía realidad. Me tome varias fotos y se lo mande a “C.c.”, me mostraba igual como habían quedado su cosplays, emocionados platicábamos del tema por un largo tiempo.

Llego el día de la convención anime en Mérida, denominada Tsunami y celebraba el 17 de diciembre del año 2016 en “El centro de Convenciones siglo XXI”. “C.c.” y yo decidimos vernos en el lugar del evento. Me levante a las 8 de la mañana, a pesar de que me vería con mi amiga a las 12 (el evento comenzaba a las 11:00 a.m.), me ganaba la emoción y las ganas de participar con el cosplay. He de admitir que soy un poco perfeccionista, así que quería prepararme como se debe y checar que todo lo que había guardado la noche anterior estuviera en orden. Otro factor me impulso a levantarme temprano fue el tiempo que había “medido”: entre desayunar, la hora que le toma al camión llegar al paradero cerca de la casa de mi abuela y el tiempo del recorrido para llegar al lugar del evento (ya que la casa de abuela queda bastante lejos del centro de convenciones).

Me había afeitado una noche antes para que no tuviera sombra de barba y para que no se viera irritado mi cara a la hora del evento, había empacado en una mochila la chamarra, el pants, la mascada, las botas, la peluca y la caja que contenía las tarjetas de presentación. Para salir me puse una playera

totalmente blanca (que igual serviría para el cosplay, debido a que el personaje posee una playera así debajo de la chamarra), una mallas color morado oscuro (ya que al probar el cosplay me percaté que se transparentaba el pants en lugares que había mucha luz) y sobre ellos, unos jeans junto a unos tenis, mi plan era cambiarme en los baños del centro de convenciones.

Dieron las 10:00 a.m. Cheque todo de nuevo y salí de la casa de abuela para tomar el autobús. Cuando me subí pude observa que estaba lleno en su mayoría por jóvenes, pude escuchar que varios hablaban de series animes de sus experiencias pasadas en estos eventos, igual percibí que portaban en sus ropas imágenes alusivas a animes o que llevaban consolas de videojuegos portátiles, mientras le decían a sus amigos que practicaban para la competencia de videojuegos de pokemon. Percate que ellos, iban para la convención, así que me sentí aliviado a saber que no era el único en el autobús con que le gustase el anime, ya que estaba acompañado de personas que compartían el mismo gusto y la misma simbología que yo.

Durante el trayecto estaba disfrutando la vista del viaje, mientras que en mi mente apuraba al camión por llegar, no quería llegar tarde al acuerdo que tenía con "C.c." (Ya que me gusta ser una persona muy muy puntal). Observaba que el camión avanzaba lento y encima el tráfico, pero después de casi dos horas de viaje llegue al centro de convenciones, estaba despresado por llegar tarde.

Rápidamente llame a mi amiga para preguntar dónde estaba y por disculparme por llegar un poco tarde, pero me dijo que no me preocupara, que por motivos personales llegaría tarde.

En lo que esperaba a mi amiga, aproveché que uno de los baños comunales del edificio estaba totalmente libre, decidí rápidamente cambiarme el pantalón por el pants, temiendo que alguien me viera. Salí del baño y me senté en una banca para ponerme las botas, la chamarra y la mascada, como también, para guardar lo que me quitaba. Con un vidrio reflectante, que poseían las cajas donde se guardaban los extintores, me ponía y acomodaba la peluca, vi mi reflejo con el cosplay puesto y el evento de fondo, sentía que había entrado a un anime.

Decidí pasearme por el lugar mientras esperaba a “C.c.”, pero otro mensaje llego de ella... tardaría unos minutos más en llegar, en fin decidí pararme un rato cerca de la entrada de la sala donde la convención se realizaba, podía fijarme como las personas me observaban, pensaba que estaban reconociendo al personaje que estaba interpretando, pero también, que me estaban juzgando por el cosplay.

Escuche un grito a lo lejos – mira es Yato- voltee a ver quién era y vi a unas 3 jovencitas que emocionadas me pedían unas foto ellas mientras estaba con ellas interprete algunas líneas del personaje (días antes del evento observe las dos temporadas del anime Noragami de nuevo y tome apuntes de lo que decía el personaje y como se comportaba), antes de que se retiraran me abrazaron y me decían que el traje había quedado estupendo, les di una de unas tarjetas que había preparado, se retiraron agradeciéndome las fotos.

Decidí caminar un rato, durante mi andar escuche que decían – Yato, ¿eres Yato verdad?- me llamaron unas jóvenes que estaban esperando a que una de sus amiga terminase de arreglar su cosplay. Me preguntaban por el cosplay y

también si podía sacarme unas foto con ellas, interprete de nuevo algunas líneas del personaje y les di la tarjeta (comentaron que no se esperaban ese detalle de las tarjetas). Salió su amiga del baño (siendo ya las 12:30 p.m. todos los baños de edificio ya se habían convertido en vestidores para todos los cosplayers que asistieron al evento), nos tomamos más fotos, nos despedimos y decidí seguir caminado por el lugar.

Ya para ese punto me sentía famoso, saludaba a todas las personas y tenía una sonrisa de oreja a oreja en mi cara, pero quería que mi amiga llegara para hacernos de una sesión de fotos.

Decidí entrar a la convención, pensaba que no pasaba nada si me adelanto un poco, solo iba a dar unas vueltas para ver cómo estaba y volvería a esperar a “C.c.”. Entré y estaba todo lleno, era muy difícil caminar, en especial con una mochila llena de cosas. Me pude percatar de un movimiento raro entre la multitud, eran unas niñas que corrían hacia donde yo estaba, me detuvieron y al ver que reaccionaba como el personaje se emocionaron, otra pequeña sesión de fotos y les di unas tarjetas, se miraron entre ellas y gritaron de la emoción mientras agradecían, con la misma velocidad en la que llegaron se fueron.

Me detuve en una tienda de comics para observar lo que ofrecían, cuando volteé a mis lados pude observar a “C.c.” caminar entre el público – ¿cuánto tiempo estuve dentro?-, me preguntaba mientras veía mi celular, una hora había hecho. Caminé hacia Hiyori (“C.c.”), nos saludamos y nos abrazamos, vino acompañada de su novio y de su primo, a los cuales saludé. Entre “C.c.” y yo nos pusimos a ver como habían quedado nuestros cosplays, era una

enorme diferencia verlos en persona que en fotos. No tomamos fotos entre nosotros, "C.c." de su mochila saco un pequeño templo realizado de cartón, el templo Hoyori le deba a Yato en el anime, estaba muy feliz con "C.c." por ese detalle.

Paseamos por la convención los cuatro juntos, entre puesto y puesto de venta nos detenía la gente para tomarnos fotos, ya sea que nos la tomaran juntos o por separado, caracterizábamos actitudes de los personajes y decíamos frases de estos, la gente se alegraba y se emocionaba. Algunas de las personas platicaban con nosotros como si también fueran un personaje del anime Noragami, esto hacía que las sesiones en las que grababan nuestra caracterización se vieran más completa. También admiraban los pequeños detalles que le pusimos a nuestra interpretación, como la imitación de voz que hacía "C.c" o el templo (lo aproveché también como elemento visual en mi cosplay).

Llego un momento en donde "C.c" y yo que estábamos rodeados de gente, la gente con celular en mano pedían que hiciéramos una escena del anime en específico: donde Yato abrazaba a Hiyori con una actitud empalagosa, Hiyori al no gustarle esto, pateaba a Yato y lo manda a volar. Al principio "C.c." (Incluso antes del evento) me había comentado que no quería hacer esta escena.

La gente clamaba por la escena, sin remedios, la presión le gano a mi amiga y decidimos hacerla, la gente se puso en círculo alrededor nuestro con sus celulares a mano, nos animaban y comenzamos a actuar. Corrí hacia "C.c." mientras gritaba "Hiyori" mientras repetía unos versos cómicos del anime (la gente se reía de lo cómico que representaba la escena), era momento de que

“C.c.” me “pateara”, pude ver un su cara un poco de pena, lanzo la patada y yo “salí volando”, solo podía escuchar la risa de las personas que nos observaban, por mi parte pensaba - al fin hacia esto, al fin compartía este momento de diversión con mi amiga, por fin realizaba un excelente cosplay-. Termino la escena y la gente nos aplaudía, nos animaba a repetirlo, pero declínanos, “C.c.” se sentía muy apenada. Al final de eso la gente se nos acercó más y empezamos a tomarnos con foto con ellos.

Cuando la multitud se disipo seguimos caminando por el evento, ya era poca la gente que nos pedía una foto, paso el tiempo hasta que ninguna persona se nos acercaba. Dando las 5:00 p.m. y ya habiendo visto lo que nos llamaba la atención, a la vez, que habíamos comprado lo que queríamos comprar, nos dispusimos a irnos, antes de separarnos “C.c.” y yo nos tomamos unas ultimas fotos entre nosotros, después de eso, cada quien nos fuimos a nuestras casas.

Como se puede percibir en esta narrativa el cosplay dista mucho de lo que es un disfraz, esta actividad es literalmente una expresión del mismo ser de una persona.

El disfraz puede ser visto como la toma de elementos simbólicos (de manera aleatoria) sin llegar a tener un sentir de pertenencia a estos, elementos que no te representan o con los que no te identifiques. Mientras que el cosplay es tomar elementos simbólicos en los que tú te identifiques, y con los que te sientas más representen, más bien, símbolos que sean parte de tu ser.

El cosplayer no elige a un personaje así porque así, este elige su personaje debido a las características que comparte con este, con el que se refleje, ya que este es una representación de nuestro ser.

Se puede percibir que la actividad misma del cosplay es algo muy intimidante para una persona, debido al esfuerzo y los sacrificios que se hacen para poder elaborarlo y llevar a cabo la meta de interpretarlo. En elaborar la prenda o en estar al tanto de su elaboración (para las personas que lo mandan a hacer, como en mi caso), llega a generar que esa prenda se convierta en algo de valor personal para un individuo.

Interactuar con las personas también es crucial para el cosplayer, ya que las personas te van construyendo según los elementos que observen en ti, te vas representando ante ellos con los símbolos que portas al momento de tu interpretación (ese es el motivo para llevar símbolos que te representen).

El cosplay también puede ser visto como arte, debido a la gama de elementos visuales que posee la prenda. No debemos olvidar que la modificación de la prenda también es válida, ya que se adapta según el gusto y personalidad de una persona.

Como conclusión de este apartado, y a modo de poner una moraleja en las anécdotas que conté, es que no hay que dejarse llevar por lo que se observa a simple vista, el otaku siempre es visto como una persona que le gusta el anime o una persona fanática de las cosas japonesas, olvidando al ser que busca ser reconocido y que desea entrar a los círculos sociales por medio de sus representaciones y expresiones sociales, a partir de las actividades que estos realizan y en donde muestran sus ideologías y sus símbolos.

La subcultura otaku es como cualquier otra subcultura, debido a busca expresarse y representarse de manera única y determinada, basándose en los patrones simbólicos escogidos, es decir, tu lector que puedes ser metalero, skater, gamer, hipster, fisicoculturista o furry, como yo que me denomino otaku, no somos muy distintos, nos pueden gustar las misma música o las mismas actividades como tocar un instrumento, tomar fotos, jugar videojuegos o hacer deportes, solo que cada uno lo vemos, hacemos e interpretamos todo eso de manera distinta, eso en vez de alejarnos lo debemos de aceptar y tomarlo como algo especial, con el fin de tolerarnos, unirnos, entendernos y apoyarnos, con el objetivo de hacer perdurar estos símbolos y que la sociedad se llene más de diversas cosmovisiones y pensamientos únicos.

Una vez que se ha comprendido lo que son las variables de juventud, identidad y cultura del espectáculo, como al igual, como se genera la identidad conocida como otaku, abarcando sus actividades, su cosmovisión, su impacto en la sociedad y los símbolos que estos manejan, es momento entonces, de poner en perspectiva como estos fueron abarcados, es decir, del método que se utilizó para la realización de este trabajo

Capítulo IV.- Metodología

Una vez que se hayan elaborado las cuestiones pertinentes para guiar el desarrollo de una tesis, como son; la selección de variables, los objetivos deseados, el desarrollo de las problemáticas, la hipótesis y las delimitaciones de área, es de suma importancia el desarrollo de un diseño investigativo para el análisis y comprobación de estos. Por este motivo, el trabajo aquí presentado se basó bajo el enfoque cualitativo, ya que este, es la representación de un conjunto de procesos secuenciales, como al igual, comprobatorios, es decir, que pueden ser verificables (Hernández R., Fernández C., Baptista M., 2010)²⁴⁵.

Este enfoque de igual forma, permite que los procesos investigativos se ejerzan bajo un carácter de orden, dando pie a que se sigan todos los pasos que ha de llevar la investigación, también, este proceso permite que algunas fases del trabajo, durante su realización, se redefinan (Hernández R., Fernández C., Baptista M., 2010)²⁴⁶.

²⁴⁵ Hernández Roberto, Fernández Carlos, Baptista María del Pilar 2010, Metodología de la Investigación, Quinta edición. Mc Graw Hill, México

²⁴⁶ Hernández Roberto, Fernández Carlos, Baptista María del Pilar 2010, Metodología de la Investigación, Quinta edición. Mc Graw Hill, México

El modelo no experimental, es otro de los factores de diseños que servirá para la creación de este trabajo, debido a que no manipula las variables, es decir, que los fenómenos, que están vinculados a las variables elegidas en este trabajo, se observan sin entrometernos de alguna forma, de igual modo, se analizaran dentro de su mismo contexto natural (Hernández R., Fernández C., Baptista M., 2010)²⁴⁷.

De esta forma, se elegirá el alcance descriptivo, debido a que busca especificar, por medio de la recolección de datos relacionados a las variables de investigación, todo contexto, las propiedades, las características, como al igual, los perfiles existentes dentro de los individuos, grupos sociales, entornos, actividades sociales, objetos o procesos sociales que se analicen,. Dentro del alcance descriptivo se realizara un enfoque también exploratorio, debido a que el tema a tratar, más específicamente, la subcultura otaku, con este alcance se mostrara con precisión los ángulos y dimensiones del fenómeno a tratar en este trabajo (Hernández R., Fernández C., Baptista M., 2010)²⁴⁸.

Por su parte, con el método etnográfico se permitirá detallar de manera más concreta a la subcultura otaku de Chetumal, por medio de la observación de sus actividades, de sus símbolos, del entorno social que ellos reconstruyen y donde interactúan, como al igual, en donde se desenvuelven. Esto permitirá demostrar y analizar las diversas ideologías y cosmovisiones que existen dentro de los individuos que construyen su identidad en base al anime y al manga, es decir, los otakus.

²⁴⁷ Hernández Roberto, Fernández Carlos, Baptista María del Pilar 2010, Metodología de la Investigación, Quinta edición. Mc Graw Hill, México

²⁴⁸ Hernández Roberto, Fernández Carlos, Baptista María del Pilar 2010, Metodología de la Investigación, Quinta edición. Mc Graw Hill, México

La revisión bibliográfica jugara un papel importante en el transcurso de esta investigación, debido a que se analizara como se han abordado los temas y las variables utilizadas en esta investigación, a partir de los discursos investigativos de otros autores.

Se indagara en la historia misma de Chetumal, per medio de la exploración y análisis de los antecedentes históricos, priorizando también la evolución tecnológica y cambios sociales dentro de los grupos juveniles, para esto se realizaran pláticas con personas de edad de la ciudad, con el objetivo de entender cómo se dieron estos cambios, comenzando desde los años de 1900 hasta el año 2016.

De igual forma, se realizara una narrativa, a modo de historia de vida, desde la perspectiva de su servidor, esto con el fin de poner en perspectiva como las personas se van involucrando con los elementos simbólicos del anime y el manga, de igual forma, se demostrara como desde los años 90 hasta 2016, el anime y el manga se han incorporado en Chetumal y como estos han impactado en la socialización juvenil, también, como estos elementos han cambiado el entorno mismo esta ciudad.

Se realizara observación participante dentro de las actividades grupales como individuales de los otakus, priorizando la convención anime realizada el 13 y el 14 de febrero de 2016 conocida como "Anime Love" y la sección fotográfica realizada para los cosplayers el 8 de mayo del mismo año. Con la realización de registros escritos (tomas de apuntes, diario de campo y redacción de informes), se demuestran los rasgos socioculturales generados durante estos eventos, destacando los símbolos existentes dentro del anime y el manga,

como las personas basan sus actividades en estos y como se expresan a partir de ellos, de igual forma, como las personas interpretan estos símbolos y cómo van poco a poco construyendo su identidad.

Una vez indagado la forma en la cual se realizó este trabajo, es momento de culminar este, analizando todo lo anterior planteado y viendo en perspectiva lo mencionado por el análisis de los trabajos realizado por los autores retomados en este trabajo se realizarán las conclusiones pertinentes, con el fin de comprobar las hipótesis planteadas, en mostrar los resultados finales de este trabajo, como al igual, en demostrar la resolución de las problemáticas planteadas.

Conclusiones

Se puede observar cómo han evolucionado los tópicos importantes de este trabajo:

Juventud.- Poco a poco la corriente antropológica ha abarcado el estudio del ser joven dentro de la sociedad, de cómo van cambiando la perspectiva de cómo podemos observar y comprender a las subculturas creadas por estos individuos. No solo eso, también de como el ser joven pasa de ser meramente una etapa biológica, para convertirse en un objeto de estudios dotado de una cosmovisión única y de comportamientos específicos. Los enfoques y las observaciones asía estos seres ya no se basan meramente en el desenvolvimiento social, de esta manera se empieza a partir y a poner en contexto el ambiente social en donde estos se desarrollan, para enfocarse en como ambos se construyen y reconstruyen mutuamente.

Otaku.- se dejaron de concentrar en el mismo significado mimos que le da la sociedad a palabra otaku, es decir, dejaron de observar al individuo, guiados únicamente con este sobrenombre, para enfocarse en el contexto simbólico de las personas que se identifican bajo este seudónimo, manejándolo no solo como algo meramente figurativo, sino, como algo identitario. Se empezó a observar cómo se genera esta identidad en los jóvenes a partir de dos elementos, el anime y el manga, tomando también en cuenta las formas en como obtienen estos dos elementos. Si bien, las primeras investigaciones se centraban en comparar la identidad juvenil otaku de cualquier país en donde se originó esta subcultura, refiriéndose a Japón, poco a poco se centraban en los contextos específicos de cómo estas nacían, se desarrollaban y desenvolvían,

ya sea de manera individual o grupal, dentro del contexto cultural del mismo joven y ajeno al país del sol naciente. También se fue percibiendo como los mismos símbolos culturales japoneses juegan una papel importante dentro de un país, de cómo estos se adueñan y se adaptan (o son adaptados) al nuevo territorio en donde se estén, como al igual, en analizar cómo estos generan dicha identidad a la vez que desplazan los símbolos preconocidos en el joven a través del desarrollo en su sistema cultural. A partir de aquí, un nuevo cambio surgió dentro del enfoque que se tenía del anime y el manga, ya no eran unas simples herramientas de adquisición simbólica para los jóvenes otakus, ya es observado como una herramienta de difusión cultural y simbólica para Japón. Viendo lo anterior, las investigaciones se van enfocando en como el anime y el manga llegan a estos nuevos territorios, pero más que nada, como llegan al joven, las investigaciones se enfocaron en los sistemas institucionales de comercio, en los medios de comunicación y en la mismas globalización como lo mediadores principales para la creación de esta identidad.

Respecto al anime y al manga, en relación a la identidad otaku y la actividad del cosplay se puede argumentar que estos se diferencian de esta manera:

Anime.- el anime es el termino identificativo para la animación que procede de Japón. Este proceso nace cuando se adapta la historia de un Manga (comic procedente de Japón que se lee de derecha a izquierda) a un proceso de animación, con el objetivo de transmitirlo a través de la televisión. Contando con un guion, un storyboard, un diseño de personajes (pasando también por la elección del actor que le prestara su voz) y una banda sonora o soundtrack. Estos se producen dentro las compañías de animación japonesas (aunque actualmente animadores y compañías ajenas a este país, están tomando los

modelos de dibujos o historias, para adaptarlas a sus series televisivas), que le dan difusión dentro de los medios de comunicación, ya sean del mismo país o por subcontrataciones en país extranjeros, de igual medida, cuentan con agencias de publicidad con el fin de generar promociones y vender productos que se relacionen a la serie.

Otaku.- es la forma en la que se identifican las personas a partir de la obtención de los símbolos japonés que proceden del anime y el manga, de igual forma, esta identidad en américa latina es la mezcla de los elementos simbólicos procedentes de Japón con los del entorno cultural en donde se estén recibiendo (ya sea México, Argentina o Venezuela). Desde este punto de vista social, el otaku es la persona o los grupos de personas, que gustan y son fanáticos de todo lo procedente con el país nipón (Japón), que se comportan y hablan en base a los modismos que sacan del anime y con los que se identifican dentro de su entorno socio cultural.

Cosplay.- es una de las expresiones sociales que realizan las personas que se identifican como otakus, actualmente, esta actividad también la realizan personas que gustan y/o se identifican con algún elemento procedente del manga o el anime, pero sin identificarse como otakus. Esta actividad consiste en la representación y teatralización de un personaje con el que se identifique el usuario, conocido como cosplayer, a partir del uso de símbolos, vestimenta, accesorios, comportamiento y lenguaje similar al que porte el personaje en cuestión. Se diferencia del disfraz, ya que el cosplay requiere el compromiso y el sentir de pertenencia simbólica e identitaria, por parte de cosplayer, hacia el personaje que este realice, mientras que el disfraz son elementos que tomas de manera aleatoria y que con los cuales no te sientes identificados. Un dato

que me parece interesante poner en este apartado, es que esta actividad se ha vuelto un ramaje independiente de la subcultura otaku, algo así como una secta para las religiones, ya que sus participantes forman grupos sociales y realizan otras actividades (como el modelaje o la promoción de artículos o locales) que giran exclusivamente a esta actividad, en pocas palabras, se está volviendo otra subcultura juvenil

De igual forma existe esta relación entre ellos; debido que estos elementos del anime y los artículos de venta que sacan a partir de estos, es donde las personas sacan los elementos simbólicos que integran es su ser durante su desarrollo social e identitario. Es de este apartado en donde se genera la necesidad socializar, de esta manera, el individuo busca personas que se asemeje a él, en términos de gustos e identidades. Con el fin de lograr este objetivo se enganchan en un término con el cual se sientan pertenecientes a algo y que los una como un solo ser, de esta forma la identidad otaku nace en los individuos y se desarrolla dentro de los grupos.

De ahí que se identifiquen con estos elementos obtenidos por el anime y el manga, se debe a que portan semejanzas con la realidad social e íntima de la persona como ejemplo; el hecho de que el personaje se comporte como yo, le pasen la mismas cosas que a mí o que parte de la historia (un momento triste o alegre) igual me haya sucedido, de igual forma, le da también un escape de la cotidianidad o de los malestares que sociales que afligen a la persona. La expresión social es crucial para poder demostrar este sentir de pertenencia identitaria hacia estos elementos anteriormente mencionados. La expresión se puede dar en el estilo de prendas, peinados o accesorios que porta la persona, pero, una de las actividades que comparte todo eso es el cosplay, el hecho de

representar a un personaje se debe a que el cosplayer se siente apegado de alguna manera a estos símbolos, a la vez, quiere demostrar ante la sociedad su sentir emocional o de identidad creada a partir de estos símbolos.

Conclusiones respecto a las problemáticas planteadas en este trabajo

Los animes están marcados con elementos simbólicos y artísticos que generan en el individuo una nueva de ser y comportarse, desplazando los elementos preconcebidos durante su desarrollo cultural y creando un nuevo ser, poniendo al sujeto en un estado de simulación.

Los otakus convierten estos medios de comunicación en entornos sociales donde satisfacen sus nuevas necesidades incentivarías, de igual manera, esto da como resultado a la búsqueda de personas que lo definan como lo que desea ser.

Los medios de comunicación son los que poco a poco van cambiando la realidad misma del sujeto, utilizando como herramienta principal los animes y los mangas, la híper realidad se hace presente para estos individuos.

El copslay es la muestra clara de este simulacro, ya que el individuo deja de ser el mismo y se convierte en otro individuo, se exhibe ante la sociedad por cualquier medio, es decir, se vuelve narcisista, para que el otro construya de poco esa identidad, reafirmandose así mismo con los comentarios del otro y haciendo que esa identidad subsista gracias a los elementos que les provee el anime y el manga.

Las identidades desterritorializadas son aquellas que se forman cuando los medios de comunicación, influenciados por la globalización, desplazan toda simbología y carácter cultural del individuo, para implementarle nuevos caracteres simbólicos ajenos al entorno cultural en donde se desarrolla, estos moldearán su forma de pensar y actuar dentro de su sociedad.

En el caso de los otakus, esto da como resultado a que dependan de los medios de comunicación para la subsistencia de su identidad, ya es aquí donde adquieren los elementos culturales procedentes de Japón, que lo van construyendo. De esta forma las instituciones de comercio japonés y locales, van creando un mercado especializado para estos sujetos. Por medio de diversos productos que guardan una relación con el anime, el manga y la cultura de sus país, poco en poco se le es desplazado todo lo había concebido dentro de su entorno, para adecuar estos nuevos símbolos a su desarrollo y generando una nueva identidad que es representada a base de esos símbolos extranjeros.

Vemos de esta manera que la interacción entre culturas es la base principal para la desterritorialización, ya que permite que una cultura se adentre a otra por medio instituciones, de esta manera, se va modificando y adecuando todos los componentes que representa a una sociedad, por ende, van cambiando la identidad, el modo de comportarse y la ideología de los individuos que ahí se desarrollan.

En el caso de Latinoamérica, estos individuos son el resultado de la mezcla de los elementos culturales japoneses con los elementos propios de la cultura de sus países, esto es denominado como latinización.

La globalización juega un papel importante para estos individuos, ya que gracias a la difusión que tienen el anime y el manga por cualquier medio de comunicación, siendo el internet la principal herramienta de emisión y recepción, los individuos pueden consumir estos elementos para fortalecer sus identidades, de igual forma, la interacción en estos nuevos espacios de socialización, se hace la principal fuente de intercambio de símbolos e ideologías con sus amigos o con personas que comparten los mismos gustos.

Una de las principales razones por las que se forma esta identidad en Latinoamérica es por el deseo de interacción social. El internet es la principal fuente de enseñanza simbólica para la identidad otaku en Latinoamérica, ya que aquí es donde interactúan más con otros individuos con los mismos gustos y donde adquieren los elementos simbólicos que los representan. Poniendo este postulado sobre los otakus, se percibe que algunos de sus comportamientos y de sus acciones, así como sus ideologías, son un reflejo de las acciones de los personajes de los animes que observan, como al igual, de las otras personas con las que interactúan dentro de estas redes de comunicación. Esto demuestra que la tecnología juega un papel muy importante para estos sujetos, ya que les sirve para tener el conocimiento de sus símbolos, como al igual, para saber manejarlos, es en este entorno virtual donde buscan dichos elementos que lo definan, sirve también, para lograr interactuar con sus congéneres de los grupos sociales y sentirse pertenecientes a una identidad.

Los otakus son creadores de nuevos elementos simbólicos; pueden generar nuevas formas de expresión a través del arte, los eventos o los cosplay que realizan, en base a las emociones, a la cosmovisión o los símbolos que encuentran dentro del anime y el manga, de esta forma, el otaku latinoamericano sigue consumiendo estos dos productos, porque le permite realizar dichas acciones.

Bibliografía

1. Álvarez Gandolfi Federico "Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers." La Trama de la Comunicación, vol. 19, 2015, pp. 45-64. Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina
2. Anda Gutiérrez Cuauhtémoc 2004 Quintana Roo: Coloso Mexicano del Caribe. Grupo Noriega Editores. México.
3. Balderrama Gastelù Lucia, Pérez Hernàiz Carmen Corina. 2009. La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. Universidad católica Andrés Bello, Facultad de ciencias económicas y sociales. Escuela de ciencias sociales, especialidad: psicología. Carcas, Venezuela.
4. Belger Peter, Luckmann, Thomas.1996 La construcción social de la realidad. Amorrortu. Buenos Aires
5. Borda, Libertad y Álvarez Gandolfi, Federico (2014). El silencio de los otakus. Estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación, Papeles de Trabajo, 8(14), pp. 50-76. Bogotá – Colombia
6. Bourdieu Pierre. 1998 La dominación masculina. Joaquín Jordà. Editorial Anagrama. Barcelona.
7. Brookshire Thompsom John 1998 Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación. Jordi Colobrans Delgado. Editorial Paidós, SAICF, Defensa, 599 - Búenos Aires.

8. Castelán García Claudia A. (s/f) "Cosplay: Encarnación de Narrativas de Anime y Manga (Relato de un Proceso en Progreso), Universidad de Barcelona, Barcelona.
9. Careaga Lorena 1994 Quintana Roo, Monografía estatal. Litografía Magno Graf. México.
10. Cobos Lucía Tania. 2010 "Animación japonesa Y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina". mayo-julio, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Razón y Palabra, vol. 15, núm. 72. Estado de México, México
11. Conejo Quinche Freddy Alexander. (s/f) Japón hecho en Venezuela. Influencia cultural japonesa en la cosmovisión del mundo de los jóvenes en Venezuela a través de la televisión y el anime. Asociación Latinoamericana de estudios de Asia y África, XIII Congreso Internacional de ALADAA. Venezuela.
12. Cruz Arjona José de Jesús 2015 La Burbuja de la Comodidad: Prácticas Sociales y Consumo Cultural en Plaza las Américas, Chetumal Quintana Roo. Tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias Sociales Aplicadas a los Estudios Regionales, Universidad de Quintana Roo, División de Ciencias Políticas y Humanidades, Chetumal.
13. Feiza Carles 1999 De Jóvenes, Bandas y Tribus. Antropología de la juventud, Editorial Ariel S.A., Barcelona.
14. Flick, Uwe (2004) Introducción a la investigación cualitativa, edit. Ediciones Moratas, Madrid.

15. Freedman Kerry. 2009. Cultura Visual y Comunidades de Aprendizaje: ¿Cómo y qué aprenden los estudiantes en grupos informales de arte? Artículo 1 p.p. 29, 44. Grupo de Investigación Edarte, Universidad Pública de Navarra. España.
16. Fromm Erich. 1970 Marx y su concepto del hombre. Karl Marx: Manuscrito económico-filosófico. Fondo de Cultura Económica. México
17. Gallego Aguilar Andrés Felipe. 2011 Diseños de Narrativas Transmediáticas. Guía referencia para las industrias creativas de países emergentes en el contexto de la cibercultura. Universidad de Caldas, Facultad de Artes y Humanidades. Manizales, Colombia
18. García Héctor (2009) Un Geek en Japón. Capítulo 7 p.p. 76- 85 Norma Editorial.
19. García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev. 2013 “Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay”. Universidad de Guadalajara. PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad, No 5 (3). Guadalajara.
20. García Núñez Roberto, García Huerta Dassaev (2014) Una Aproximación a los Estudios sobre Otakus en Latinoamérica, Universidad de Guadalajara,, Guadalajara.
21. Giménez Gilberto (2009) Cultura como identidad y la identidad como cultura en: <http://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/articulos/gimenez.pdf>
22. Giddens Anthony. 1995 La constitución de la sociedad. Amorrortu editores. Buenos Aires.

23. Goffman Erving. 1989 La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amorrortu editores. Buenos Aires.
24. Gómez Aragón Anjhara. 2012 Otakus y Cosplayers. El reconocimiento Social del universo manga en España. Grupo de investigación GEISA - Universidad de Sevilla Presidenta de la asociación cultural ADEC JAP-AN. España.
25. Harris Marvin 1985 El Materialismo cultural. Capítulo 3: Principios Teóricos del Materialismo Cultural. Alianza Editorial. Madrid.
26. Harris Marvin 2004 Antropología cultural Alianza Editorial. Madrid
27. Harris Marvin. 2007 Teorías sobre la cultura en la era posmoderna. Santiago Jordán. Crítica. Barcelona.
28. Hernández Roberto, Fernández Carlos, Baptista María del Pilar 2010, Metodología de la Investigación, Quinta edición. Mc Graw Hill, México
29. Herrera Carrasco Jaqueline Paulina, Rojas Contreras Sergio. 2013 Cuerpos "Orientalizados" Tribus Urbanas y el Habitar Visual del Malesta, Universidad de Chile, Facultad de Artes. Universidad de Chile. Departamento de Teoría de las Artes. Santiago.
30. Herrera I.A. Del Parque Hidalgo y la Explanada.... Recuerdo y Nostalgia, Septiembre 15, 2015 <http://tuchetumal.com/chronicle/del-parque-hidalgo-y-la-explanada-recuerdo-y-nostalgia-cronica-150915/>
31. Herrera I.A. Hotel Los Cocos, Agosto 10, 2015 <http://tuchetumal.com/chronicle/hotel-los-cocos-cronica-100815/>

32. Herrera I.A. Aquel Malecón..... Hoy Boulevard Bahía, Julio 29 2015, <http://tuchetumal.com/chronicle/aquel-malecon-hoy-boulevard-bahia-cronica-200715/>
33. Hoy Manzanilla Antonio, 1998, en Hoy Carlos “Breve Historia de Quintana Roo. Navegaciones de la memoria”, Quintana Roo. Gráfica, Creatividad y Diseños
34. Madrid Dani, Martínez Guillermo. 2010. La ola Nipona: consumo de cultura popular japonesa en España. Universidad Oberta Catalunya, Capitulo 3 p.p. 49-61.
35. Mead Margaret 1993 Adolescencia, Sexo y Cultura en Samoa. Dukelsky Yoffe Elena. Barcelona. Planeta Agostini.
36. Menéndez Eduardo. 2001 “Biologización y racismo en la vida cotidiana”. Alteridades, vol. 11, núm. 21, enero-junio, pp. 5-39. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa México.
37. Menkes Dominique. 2011 La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. 10 (1), pp. 51-62. El Colegio Mexiquense A.C. Toluca, Edo. De México.
38. Navarro González Agustín. 2005 La realidad exterior como resistencia según W. Dilthey, Debate sobre las antropologías. Thèmata. Núm.35, p.p. 361-370. Universidad Malaga.

39. Newbold Adams Richard. 2007 La red de expansión humana. Megan Thomas. Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social: Universidad Autónoma Metropolitana: Universidad Iberoamericana. Clásicos y Contemporáneos en Antropología. México, D.F.
40. Novelo Omar 2012 Innovación Educativas, ISSN/ Working Paper; 1665-2673 vol.12, número 60, 159, 163
41. Parada Morales David. 2012 Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. Tesis Psicológica, núm. 7, pp. 160-175. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, Colombia
42. Paz Y., Suárez M. H., Espinosa M. T, 2018, La Construcción Histórica del Sujeto Joven en México. LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos, 16, 13-24
43. Perillan Luis. 2009 Otakus en Chile, tesis para optar al Título Profesional de Antropólogo. Universidad de Chile Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Antropología, Santiago, Chile
44. Perillàn, Torres Luis. 2011 Otakus: principios narrativos y perceptivos de la japonización. Comunicación y Medios n. 23 (2011). pp. 1-7. Instituto de la Comunicación e Imagen. Universidad de Chile. Chile.
45. Phillip Kottak Conrad 2011 Antropología Cultural 14 edición. Victor Campos Olguin Mc Graw Hill. Mexico D.F.

46. Proaño Vallejo Verónica Paulina. 2013 Análisis sobre la construcción social de la cultura otaku quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social, trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de licenciada en periodismo. Facultad de ciencias de la comunicación, escuela de periodismo, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador.

47. Puc Sansores Luis Javier 2011 Los Procesos de Rehabilitación y Reinserción en el Centro de Internamiento para Adolescentes Infractores en Chetumal Quintana Roo. Tesis recepcional para obtener el grado de licenciado en antropología social, Universidad de Quintana Roo, División de Ciencias Sociales Económico Administrativas, Chetumal.

48. Reguillo Cruz Rossana. 2000 Emergencia de culturas juveniles. Grupo Editorial Norma. Bogotá

49. Ruiz Uribe Martha Nélica (2011) Reseña de Cultura y Simulacro de Jean Baudrillard, Revista Razón Y Palabra, 16 (75)

<http://www.redalyc.org/exportar/cita.oa?id=199518706032>

50. Santillán J.I. La locura de PokemonGo en Chetumal, Julio 22 2016, <http://tuchetumal.com/es/pokemon-go-chetumal/>

51. Torti Frugone, Yanina y Schandor, Ana María 2013. El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural. VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

52. Uribe Ruiz Sonia y Parada Morales David Alfonso 2010 Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku, tesis de grado para optar al título de Psicólogo. Fundación Universitaria los Libertadores Facultad de Psicología. Bogotá, Colombia
53. Vásquez Rocca Adolfo, 2007, Baudrillard: Cultura, Simulacro y Régimen de Mortandad en el Sistema de los Objetos, Nómadas. Revista Critica de Ciencias Sociales y Jurídicas. Vol. 16, No. 2, P.p. 181-189
54. Vaskes Santches Irina, 2008, La Transestética de Baudrillard: Simulacro y Arte en la Época de Simulación Total (pp. 197-219.), Facultad de Artes Integradas Universidad del Valle Cali, Colombia
55. Voloshinov Valentín. 1973 El signo ideológico y la filosofía del lenguaje. Nueva Visión. Buenos Aires
56. Zygmunt Bauman. 2005. Identidad (Sarasola Daniel). Losada, Buenos Aires (Trabajo Original publicado en 2004)