



**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE LA
CIUDAD DE MEXICO**

**LICENCIATURA EN CIENCIAS
SOCIALES**

**“LA CULTURA OTAKU EN LA CIUDAD DE MEXICO,
IDENTIDAD Y RECHAZO”**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL
TITULO DE: LICENCIADO EN
CIENCIAS SOCIALES**

PRESENTA:

OCTAVIO PULIDO

SARIO DIRECTORA

DE TESIS:

DRA. LUZ OLIVIA DOMÍNGUEZ PRIETO

CIUDAD DE MEXICO

MAYO 2026

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

ÍNDICE

Agradecimientos.....	3
-----------------------------	----------

Introducción.....	4
--------------------------	----------

Capítulo I

La Cultura <i>Otaku</i>.....	10
-------------------------------------	-----------

1.1. Japón y su cultura	11
-------------------------------	----

1.1.1.La cultura japonesa y su recepción en México	13
--	----

1.2. Japón y la cultura del <i>anime</i> , <i>manga</i> y <i>cosplay</i>	16
--	----

1.2.1.Historia del <i>anime</i> y <i>manga</i>	19
--	----

1.2.2. Importancia del <i>anime</i> y <i>manga</i> en la economía japonesa	25
--	----

1.3. La influencia de la cultura japonesa en México	28
---	----

1.3.1 La cultura juvenil <i>otaku</i> en México.....	29
--	----

Capítulo II

Identidad y discriminación hacia la cultura *otaku* en la Ciudad de

México.....	34
--------------------	-----------

2.1. Culturas juveniles en México.....	35
--	----

2.2. Cultura juvenil <i>otaku</i>	43
---	----

2.2.1. La identidad <i>otaku</i>	47
--	----

2.2.2. <i>Cosplay</i> en México.....	50
--------------------------------------	----

2.3. La estigmatización hacia las culturas juveniles y hacia lo <i>otaku</i>	54
--	----

Capítulo III

La cultura del anime y del manga en la Ciudad de México.....	61
---	-----------

3.1 La cultura <i>otaku</i> y la Ciudad de México.....	63
--	----

3.1.1. El circuito <i>otaku</i> : espacios de reunión y consumo cultural.....	63
---	----

3.1.2. Convenciones y eventos, visibilidad y legitimación cultural.....	68
---	----

3.2. Economía del <i>fandom</i> , perfiles sociodemográficos y trayectorias de consumo	72
3.3. Discriminación hacia los jóvenes <i>otaku</i> en la Ciudad de México.....	78
3.3.1. Dimensiones de la discriminación hacia los jóvenes <i>otaku</i>	79
3.3.2. Factores socioculturales que influyen en la discriminación.....	83
Conclusiones	87
Bibliografía	93

AGRADECIMIENTOS

Al presentar esta tesis quiero agradecer a las personas que me han ayudado a lo largo del tiempo a terminar la carrera por su apoyo dentro y fuera de las aulas:

El primer agradecimiento es para mis padres que, con su apoyo y dedicación, su arduo trabajo para poder salir adelante y sus horas enseñanza me han llevado a lograrlo. A mi padre, una gran persona que me ha demostrado con pericia su labor para ganarme el pan de forma honrada. A mi madre que me acompañó a largo de su vida, hasta su último suspiro, creyendo en mí, apoyándome, aconsejándome y haciéndome ver que una enfermedad no me impedía hacer lo mismo que los demás, que simplemente era diferente, pero que también podía terminar lo que me propusiera. Desde el fondo de mi corazón y donde quiera que esté le doy las gracias. A mis hermanos por creer en mí, por ayudarme a lo largo del tiempo y apoyarme a terminar mi carrera universitaria.

A mis profesores de la universidad por ayudarme y por entender mis locas ideas, instruyéndome a lo largo del tiempo. Al profesor Itzam, Nicolás y a la profesora Beleguí. Sin embargo, deseo hacer una mención especial a aquel profesor que me hizo enamorarme de la carrera, su visión e ideas me impulsaron a ser una mejor persona, un antropólogo diferente: gracias al profesor José Luis Badillo Hernández.

No puede faltar tampoco un sincero y gran agradecimiento a la directora de esta tesis; a la profesora Olivia Domínguez Prieto, que me ha ayudado con sus consejos. Más allá de lo académico, fue un apoyo emocional cuando más lo necesitaba.

A todos ellos les agradezco de corazón por haberme acompañado en este camino tan largo donde buenos y malos momentos que han sido sorteados con éxito, donde la vida continúa y tendré que enfrentar nuevos retos a lo largo del tiempo. Muchas gracias por haber leído esta tesis.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación deriva de una incógnita que propone explorar si algunas personas que actualmente son adultos en nuestro país, sufrieron algún tipo de maltrato o rechazo durante su juventud debido a sus gustos, por ser aficionados del *anime* y del *manga* japonés, puesto que cuando esta expresión de la cultura *pop* japonesa llegó a México entre las décadas de los años setenta, ochenta y noventa no existía mucha información al respecto. De esta manera, en esta tesis se explica cómo se ha dado la relación cultural e histórica entre Japón y México a través del tiempo, ya que dicha relación tuvo que pasar por distintos momentos importantes hasta terminar en lo que hoy en día han desarrollado ambas naciones a partir de intercambios socioculturales, lo que ha llevado a un enamoramiento por parte de los jóvenes mexicanos hacia otra cultura que no es la propia, dado que esta misma se expresa de diferente forma, con distintos valores y tradiciones que la hacen única y atractiva para todo el mundo. La cultura japonesa ha logrado mantener sus tradiciones con el tiempo, obteniendo adaptarse simultáneamente a la época moderna.

A través del tiempo uno de los países que ha tenido contacto con la cultura japonesa desde hace varias décadas ha sido México. México y Japón han logrado fortalecer dicha relación no sólo en el aspecto económico, sino también cultural a través de la propuesta de diversas formas de entretenimiento, entre ellas de la *cultura Otaku* donde se ha encontrado un acercamiento mayor, por medio de un crecimiento exponencial en la cantidad de adeptos. Lo anterior, se puede estudiar a partir de las bases histórico-culturales de ambos países, ya que fue un parteaguas para conocer más de la cultura de dicho país después del periodo de aislamiento que Japón se autoimpuso.

Enamorando propios y extraños, Japón ha logrado mantener el interés por su cultura a lo largo del tiempo, pero de una forma muy peculiar en la que los países occidentales empezaron a manifestar su interés por esta nación gracias al *anime* y al *manga* que comenzaron a difundirse desde dicho país hacia el mundo. En el caso de México, Japón logró que los jóvenes se sintiesen atraídos por algo distinto a lo que regularmente se veía y se conocía en la televisión y en la prensa escrita en ese momento.

La cultura *pop* japonesa es una fórmula peculiar que está conformada por expresiones que hasta el día de hoy han logrado superar durante más de cinco décadas el pasar del

tiempo y han encontrado una efectiva forma de expandirse a lo largo del planeta. La forma de percibir el *anime* y el *manga* en el exterior es muy diferente a cómo se concibe, se siente y se expresa en el interior de Japón. Jóvenes y adultos en México y Japón han llevado su fanatismo por estas formas de expresión a sus vidas cotidianas y lo han convertido en una manifestación de identidad y valores a través del otro. Ambas naciones, tanto la mexicana como la japonesa han encontrado a través de la llamada *Cultura Otaku*, una forma de expresión distinta a lo conocido y en el caso particular de los jóvenes mexicanos, éstos han sido cautivados por lo que no se conocía, por una forma distinta de acercarse a otro país a través de una tira cómica, siendo que Japón comenzó a compartir su propia cultura por medio de este mecanismo de expresión, considerándose a mediados del siglo XIX que las personas cultas eran quienes tenían acceso a este tipo de lecturas, gracias a Katsushika Hokusai y la exposición de su manga en París, como lo señala David Almazán Tomás: “Toda persona culta conocía la obra de Hokusai y la mayoría de los artistas coleccionaban sus obras y se inspiraban en sus libros, especialmente el Manga” (Almazán, 2012: 166).

El supuesto que orientó esta investigación señala que, actualmente “el miedo al rechazo y al *bullying* impide que muchos jóvenes expongan sus ideas y expresen sus deseos libremente. La discriminación hacia los jóvenes ha ido en aumento con la influencia de nuevas formas de comunicación - en este caso, con el uso creciente de las redes sociales- reforzándose aún más durante la pandemia por Covid-19. Actualmente, en la Ciudad de México (CDMX) existen diferentes manifestaciones de discriminación y estigmas hacia los jóvenes que se adscriben a determinadas identidades, como lo es la afición y la afinidad hacia los movimientos culturales juveniles de carácter global. Así, las y los jóvenes aficionados a la llamada *cultura otaku* en la ciudad de México, podrían ser víctimas de distintas formas de violencia ejercidas por parte de diferentes sectores de la sociedad, al manifestarse como “seguidores” de estas manifestaciones culturales.

¿Qué es la cultura *Otaku*? A través de esta investigación se busca dilucidar si aquellas personas que consumen productos de la cultura asiática -particularmente elementos propios de la *cultura pop*, cuentan con el poder económico para poder adquirir distintos productos, ya sea *animés*, *mangas*, novelas ligeras, ropa y accesorios para un *cosplay*. Lo anterior es importante no solamente en el ámbito económico, sino además en la independencia para desenvolverse y adscribirse a una cultura juvenil.

El punto más importante y la motivación principal para la realización de esta tesis es reconocer si los y las jóvenes se han sentido rechazados y violentados por sus afinidades en el ámbito de la cultura japonesa, pudiendo afectar tanto su infancia y su forma de desenvolverse ante otros grupos sociales, sus grupos familiares y amicales. Se indagará si su adscripción identitaria ha tenido impacto tanto emocional, como en los valores de las personas que han optado por ser “diferentes” respecto a lo que ven, expresan, consumen, a cómo entienden sus propios problemas en su entorno social y/o laboral y si dichos gustos o aficiones prevalecen aún en la edad adulta.

Objetivo general

El objetivo general de esta investigación es *conocer* si los jóvenes que se reconocen como parte de la *cultura Otaku* en la ciudad de México, han sufrido rechazo o maltrato por ser consumidores del *anime*, el *manga* y el *cosplay*.

Objetivos particulares

1. *Identificar* el desarrollo de la cultura *otaku* en la ciudad de México en la actualidad.
2. *Comprender* la afinidad de los jóvenes hacia la cultura *otaku* en México
3. *Describir* la imagen propia de los *otaku*.
4. *Mostrar* la ideología *otaku* y relación con el entorno social que rodea a quienes se adscriben a esta identidad.
5. *Comprender* cómo se conforma la comunidad *otaku* en México a partir de sus aficiones.

El presente estudio se llevó a cabo a partir de la siguiente ruta metodológica:

1. Se eligió el tema de estudio: la *cultura juvenil otaku* en México.
2. Se identificaron las causas de los problemas referentes al objeto de estudio, se formularon los objetivos de la investigación, centrándose en entender la *identidad otaku*, así como lo que representa ser un joven *otaku* en la Ciudad

de México (CDMX).

3. A través de la búsqueda de información y de su respectiva selección, se desarrolló el marco teórico de esta investigación y se diseñó el estado de la cuestión a partir de la consulta de investigaciones previas sobre este tema.
4. Se seleccionó un enfoque metodológico de carácter cualitativo para desarrollar esta investigación, considerando los factores que se deseaban saber sobre la población analizada.
5. Se elaboró y se aplicó el instrumento (cuestionario) para la recolección de datos.
6. Se analizaron los resultados y se redactaron las conclusiones de la investigación.

La investigación se estructuró en tres capítulos: en el primer capítulo de la tesis, intitulado “La cultura *otaku*” se aborda el concepto de cultura juvenil, así como el estigma hacia lo juvenil. Se representa cómo los jóvenes a lo largo de la historia han ido construyendo nuevas formas de expresión a través de distintas luchas sociales y cómo la cultura ha ido cambiando con ellos, siendo los propios jóvenes, los que impulsaron estos movimientos formando, lo que algunos autores han denominado *subculturas*. Lo anterior es parte de una transformación global, pero con presencia a lo largo de nuestro país y particularmente en la ciudad de México. De este modo, los jóvenes después de la década de 1970 comenzaron a tener importancia no sólo en el ámbito político -uno de los aspectos que mayor impulso tuvo- sino además de esto, a expresarse a través de su forma de vestir y de su pensamiento, de lo que escuchaban y sentían, siendo un parteaguas para que hoy en día nuevas formas culturales nacieran impulsadas por los logros sociales obtenidos por las generaciones previas. Este capítulo se enfoca en realizar un recorrido sociohistórico que ha llevado a comprender cómo los jóvenes adoptaron distintos gustos y aficiones, que en ese tiempo no se veían de la mejor forma en la sociedad mexicana. La investigación se centra de manera particular en la cultura (o llamada por algunos autores, como Álvaro Hernández, subcultura *Otaku*, Hernández, 2016). Asimismo, se ilustrará su auge entre los años noventa y a partir del año 2000. La cultura juvenil *Otaku* en la ciudad de México es relativamente joven a comparación de otras culturas juveniles que han existido en México, dicho problema es entender y tratar

de dar una explicación a si, aquellos niños, jóvenes que comenzaron viendo *anime*, leyendo *manga* en sus inicios, en su etapa de infancia o juvenil, se han sentido identificados, rechazados, si han sentido un apego a dicha cultura con el pasar del tiempo, teniendo un sentido de pertenencia, que aún hasta la fecha se mantiene, o si no, al contrario, se han sentido ajenos a dicha cultura a pesar de ser consumidores de *anime*.

En el capítulo II, titulado: “Identidad y discriminación hacia la cultura Otaku en la Ciudad de México” se hace un recorrido histórico sobre el conocimiento y el interés que los jóvenes tienen por esta cultura en los jóvenes. Se voltea la mirada hacia el Japón moderno y actual, su arte, sus tradiciones y la forma en que conviven el pasado y lo moderno. Asimismo, se ha buscado reconstruir el vínculo entre México y Japón. Desde mediados del siglo XX cuando se comenzó a estudiar a este sector de la sociedad -la juventud- se ha dado cuenta de cómo los jóvenes comenzaron a tener mayor presencia a lo largo del tiempo. En México, la participación política de los jóvenes no fue la excepción, haciéndose presentes en los movimientos estudiantiles y visibilizándose en las marchas, donde se manifestaban en contra de la opresión del Estado y la sociedad.

En el capítulo III, titulado “La cultura del *anime* y del *manga* en la Ciudad de México”, a partir del análisis previo se presenta un estudio de caso en el que se manifiesta esta forma contemporánea de expresión juvenil a través de determinados gustos, ideas, valores y sentires que las personas han encontrado en esta cultura. Lo anterior conduce a preguntarse si niños, jóvenes y adultos se han sentido rechazados o estigmatizados debido a su afición por la cultura otaku. Por otra parte, en este capítulo se intenta abordar a fondo esta cuestión, sin perder de vista los tránsitos generacionales, el sentido de pertenencia y la manifestación de una identidad transcultural.

Es necesario señalar, que diversos aspectos de interés surgieron al realizar el trabajo de campo, pero siempre se tuvo en mente la idea principal de esta tesis:

¿los jóvenes se han sentido rechazados o excluidos por sus gustos? Las respuestas obtenidas fueron fructíferas, ya que sacaron a la luz aún más problemas de los que se habían planteado originalmente, mismos que se abordaron en el contenido de esta investigación.

Por último, cabe señalar que esta introducción general abarca a grandes rasgos lo que se verá en los siguientes tres capítulos de esta tesis, cuyo autor, espera que disfruten al leerla como él mismo ha disfrutado al escribir este documento. El *anime*, el *manga* y

el *cosplay*, es sin duda, la ventana para conocer nuevas experiencias culturales en un mundo interconectado.

CAPÍTULO I

La cultura *otaku*

Antes de comenzar a desarrollar el tema de investigación sobre el cual girará esta tesis, concerniente en abordar la identidad y la discriminación hacia la cultura juvenil *otaku*¹. en la Ciudad de México, es importante recalcar el proceso histórico-cultural, que representa esta expresión juvenil dentro y fuera de Japón, describiendo cómo su propia cultura se ha desarrollado y ha tenido permanencia a través del tiempo entre los jóvenes. Asimismo, es objeto de esta investigación desarrollar cómo se trasladó la influencia de la cultura japonesa a México desde la época colonial. Se propone comenzar desde este punto para reconocer el acercamiento de ambas naciones, su separación y reencuentro, además de esto se expondrá cómo se originaron y se perciben actualmente desde Japón expresiones como el *anime*, el *manga* y el *cosplay*, encontrando una fórmula para que la industria cultural creciera dentro de su propio país y fuera de él. Por otra parte, se abordará la influencia de estas expresiones identitarias en México, desde su llegada, hasta la manera en que impactaron a la sociedad infantil, para que posteriormente se configurara una cultura juvenil *otaku* en este país. Así, se describirá cómo ha sido su desarrollo dentro y fuera de los círculos sociales de las personas y cómo juega un papel importante en la identidad, así como en los valores que han influenciado a los jóvenes en diferentes momentos históricos.

Es importante aclarar porqué se inicia desde este punto de partida, lo que corresponde a exponer la manera en que los jóvenes han logrado encontrar un refugio y un modo de expresión e identidad con base en una cultura externa a la propia, misma que los ha cautivado y enamorado por sus costumbres, su historia y su literatura. Así, se realizará un recorrido histórico para conocer cómo el *anime* y *manga*, se fueron introduciendo en la vida del *Otro*, en otro continente al otro lado del mundo.

¹ En la página 20 se encuentra disponible un glosario donde se especifican los términos utilizados en este trabajo de investigación.

1.1. Japón y su cultura

Japón se ha concebido desde su exterior como un país con una enigmática historia y un amor a su propia cultura desde los tiempos antiguos, a través de sus distintas eras, sin embargo, gracias a este misterio, es que su cultura en el Occidente ha llamado la atención por ser aquello que se desconoce, es decir, lo novedoso. A partir de su apertura al mundo, otros países llegaron a conocer mucho más de esta nación, lo que ha generado a una suerte de encantamiento global por dicha cultura. “Desde la apertura de Japón a mediados del siglo XIX, Occidente se ha dejado seducir por la atracción de su arte, su literatura y sus tradiciones. Se denomina japonismo” (Almazán, 2012). Japón con sus tradiciones y costumbres logró enamorar a propios y a extraños, a los que le conocen y aun a aquellos que no han profundizado en su conocimiento, recurriendo a que su imagen ha sido plasmada en un sinnúmero de lugares, pero uno de los medios por los cuales se llegó a conocer más de esta cultura fue a través de las noticias, de las exposiciones y de otros medios visuales, sin embargo, el *anime* y el *manga*, tuvieron una influencia mucho más grande de lo que se esperaba.

Esto ha despertado un movimiento que encontró en dicha cultura una nueva fuente de inspiración. Ya desde mitades del siglo XIX en París se consideraba a Katsushika Hokusai, como el mejor artista japonés, esto gracias a la publicación de su *manga*, donde toda persona que se consideraba culta, era conocedora de dicho arte visual. A diferencia de lo anterior, en la actualidad la palabra *manga* se ha utilizado como un sinónimo para referirse a la historieta o cómic japonés, misma que se ha vuelto popular, logrando que así se conozca una gran parte de cómo “viven” y entienden su propia cultura los japoneses.

Esta nueva forma de *manga* consiste en un conjunto de bocetos que atraviesan distintas fases de elaboración. Sin embargo, más allá de su dimensión técnica, contribuyó a intensificar el interés y el enamoramiento por la cultura japonesa, acompañado por la influencia de los videojuegos, el anime y las expresiones asociadas a su moda. De este modo, se generó una influencia vinculada al japonismo, que despertó el interés por una cultura distinta a la propia.

No obstante, este proceso se ha ido transformando hasta convertirse en una nueva definición identitaria y cultural., “(...) en cierto modo, el éxito comercial audiovisual

japonés de hoy puede ser considerado como un nuevo neojaponismo, que adopta a nuestro día esta constante seducción que nos produce Japón” (Almazán, 2012).

La cultura japonesa se ha caracterizado por ser enigmática y profundamente respetuosa, rigiéndose por principios como el honor, la obligación y el deber. En este marco se acuña el concepto de *giri*, que alude a un sistema de compromisos sociales y morales que trasciende el individualismo. A diferencia de ciertas sociedades occidentales, donde la moral y la conducta suelen concebirse desde una perspectiva más individualista, en Japón estas nociones se encuentran fuertemente ancladas en las relaciones sociales y en el cumplimiento de responsabilidades dentro de los núcleos familiares, escolares y comunitarios. Asimismo, la formalidad y el respeto hacia los superiores o hacia personas desconocidas continúan siendo rasgos visibles en la vida cotidiana hasta la actualidad.

La vestimenta, tanto la tradicional como la moderna, juegan un papel importante para esta cultura, llegando a converger ambas en lo contemporáneo, puesto que los japoneses se reservan el uso de las ropas tradicionales para los festivales, para las bodas o para los funerales, siendo estos casos específicos y puntuales en los que conservan esta herencia de sus antecesores; no obstante la ropa de uso actual también va confirmando esta armonía entre ambas épocas, llevándola a ser reconocida por su belleza y caracterizando la forma de vestir de las nuevas generaciones. Aquellos extranjeros que han visitado este país en viajes de placer, buscan de una forma u otra acudir en temporada de festivales, puesto que, en estos, pueden tener la experiencia de usar un *kimono*, siendo que existen negocios especializados tanto en su venta, como en su alquiler.

Por otra parte, la escritura japonesa ha sido una de las formas gráficas más llamativas y reconocidas a nivel global, ya que en muchas ocasiones se llegan a utilizar los tres tipos de escritura que existen en este idioma en una sola frase, “el idioma japonés es un idioma aglutinante que posee un sistema de escritura complejo con tres tipos de glifos: Kanji, Hiragana y Katakana.

También se utiliza el alfabeto latino, pero, en pocas ocasiones” (Mota, 2017). La escritura sirve como un mecanismo y un medio de enseñanza de las tradiciones japonesas. El aprendizaje del *hiragana* es el más difundido entre las personas que aprenden el japonés. Por su parte, el *katana* está reservado para el uso de palabras extranjeras, por ejemplo, los vocablos “helado”, “fiesta”, “Las Mañanitas”, las marcas de

autos o los nombres de las tiendas de autoservicio y cadenas comerciales transnacionales.

Sin embargo, el uso del *katakana* y su función en la integración de palabras extranjeras ha llevado a los japoneses a incorporarlas a su lengua, apropiándose de sus significados y resignificándolos dentro de su propio contexto cultural². Por su parte, los *kanjis* son la escritura que es considerada más difícil, tanto, para los hablantes nativos, como para los extranjeros, al ser estos una combinación de los otros dos. Tanto el *hiragana*, como el *katakana*, se mezclan en sus trazos de escritura para poder dar como resultado un *Kanji*, el cual cambia su significado dependiendo del contexto en el que se emite en mensaje. Para una persona extranjera lo recomendable al ingresar a Japón con fines de permanencia, es haber aprendido estos tres tipos de escritura y conocer al menos 100 kanjis, sin embargo, las personas nativas deben leer más de 260, siendo que es lo mínimo que se puede encontrar en un periódico japonés.

1.1.1. La cultura japonesa y su recepción en México.

Japón y México tuvieron contacto desde tiempos tempranos. Para comprenderlo, es preciso remontarse a la época de la Nueva España, cuando existían rutas comerciales entre Manila, capital de las Filipinas, y el puerto de Acapulco, a través del llamado Galeón de Manila o Nao de China.

Mediante esta ruta transpacífica, los barcos españoles articulaban un circuito comercial que vinculaba Asia con América y Europa. Las mercancías provenientes de distintas regiones de Oriente circulaban hacia Acapulco y, desde allí, eran trasladadas a Veracruz para posteriormente enviarse a España bajo el control de la Corona.

Este intercambio permitió la circulación de bienes, alimentos y objetos culturales entre ambos espacios, estableciendo uno de los primeros vínculos indirectos entre Japón y la Nueva España:

² Por ejemplo, el verbo 'nomu' que significa 'beber' se escribe '飲む' combinando el kanji '飲' (se lee 'no') con el hiragana 'む' (mu). Este sería su ejemplo en *hiragana*: やま

Continuando con el año 1500, los jesuitas españoles nacidos en la Nueva España, comenzaron a llegar a Japón para predicar el cristianismo, sin embargo, en el año de 1597, el general *Toyotomi Hideyoshi*, el cual unificó a Japón y es famoso por su invasión a Corea, prohibió su enseñanza, ordenando a todos sus miembros salir de Japón al no obedecer dicha orden fueron ejecutados en Nagasaki. Otro de los acontecimientos que conectaron a México y Japón fue en 1609, un galeón español llamado San Francisco volcó cerca de *Ōtaki*, Chiba mientras que hacía su camino de Manila a Acapulco. 370 náufragos fueron rescatados por los pescadores japoneses. Entre los rescatados estaba el nuevo gobernador español de Filipinas; Rodrigo de Vivero y Velasco” (Mota, 2017).

Después de pasar algún tiempo viajando por las islas japonesas, Rodrigo de Vivero regresó a Acapulco a bordo de una nave construida en Japón, llamada *San Buenaventura*, acompañado por algunos japoneses. Una vez en Acapulco, trasladó su misión a la Ciudad de México, donde se reunió con el virrey Luis de Velasco y Castilla para rendir su informe.

En marzo de 1611, el virrey envió una misión diplomática desde Acapulco hacia Japón con el fin de agradecer al gobierno japonés la ayuda brindada a Vivero, así como de reembolsar el costo del buque *San Buenaventura*. Como muestra de gratitud, se enviaron diversos obsequios, entre ellos un reloj fabricado en Madrid, que probablemente fue uno de los primeros relojes mecánicos que se conocieron en Japón.

Una vez establecida la ruta permanente a China y a la India, en el siglo XVI durante el periodo histórico japonés conocido como la “Era de los Reinos Combatientes” se enviaron misioneros de la Nueva España a Japón. En 1597, *Toyotomi Hideyoshi*, principal General y unificador del país, prohibió la enseñanza del cristianismo y obligó a los misioneros a abandonar las islas. Los que no lo hicieron, y continuaron sus labores, murieron como mártires en Nagasaki. Entre ellos estaba San Felipe de Jesús,

nativo de la Nueva España. La crucifixión de San Felipe y de los demás mártires de Nagasaki ha sido motivo de lienzos, iconos y murales, como el mural existente en Convento de Cuernavaca, Morelos, lugar de paso obligado por los viajeros entre Asia y Europa durante aquellas épocas” (SRE, 2003).

Ya para la segunda mitad del siglo XIX y debido al aislamiento de Japón, existía una presión para que este país abriera sus fronteras al comercio o promoviera tratados internacionales. Por otro lado, México llevaba aproximadamente seis lustros de haberse constituido como una nación independiente teniendo dificultades para levantar un Estado sólido. Lo anterior da cuenta de un contexto de similitud entre ambos países, pero existe un hecho que sirvió como antecedente: “(...) el primer lazo oficial amistoso entre México y Japón, fue el viaje de la comisión Astronómica Mexicana de 1874, cuyo objetivo fue observar el tránsito de venus frente al disco solar en Yokohama” (Mota, 2017).

En este proceso participaron dos figuras clave para consolidar la comunicación entre ambos países: los científicos Francisco Díaz Covarrubias y Francisco Bulnes. Ambos expresaron la conveniencia de establecer relaciones diplomáticas y comerciales formales entre México y Japón, así como de facilitar la inmigración japonesa hacia territorio mexicano. Sus planteamientos contribuyeron a fortalecer el conocimiento mutuo y a sentar las bases de una relación bilateral más estructurada. Sin duda, este acercamiento tuvo consecuencias favorables. En 1888 se firmó el Tratado de Amistad, Comercio y Navegación entre México y Japón, considerado el primer tratado igualitario suscrito por Japón con una nación occidental, símbolo del encuentro formal entre ambas naciones. A partir de entonces, la inmigración japonesa comenzó a desempeñar un papel relevante en México. Uno de los primeros contingentes se estableció en Chiapas en 1897, marcando el inicio de una colonia integrada mayoritariamente por hombres provenientes de zonas rurales de Japón. Entre 1897 y 1911 se registró la llegada de distintos contingentes migratorios, compuestos principalmente por hombres jóvenes y solteros de origen rural, lo que marcaría de manera significativa la configuración inicial de la comunidad japonesa en México. Algunos de ellos tenían la intención de migrar hacia los Estados Unidos de Norteamérica (SRE, 2003).

Aquellos inmigrantes japoneses que se quedaron en Chiapas, en su mayoría fueron enganchados por compañías contratistas, las cuales los llevaron -como en el caso de los

inmigrantes chinos- a la construcción de ferrocarriles en México, llegando como una fuerza de trabajo primordial. De esta manera, llegó la cultura del país japonés a México.

Gracias a la apertura de políticas comerciales se fue reconociendo en México y en otros países el arte, la literatura y las tradiciones del país nipón. Como se ha mencionado en páginas previas. Almazán ha explicado este proceso como japonismo, que en Occidente es una de las formas de empatía hacia otra cultura que no es la propia. Se ha intentado hacer un recorrido histórico señalando cómo y por qué Japón abrió sus fronteras, claro está que se dejan varios aspectos importantes de la cultura japonesa, puesto que el interés específico de esta tesis está enfocado en expresiones más contemporáneas. Como antes se mencionó, el primer *mangaka* reconocido fuera de Japón fue Katsushika Hokusai, asimismo ya se había explicado hasta cierto punto, la idea generalizada de que toda persona culta conocía la obra de dicho artista, que consistía en un conjunto de bocetos sobre una historia o suceso histórico en particular que deseaba ser explicado, contado e ilustrado, pero actualmente ya no sólo se apega al *manga*, siendo uno de los “pilares” de esta cultura. El interés por el *manga*, el *anime* o los videojuegos inspira al japonismo actual occidental, dando la entrada a la cultura *Otaku*. Esto proporciona una base para poder entender las nuevas formas en que se expresa, no obstante, esta investigación se enfocará en una parte esencial: el consumo, entendiéndolo como un todo y no únicamente como una forma de adquirir objetos materiales.

1.2. Japón y la cultura del *anime*, *manga* y *cosplay*

El *anime*, el *manga* y el *cosplay* nacieron en la cultura japonesa en un contexto sociocultural profundamente distinto al que hoy se conoce, marcado por transformaciones políticas, procesos de modernización y cambios en las formas de representación visual. Por ello, resulta necesario describir su surgimiento histórico en el país de origen, atendiendo a las condiciones sociales, artísticas y tecnológicas que posibilitaron su desarrollo hasta llegar a las formas industriales y globalizadas que actualmente se reconocen.

Si bien el *anime* como animación es un fenómeno propio del siglo XX, el *manga* tiene antecedentes mucho más antiguos. Desde el punto de vista estilístico, diversos estudios sitúan sus raíces en tradiciones gráficas que pueden rastrearse hasta el siglo VII,

particularmente en los *emaki* (rollos ilustrados) y en expresiones pictóricas narrativas que combinaban imagen y texto para relatar episodios religiosos, históricos o satíricos. Más adelante, durante el periodo Edo (1603–1868), el desarrollo del *ukiyo-e* y las caricaturas populares consolidó un lenguaje visual dinámico, expresivo y secuencial que sentó bases fundamentales para el manga moderno.

El término “manga” fue popularizado en el siglo XIX por artistas como Katsushika Hokusai, quien utilizó la palabra para referirse a “dibujos espontáneos” o “bocetos libres”. Sin embargo, sería en el siglo XX, especialmente después de la Segunda Guerra Mundial, cuando el manga adquiriría su forma contemporánea gracias a autores como Osamu Tezuka, quien incorporó recursos narrativos cinematográficos y consolidó un modelo industrial de producción consecutiva (en serie).

En este sentido, tanto el *manga* como el *anime* no deben entenderse únicamente como productos de entretenimiento, sino como expresiones culturales históricamente situadas, que reflejan transformaciones sociales, imaginarios colectivos y procesos de modernización que han acompañado a Japón desde la era premoderna hasta la actualidad.

Actualmente, se ha convertido en una expresión cultural en la que se han identificado muchos jóvenes tanto de México, como de Japón, convirtiéndose en una cultura de identidad para todo público en general. Primeramente, es necesario explicitar qué es el *anime*: “(...) se denomina *anime* al estilo de animación japonesa; el origen de esta palabra es la adaptación del término inglés *animation*, a pesar del origen y el significado existe una diferencia a lo que hoy se conoce como cómic o animación” (Sánchez Blanco, 2016).

No es de extrañar que siempre se ha visto a la animación japonesa como un estilo único por su sentido innovador, ya sea por las temáticas abordadas o por su propio ritmo, conservando una característica estilística “infantil”.

En comparación con los cómics norteamericanos, en las temáticas abordadas Japón se adelantó a Estados Unidos, ya que en algunos casos no todas las series eran aptas para el público en general, a pesar de tratarse de animaciones. Excluyendo en este momento a la pornografía animada o al contenido para adultos- la animación japonesa se ha dividido en géneros para cada público de acuerdo con su edad, a las que se hará mención en el siguiente apartado.

Ahora bien, es necesario abordar el significado de la cultura *otaku*. Dicho vocablo

proviene de Japón, siendo este su país de origen. Al ser una palabra de origen extranjero reciente, no se tiene una definición concreta por la Real Academia de la Lengua Española (RAE), no obstante, en Japón se especifica que un *otaku* es aquella persona que siente fascinación por cierto tema, ya que esta persona admira algunos elementos de la cultura japonesa, ya sea relacionada en el *anime* (versiones de animación) o el *manga* (material impreso para lectura) o algunas otras expresiones como el *cosplay* (imitación de las características de los personajes)³.

Japón ha logrado encontrar en las industrias del *anime*, del *manga* y del *cosplay*, grandes beneficios económicos al observar que la cultura y el gusto por dichas manifestaciones culturales se industrializaron en su propio país. Por otra parte, se han logrado configurar lugares de encuentro donde los jóvenes japoneses se reúnen para expresar su gusto por estas formas culturales, logrando encontrar una manera de escape sobre su vida diaria y las exigencias de su propia cultura. En Japón, existen lugares de encuentro como Akihabara, un barrio donde se reúnen aquellos fanáticos de dichas temáticas.

En Japón, el *anime* surgió inicialmente como una forma de expresión artística y narrativa vinculada a la modernización cultural del país; sin embargo, con el paso del tiempo se consolidó también como un medio eficaz para difundir distintos aspectos de su identidad histórica, social y simbólica. A través de escenarios urbanos, paisajes rurales, festividades tradicionales, prácticas cotidianas y códigos de comportamiento, el anime ha funcionado como un dispositivo cultural que proyecta imaginarios sobre Japón tanto hacia el público interno como hacia audiencias internacionales.

En este sentido, el *anime* no sólo está dirigido a sus seguidores habituales, sino también a personas interesadas en aproximarse a Japón desde una perspectiva distinta, incluso con fines turísticos. Muchas producciones incorporan referencias explícitas a templos, barrios emblemáticos, gastronomía local, estaciones de tren, rituales escolares o festividades estacionales, lo que genera una forma de “turismo mediado” o peregrinaje cultural hacia los lugares representados. Esta dinámica ha sido identificada por diversos estudios como una estrategia de *soft power*, mediante la cual Japón proyecta una imagen atractiva y culturalmente rica en el escenario global.

³ RAE consultas: “El japonésismo «otaku» se usa en referencia a los fanáticos de manifestaciones de la cultura popular japonesa como el manga y el anime. Aunque no figura en el diccionario académico, no plantea problemas de adecuación a nuestra ortografía.” (Milenio, 2021).

A diferencia de los documentales o de la información ofrecida por agencias de viajes, el *anime* propone una experiencia inmersiva y emocional: no sólo muestra espacios, sino que los integra en tramas afectivas, historias de amistad, romance o superación personal. De este modo, permite conocer Japón desde una dimensión simbólica y vivencial, facilitando procesos de identificación y apropiación cultural que van más allá de la simple información turística.

1.2.1. Historia del *anime* y *manga*

Antes de analizar el origen histórico del *anime* y el *manga*, así como sus procesos de consolidación y expansión transnacional, es necesario considerar la lógica de clasificación genérica que estructura su producción, circulación y consumo. Los géneros no constituyen únicamente categorías narrativas; forman parte de un entramado industrial, simbólico y cultural que permite organizar la oferta, segmentar audiencias y orientar expectativas de recepción, al tiempo que estabiliza ciertos códigos de interpretación compartidos entre productores y consumidores.

Desde la perspectiva de los estudios sobre industria cultural —en la línea de autores como Theodor W. Adorno y Max Horkheimer—, así como de los enfoques contemporáneos sobre globalización cultural, el *anime* y el *manga* pueden comprenderse como productos inscritos en un sistema de producción estandarizada que, sin embargo, mantiene márgenes de innovación y diferenciación. En este contexto, los géneros operan como dispositivos que permiten equilibrar la repetición (necesaria para la identificación del público) y la novedad (indispensable para sostener el interés y la expansión del mercado). En estos procesos, las categorías genéricas funcionan como lenguajes compartidos que facilitan la circulación transnacional, al ofrecer marcos de referencia relativamente estables que pueden ser reconocidos y reinterpretados en distintos contextos socioculturales. De este modo, los géneros no sólo delimitan temáticas —como lo histórico, lo deportivo o lo fantástico—, sino que también articulan sensibilidades, valores y horizontes de sentido que los públicos incorporan en la construcción de sus propias identidades culturales. Por ejemplo, categorías como *shōnen*, *shōjo* o *seinen* no remiten únicamente a segmentos etarios o de género, sino que implican formas específicas de narrar el crecimiento, el conflicto, la afectividad o la pertenencia social. En

este sentido, el consumo de anime y manga puede entenderse también como una práctica cultural mediante la cual los sujetos negocian significados, afinidades y formas de autoidentificación en contextos locales atravesados por dinámicas globales.

En este marco, los géneros han sido fundamentales para la expansión global de estas manifestaciones culturales, pues facilitan su traducción, adaptación y apropiación en contextos distintos al japonés. La relativa flexibilidad de estas categorías permite que las obras sean resignificadas por audiencias diversas, sin perder del todo su coherencia interna ni su anclaje en tradiciones narrativas específicas. Así, los géneros operan como puentes entre lo local y lo global, entre la especificidad cultural japonesa y su recepción en múltiples geografías.

A continuación, se presentan algunos de los géneros más representativos que han contribuido a consolidar al anime y al manga como una industria cultural de alcance mundial:

Cuadro No. 1 Glosario: terminología *otaku*

Género	Descripción	Ejemplo
<i>Ecchi</i>	Género que combina el humor con contenido erótico de carácter ligero.	"To Love- Ru"
<i>Gekiga</i>	Manga de estilo y temática adulta, generalmente con un tono dramático y realista.	"Megalo Box"
<i>Gore</i>	Anime caracterizado por un alto grado de violencia explícita, con presencia de sangre y elementos de terror.	"Chainsaw Man"
<i>Harem</i>	Género en el que habitualmente hay un grupo femenino alrededor de un protagonista masculino; también puede presentarse la variante inversa.	"High School DXD"
<i>Jidaimono</i>	Género clásico de carácter histórico ambientado en el Japón feudal.	"Samurai Champloo"
<i>Mahō Shōjo</i>	Género en el que los personajes, generalmente chicas jóvenes, poseen poderes mágicos u objetos con capacidades sobrenaturales.	"Sailor Moon"
<i>Mecha</i>	Género en el que los protagonistas son robots, generalmente gigantes y, en muchas ocasiones, tripulados por humanos desde su interior.	"Neon Genesis Evangelion"
<i>Nekketsu</i>	Tipo de manga que exalta valores como la amistad, el esfuerzo, la superación personal y el respeto.	"Naruto"
<i>Spokon</i>	Manga con temática deportiva. El término proviene del inglés <i>sports</i> y del japonés <i>konjō</i> , que significa valor o coraje.	"Hajime no ippo"
<i>Yaoi</i>	Historias de amor representadas entre chicos.	"Junjou Romantica"
<i>Yuri</i>	Historias de amor representadas entre chicas.	"Citrus"

Fuente: elaboración propia con base en Superaficionados, <https://www.superaficionados.com/>

Existen otros géneros literarios que se relacionan con el *anime* y el *manga* como la ciencia ficción, el *cyberpunk*, la mitología, el *Isekai* (donde el protagonista es enviado con magia a mundos paralelos y el *thriller* cuya trama ronda alrededor del misterio. Los géneros antes mencionados han dado como resultado un revuelo de historias, en las que cada autor impregna su propio toque de creatividad e interés para su trama, por eso muchas de las historias llevan cierto parecido, pero en el trascurso de la historia, cada autor implementa su propia creatividad.

Cabe recalcar que los géneros de *anime* para adultos no están en esta lista, pero han logrado darse a conocer dentro y fuera de su país de origen, enfocándose como tal a otro tipo de público. En ellos también se encuentra otro apartado de subgéneros que se han desarrollado y han logrado consolidarse en la industria del *anime* para adultos, no obstante, en esta tesis no se profundizará en ellos.

Anime y *manga* son dos conceptos diferentes, pero tienen un origen estético en común estando ligados con la expresión artística. El *anime* es una proyección, evolución o derivación de la técnica del tradicional *manga* japonés, sin embargo, no se puede hacer referencia al *manga*, sin mencionar al *anime* y a la inversa, puesto que están en contacto continuo, siendo que muchas veces un *anime*, puede estar basado en un *manga* y a la inversa. Lo anterior ha llevado a un círculo cíclico que ha funcionado hasta el momento, para entender ambas partes, lo que se explicará a continuación.

El *manga*, puede entenderse como una forma de contar historias y la definición de la palabra, comenzó a mitad del siglo XIX y primeros años del veinte. Entre 1868 y 1912, en plena apertura cultural y económica bajo el mandato del emperador Mutsuhito, la palabra se hizo presente por primera vez. La palabra *manga* (漫画) está compuesta por dos kanjis: *man* (informal) y *ga* (dibujo). Literalmente se traduce por dibujos caprichosos o garabatos. Se acuñó este término para definir el arte surgido por la unión del estilo gráfico de la pintura tradicional japonesa y las historietas (*cómics*) de estilo occidental (Alamillo, 2008).

Entre los antecedentes más tempranos que presentan una estética cercana al *manga* se encuentran los *Chōjū-giga*, elaborados hacia mediados del siglo XIII. Se trata de una serie de rollos ilustrados con contenido satírico en los que animales antropomorfizados representan escenas de la vida cotidiana. Estas obras han sido

tradicionalmente atribuidas a Toba no Sōjō, monje que vivió entre los siglos XI y XII. Aunque solo se conservan algunos fragmentos en blanco y negro, en ellos es posible identificar una línea narrativa dinámica y expresiva que, con el tiempo, evolucionaría hacia las formas visuales propias del manga (Alamillo, 2008).

Siguiendo este recorrido histórico, ya en el siglo XX destaca la figura del dibujante Rakuten Kitazawa, autor de la historieta *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (1902). Esta obra es considerada oficialmente como uno de los primeros *mangas* en presentar características formales semejantes a las actuales. En ella se narra la historia de dos campesinos que viajan a Tokio con fines turísticos; al provenir de un entorno rural y carecer de familiaridad con la vida moderna de la gran ciudad, sus comportamientos resultan ingenuos y cómicos, recurso que permite una crítica humorística de los contrastes entre tradición y modernidad (Alamillo, 2008).

Con el tiempo, el *manga* se ha estado adaptando no solamente para un público en general. En la década de los años 20 y 30 del siglo XX, se popularizó para niños y jóvenes de la época, en este momento comenzó a distribuirse como medio de entretenimiento. No obstante, fue hasta el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial cuando el consumo del *manga* se masificó y se consolidó de manera definitiva como una industria cultural. En el contexto de la posguerra, la sociedad japonesa enfrentaba no sólo una profunda crisis económica, sino también una necesidad psicológica colectiva de distanciarse del trauma y el sufrimiento experimentados en años anteriores.

En este escenario, el *manga* encontró un terreno fértil para su expansión, pues ofrecía narrativas de evasión, esperanza y reconstrucción simbólica. Además, su bajo costo lo convirtió en un medio accesible para amplios sectores de la población, lo que favoreció su rápida difusión en un momento de severas limitaciones económicas.

Actualmente, el manga es una de las industrias más importantes de Japón, aunque en los últimos años se ha notado una notable disminución en venta de ejemplares a favor del anime, que está sufriendo un incremento considerable. Culpa de este cambio, tiene que ver con el cambio en los hábitos de la sociedad de consumo, ya que se persigue la inmediatez y facilidad de internet para ver y consumir entretenimiento. En este sentido, el anime se ha visto favorecido en detrimento del manga, que genera un esfuerzo mayor para quien desee leer uno. El manga más vendido de la historia, es *One Piece*

(1997), con más de 406 millones ejemplares vendidos en todo el mundo...de momento, pues hasta el día de hoy sigue en emisión tanto su manga como su anime alcanzando ya casi los 1000 tanto en anime como en el manga” (Alamillo, 2008).

Al día de hoy, la palabra *manga* se usa en Japón para referirse a las “historietas”, de forma general. Fuera de Japón, esta palabra se emplea más concretamente para referirse al estilo japonés de dibujar y contar historias. Dado que este género de lectura se ha popularizado, se han establecido categorías para sus lectores, considerando que en el *anime* hay características muy marcadas para que, de acuerdo con su edad, los niños no lean contenido no apto. Sin embargo, fuera de Japón no se respetan dichas categorías. A continuación, se explicará el nacimiento del *anime* y se hará un breve recorrido hasta la actualidad.

Los orígenes del *anime* se remontan al año de 1917, cuando una serie de cortometrajes de animación, influenciados en su origen por la estética de dibujo que implementó Disney. El primer cortometraje de animación japonesa tenía una duración de dos minutos y llevaba por nombre Namakura Gatana, creado por Junichi Kouchi, pero se encontraban muy lejos del estilo de lo que hoy se reconoce el *anime*. Fue hasta mediados del siglo XX cuando el manga adquirió una identidad propia, consolidándose como una expresión que refleja de manera significativa la cultura japonesa. El *anime* era una forma de representar la adaptación en televisión del estilo *manga* y de su forma de contar historias (Alamillo, 2008).

La palabra *anime* es una adaptación japonesa de la palabra *animation*. En los orígenes del *anime*, destaca la productora cinematográfica de animación Toei Animation, que hoy en día es uno de los estudios más reconocidos en la industria del *anime* dentro y fuera de Japón. La primera producción animada de gran relevancia se estrenó en mayo de 1957 bajo el título *Koneko no Rakugaki* (Graffiti de un gatito), un cortometraje con una duración aproximada de trece minutos. Desde sus inicios, los estudios Toei se distinguieron por su impulso innovador y por el desarrollo constante de nuevas propuestas animadas; sin embargo, fue hacia la década de 1960 cuando comenzaron a consolidarse con trabajos de mayor calidad técnica y narrativa. A México llegaron durante las décadas de los años setenta y ochenta numerosas series que se transmitieron por televisión abierta como *Astroboy*, *La Princesa Caballero*, *Heidy*, *Remi*, *Candy Candy* y *Mazinger Z*, entre muchas otras más. Toei desempeñó un papel decisivo en la

configuración del anime como industria, contribuyendo a la expansión y popularización del género tanto en Japón como en el extranjero. Con el tiempo, diversas producciones alcanzarían amplia difusión internacional, entre ellas *Dragon Ball* y *Los Caballeros del Zodiaco*. Estas animaciones llegaron a México durante la década de 1990, causando un gran impacto en niños y jóvenes.

En la década de 1950, en el contexto de la posguerra japonesa, surgieron producciones cinematográficas que, aunque no pertenecían directamente al anime, incorporaron elementos narrativos y estéticos cercanos al manga. Un ejemplo destacado es la producción de los Estudios Tōhō, responsables de la creación de *Godzilla* en 1954. Esta película, conocida en español como *Godzilla, Japón bajo el terror del monstruo*, ha sido interpretada como una alegoría del trauma colectivo derivado de los bombardeos atómicos de Hiroshima y Nagasaki, encarnando los temores y la devastación de la sociedad japonesa en la posguerra (Alamillo, 2008).

Durante este mismo periodo resulta imprescindible destacar la influencia de Osamu Tezuka, figura central en la consolidación del manga y del anime, y considerado por numerosos especialistas como “el dios del manga y del anime”. Su aportación fue decisiva para el desarrollo de la industria, al introducir innovaciones narrativas y estéticas que modelaron muchas de las características del anime contemporáneo, tales como el dinamismo visual, el uso de encuadres inspirados en el lenguaje cinematográfico y la profundidad emocional de los personajes. Entre sus creaciones más emblemáticas se encuentra *Astroboy* (*Tetsuwan Atomu*), obra que marcó un punto de inflexión en la historia de la animación japonesa y contribuyó significativamente a su proyección internacional.

La década de 1960 marcó un momento clave en la consolidación del anime como industria cultural, impulsando su difusión masiva, particularmente entre los jóvenes, a través de transmisiones regulares en televisión abierta. En este contexto comenzaron a popularizarse los géneros vinculados a los robots o *mecha*. Una de las primeras producciones representativas fue *Tetsujin 28-gō* (*Gigantor*), que sentó las bases del subgénero.

Posteriormente, durante la década de 1970, el género de los robots gigantes alcanzó una mayor consolidación y popularidad con series como *Mazinger Z* (proyectada durante los años ochenta en México y otros países de América Latina y

Mobile Suit Gundam, en las que los robots combatían diversas amenazas, frecuentemente representadas como monstruos, en una continuidad simbólica con figuras como Godzilla.

Finalmente, hacia la década de 1990, el *manga* y el *anime*, ya plenamente constituidos como una industria, experimentaron una expansión internacional sin precedentes, impulsada por numerosos éxitos comerciales que consolidaron su presencia global y su influencia cultural hasta la actualidad.

1.2.2. Importancia del *anime* y *manga* en la economía japonesa

No puede negarse que, desde sus inicios y hasta la actualidad, esta industria del entretenimiento ha logrado consolidarse y arraigarse profundamente en su propio país, convirtiéndose en un componente central de la cultura popular japonesa. Su evolución no solo ha respondido a dinámicas de mercado, sino también a transformaciones sociales, tecnológicas y generacionales que han permitido su constante renovación y adaptación.

La importancia del *anime* y el *manga* para Japón trasciende el ámbito recreativo: representan un sector estratégico dentro de su economía creativa y un instrumento de proyección cultural internacional. A través de estas producciones, Japón ha fortalecido su presencia en el escenario global, posicionándose como referente en animación, narrativa gráfica e innovación audiovisual. Asimismo, su expansión ha sido particularmente notable en América Latina, donde estas manifestaciones culturales han encontrado públicos amplios y diversos. En países como México, el anime y el manga no solo han sido consumidos como productos de entretenimiento, sino que han dado lugar a comunidades de seguidores, prácticas de sociabilidad, eventos especializados y procesos de apropiación cultural que evidencian su inserción en contextos locales. De este modo, lo que surgió como una expresión cultural situada en Japón se ha transformado en un fenómeno transnacional con múltiples resignificaciones.

Japón se ha convertido desde hace años en una potencia del entretenimiento audiovisual y ha sabido influir en la sociedad, al igual que los Estados Unidos de Norteamérica lo han hecho durante años mediante el escaparate de Hollywood,

transmitiendo su cultura y abriéndose más al mundo. Desde la década de 1970, hasta este momento los mexicanos desde pequeños han crecido -sin saberlo -mirando a la cultura japonesa con producciones como las mencionadas Mazinger Z y Dragón Ball y también con otras producciones como Ultraman, Gundam, Transformers, Pokemon, Doraemon, y jóvenes mexicanos, la exposición constante al anime y al manga ha generado una familiaridad significativa con referentes culturales japoneses. Esta presencia reiterada en el imaginario cotidiano -a través de personajes, narrativas, valores y símbolos- ha contribuido a la incorporación de elementos culturales japoneses en su universo simbólico. Ello permite plantear la hipótesis de que este contacto sostenido podría explicar, al menos en parte, el fuerte apego y la afinidad que diversos sectores juveniles manifiestan hacia esta cultura. Como lo señala Alamillo:

Japón ha sido uno de los países donde la lectura entre los habitantes se ha vuelto de una u otra forma habitual para ellos, y no solo manga. Llama la atención el número de librerías existentes en las ciudades japonesas. Sólo el manga representa más del 23% de toda la facturación de la industria editorial japonesa. En proporción, más del 37,5% de todo lo que se publica en el país es manga. Al cabo del año son aproximadamente 11.000 novedades, una ingente producción que se suma año tras año al mercado. Donde el turismo externo japonés se ha incrementado muy notablemente en los últimos años, impulsado sobre todo por el turismo cultural” (Alamillo, 2008).

Una parte significativa del incremento reciente del turismo cultural hacia Japón puede explicarse por la influencia del *manga* y el *anime*. Numerosos visitantes se sienten atraídos por la cultura audiovisual japonesa y por la estrategia de proyección internacional conocida como *Cool Japan*, impulsada por el propio gobierno como mecanismo de diplomacia cultural y fortalecimiento del *soft power*. Para muchos turistas, Japón se configura como un destino idealizado, asociado a los escenarios, narrativas y personajes que han conocido a través del entretenimiento audiovisual. En este sentido, *el anime* y el *manga* no sólo han ofrecido a las juventudes una forma alternativa de entretenimiento frente a otras industrias culturales, sino que han contribuido a construir imaginarios deseables sobre el país del Sol Naciente. En la actualidad, esta expansión se ha visto reforzada por la distribución legal de

contenidos en plataformas digitales como Netflix y Crunchyroll, que han facilitado el acceso masivo al *anime* en distintos países. Estas plataformas no sólo amplían el mercado, sino que consolidan nuevas formas de consumo cultural transnacional, permitiendo que el *anime* compita directamente con otras producciones globales y mantenga su vigencia en contextos digitales contemporáneos.

Por otra parte, el *manga* también se encuentra disponible en distintas plataformas: actualmente Japón ha visto un crecimiento y a la par una deficiencia en el consumo del *manga* impreso en papel, que las plataformas digitales han empezado a desplazar, pero cada vez es más fácil encontrarlos en este formato, a la par de que, aunque llega a México en formato original, cada vez se compra menos.

Japón y México se vinculan no sólo a través del interés mutuo por conocer sus respectivas culturas, sino también mediante la influencia decisiva del anime y el manga como vehículos de difusión cultural. Estas manifestaciones han desempeñado un papel fundamental en la expansión del interés por la cultura japonesa en México, contribuyendo a despertar curiosidad por sus costumbres, tradiciones, historia y literatura. En este sentido, el *anime* ha funcionado como una ventana hacia Japón, especialmente para aquellas personas cuyas condiciones económicas no les permiten viajar. A través de sus narrativas, escenarios y referentes culturales, ha posibilitado una forma de acercamiento imaginado y afectivo al país, generando un vínculo emocional que, en muchos casos, se traduce en el deseo de conocerlo de manera directa. Así, el consumo cultural se convierte también en una experiencia formativa que amplía horizontes y fortalece procesos de identificación transcultural.

La edad y el gusto por la cultura japonesa en México ha llevado a muchos niños y jóvenes a ver, leer y escuchar lo que es de su interés, aunque no existe un rango de edad establecido por la afinidad hacia esta cultura. El japonismo ha seducido a personas de diferentes grupos etarios: "(...) desde la apertura de Japón a mediados del siglo XIX, Occidente se ha dejado seducir por la atracción de su arte, su literatura y sus tradiciones" (Almazán, 2012).

La influencia del *anime*, del *manga* y del *cosplay* ha llevado a los jóvenes a ver y consumir dicha cultura, ya sea de forma legal o por medios ilegales como lo es la piratería, comprando material -tanto figuras, *mangas*, *animes* o inscribiéndose y visitando convenciones donde pueden expresar sus gustos y su amor por esta cultura

que ha logrado servir como un distractor en los jóvenes.

Esta influencia ha generado diversas formas de comprender y analizar, desde América Latina, el fenómeno de la cultura *otaku*. En los últimos quince años, se ha incrementado el interés académico por estudiar a las juventudes que han adoptado estas prácticas culturales, no sólo como consumidores de productos mediáticos, sino como sujetos que construyen identidad y sentido de pertenencia a partir de ellas. Quienes se identifican con la cultura *otaku* han encontrado en el *manga*, el *anime* y otras expresiones vinculadas a la industria cultural japonesa una forma distinta de representación y de expresión simbólica frente a los modelos predominantes en las culturas occidentales. Estas narrativas ofrecen códigos estéticos, valores y formas de sociabilidad que amplían el repertorio cultural disponible para las juventudes latinoamericanas.

De este modo, la cultura *otaku* ha ido ganando terreno como espacio de autoafirmación y dedicación a intereses propios, consolidándose no sólo como una afición, sino como una práctica cultural que articula gustos, estilos de vida y comunidades de pertenencia. En este proceso, el consumo mediático se transforma en una experiencia social y colectiva que reconfigura identidades desde lo transcultural.

1.3. La influencia de la cultura japonesa en México

Japón y México han establecido vínculos culturales que van más allá de la mera curiosidad mutua. En este proceso, el *anime* y el *manga* han desempeñado un papel fundamental como mediadores culturales, al difundir entre el público mexicano elementos de la cultura japonesa que anteriormente eran poco conocidos. A través de estos productos, se ha propiciado un creciente interés por las costumbres, tradiciones y expresiones literarias de Japón, generando en diversos sectores de la población el deseo de profundizar en su conocimiento.

En este sentido, el *anime* ha funcionado también como una vía de acercamiento simbólico para aquellas personas que, debido a limitaciones económicas, no pueden viajar a Japón. Aun sin la experiencia directa del desplazamiento, estos consumidores culturales han desarrollado un vínculo significativo con el país, construido a partir de imágenes, narrativas y representaciones que despiertan su interés por distintos aspectos

de la cultura japonesa.

Por otra parte, la afinidad hacia esta cultura no se restringe a un grupo etario específico. Si bien niños y jóvenes constituyen un sector importante del público, el interés por Japón atraviesa distintas generaciones. Este fenómeno puede inscribirse en una tradición más amplia de japonismo, entendido como la atracción de Occidente hacia la cultura japonesa desde su apertura en el siglo XIX: “(...) desde la apertura de Japón a mediados del siglo XIX, Occidente se ha dejado seducir por la atracción de su arte, su literatura y sus tradiciones” (Almazán 2012).

Asimismo, la expansión del *anime*, el *manga* y prácticas asociadas como el *cosplay* ha impulsado diversas formas de consumo cultural entre los jóvenes. Estas prácticas incluyen tanto el acceso a contenidos por vías legales como el uso de circuitos informales —por ejemplo, la piratería—, así como la adquisición de mercancías (figuras, mangas) y la asistencia a convenciones, espacios donde los aficionados pueden expresar su identidad y sus afinidades culturales.

Finalmente, esta influencia ha contribuido a la configuración de la cultura otaku en América Latina, la cual ha sido objeto de creciente interés académico. Los jóvenes que se identifican con esta cultura encuentran en la animación y los productos japoneses formas de expresión distintas a las predominantes en el contexto occidental, consolidando así espacios de identificación, pertenencia y desarrollo de intereses propios.

1.3.1. La cultura juvenil *otaku* en México

En el mundo occidental, el término *otaku* suele referirse a un individuo con afinidad por la cultura japonesa contemporánea, que busca reproducir en su contexto local ciertos rasgos de Japón mediante la participación en concursos, eventos o el desarrollo de gustos compartidos con otros jóvenes. En el caso de México, estas prácticas se manifiestan en reuniones y actividades organizadas en distintos espacios de la Ciudad de México, donde esta cultura ha adquirido formas propias. Con el tiempo, dichas prácticas se han transformado hasta consolidarse como una cultura juvenil; sin embargo, también pueden entenderse como una cultura urbana, dado que su desarrollo se concentra principalmente en contextos metropolitanos. Esta cultura engloba a los

aficionados al *anime*, el *manga* y el *cosplay*, entre otras expresiones. Muchas de sus actividades giran en torno a la cultura japonesa, como la caracterización de personajes o la participación en eventos temáticos que permiten la reunión de jóvenes con intereses comunes, generando un sentido de pertenencia y cohesión grupal.

Asimismo, la cultura *otaku* se caracteriza por ciertos niveles de especialización y, en algunos casos, por normas internas que delimitan formas de consumo consideradas “legítimas”. Por ejemplo, dentro de algunos sectores no se considera adecuado ver anime doblado, privilegiándose las versiones subtituladas. Estas prácticas se vinculan con una idealización de Japón como una sociedad disciplinada y perfeccionista, cualidades que algunos seguidores intentan reproducir. No obstante, es importante matizar estas generalizaciones y evitar visiones homogéneas. Desde una perspectiva histórica, el término *otaku* proviene del japonés y originalmente tenía connotaciones de respeto, al referirse a “la casa” o al espacio propio. Sin embargo, en Japón adquirió una connotación negativa, asociada a jóvenes con comportamientos de aislamiento. En contraste, en México el término ha sido resignificado como una identidad cultural positiva, aunque en muchos casos ha sido sustituido por el término “friki”, más amplio e inclusivo, que abarca intereses diversos como videojuegos, ciencia ficción y tecnología. El término *otaku*, originario de Japón, ha experimentado múltiples procesos de resignificación en su circulación global. En México, los jóvenes lo han adoptado como una forma de identidad cultural, desvinculándolo en gran medida de las connotaciones negativas que posee en su contexto original. En Japón, el término ha sido asociado, en ciertos casos, con formas de aislamiento social, como el fenómeno del *hikikomori*, caracterizado por el retraimiento extremo del individuo respecto a la vida social y familiar. Sin embargo, es importante evitar generalizaciones, ya que estas situaciones corresponden a contextos específicos y no definen la totalidad de la cultura *otaku* (Nesser, 2009; Romero, 2019; Mandujano, 2022). En México, por el contrario, la cultura *otaku* se expresa principalmente en espacios de sociabilidad, como convenciones y reuniones colectivas.

Por su parte, lo *friki* es un concepto con el que actualmente se identifica a ciertos jóvenes y adultos. Se refiere, en términos generales, a una persona interesada en aquello que socialmente se considera “raro” o poco convencional. No obstante, se trata de una categoría que ha sido resignificada por quienes la adoptan, utilizándola como forma de autoidentificación, en muchos casos por encima del término *otaku*. En este sentido,

puede afirmarse que los otakus constituyen un subgrupo dentro del colectivo friki, ya que comparten intereses como el anime y el manga, pero el término friki abarca también otros ámbitos, como los videojuegos, los juegos de rol, la ciencia ficción y diversas expresiones culturales especializadas (Mota, 2017).

En el contexto de la cultura juvenil mexicana, particularmente en espacios vinculados a estas prácticas, el término *friki* ha alcanzado mayor aceptación debido a su carácter más amplio e inclusivo. Mientras que *otaku* remite a una filiación específica con la cultura japonesa, *friki* engloba una diversidad de intereses que trascienden lo estrictamente relacionado con el anime y el manga, incluyendo ámbitos tecnológicos, musicales y científicos.

El *cosplay* —del inglés *costume play*— constituye una de las formas más visibles de esta cultura, al implicar la representación de personajes a través del vestuario y la actuación. En distintos países existen competencias que requieren altos niveles de dedicación, tanto en la confección de trajes como en la interpretación. Más allá del disfraz, el *cosplay* puede entenderse como una forma de expresión identitaria y creativa. El *cosplay* destaca como una de las prácticas más relevantes en este ámbito, al permitir la construcción de identidades a través del cuerpo y la vestimenta. No obstante, esta práctica no está exenta de tensiones sociales. Muchos jóvenes enfrentan estigmatización o rechazo, lo que limita, en ocasiones, la expresión abierta de sus intereses. El temor al “qué dirán” puede inhibir la participación plena, evidenciando los conflictos entre culturas juveniles y normas sociales dominantes. A pesar de ello, el *cosplay* continúa expandiéndose como una forma creativa y significativa dentro de esta cultura.

La expansión del *anime*, el *manga* y el *cosplay* ha trascendido ampliamente las fronteras de Japón, consolidándose como una industria cultural global. En México, este fenómeno ha tenido un impacto significativo, impulsado por la televisión, la tecnología, los libros y los eventos especializados. Como resultado, se ha generado un creciente interés por la cultura japonesa, especialmente entre jóvenes, aunque no exclusivamente.

En este proceso, la cultura japonesa ha sido reinterpretada en el contexto mexicano. Los jóvenes no solo consumen estos productos, sino que los adaptan y resignifican desde su propia realidad sociocultural, dando lugar a nuevas formas de expresión. De este modo, la cultura *otaku* en México no es una copia de la japonesa, sino una apropiación situada que combina elementos globales y locales.

Existen espacios clave que han favorecido la difusión de esta cultura, como la Friki Plaza en el centro de la Ciudad de México y eventos como la TNT. Estos lugares funcionan como puntos de encuentro donde se comercializan productos, se intercambian saberes y se fortalecen redes sociales entre los jóvenes, evidenciando la consolidación de esta cultura urbana.

A pesar de estas tensiones, la cultura otaku ha contribuido a la configuración de nuevas formas de identidad juvenil. Los jóvenes encuentran en el anime y el manga no solo entretenimiento, sino también valores, narrativas y referentes simbólicos que influyen en su forma de entender el mundo, sin que ello implique una desvinculación de su contexto social.

Por otra parte, el papel de las redes sociales ha sido fundamental en la expansión de esta cultura, facilitando la circulación de contenidos, la organización de eventos y la creación de comunidades virtuales. Esto ha permitido que el anime, el manga y el cosplay alcancen públicos cada vez más amplios, diversificando sus formas de consumo. Finalmente, el fenómeno del japonismo —entendido como la atracción por la cultura japonesa— se manifiesta en estas prácticas contemporáneas, consolidando una relación cultural dinámica entre Japón y México. En este sentido, uno de los objetivos de esta investigación es cuestionar la idea de que estas afinidades están restringidas a ciertos grupos de edad, mostrando su carácter transversal.

En el capítulo II de esta tesis intitulado: “Identidad y discriminación hacia la cultura *otaku* en la Ciudad de México”, se hará un acercamiento más a fondo en dicha cultura juvenil, donde se presentará la forma de coexistir con esta cultura desde un país ajeno en este caso enfocándose en la Ciudad de México. En este capítulo es precisamente, en donde se plantea cómo los jóvenes han logrado una nueva forma de expresión-identitaria con el pasar del tiempo. Una cultura juvenil nueva basado en una identidad en los gustos con el otro, en la cultura *otaku*. Jóvenes y ya no tan jóvenes han encontrado en el *anime*, *manga* y *cosplay* una forma de expresión, que ha logrado generar una identidad a ellos mismos, tanto individual como colectiva, logrando encontrar una forma distinta de expresar valores, emociones y problemas, así como las formas de afrontar las vicisitudes cotidianas tomando en cuenta tanto aspectos socioculturales como familiares y económicos que llegan a afectar su entorno, refugiándose en parte en estas expresiones y otorgándole a esta cultura un valor para

afrontar dichas situaciones de la vida diaria.

CAPÍTULO II

Identidad y discriminación hacia la cultura *otaku* en la Ciudad de México

Los jóvenes han transformado, con el paso del tiempo, las formas de comprender el mundo y de expresarse, en tanto que es a través de ellos que emergen nuevas maneras de construir valores e identidades. Fue a mediados del siglo XX donde se estableció el sujeto juvenil como sujeto emergente, siendo causante la crisis que azotaba a varias naciones y la creación de las mismas en el siglo XIX y principios del XX, llevándolos a la configuración de los estados -nación. Una combinación de eventos a nivel internacional que fueron importantes, sin embargo, es importante remontarse al origen de las transformaciones culturales que se explican a continuación en esta tesis.

El fenómeno abordado -la irrupción de los jóvenes como sujetos sociales- corresponde a una respuesta llamada “Revolución Cultural”, que tuvo inicio en la segunda mitad del siglo veinte, englobando normas, tejidos y valores sociales, al sentirse los habitantes del mundo desarrollado huérfanos y desposeídos: “el término “comunidad” no fue empleado nunca de manera tan indiscriminada y vacía que en las décadas en que las comunidades en sentido sociológico resultaban difíciles de encontrar en la vida real” (Hobsbawm, 1993). El crecimiento económico, la masificación del acceso a la educación superior y la aparición de diferentes movimientos sociales a nivel global, darían fuerza a la conformación del sujeto juvenil.

El tema a tratar en este capítulo es precisamente, cómo los jóvenes han logrado una nueva forma de expresión-identitaria con el pasar del tiempo. El surgimiento de una cultura juvenil basada en una identidad compartida por los gustos con el otro, para este caso, en la cultura *otaku*. Jóvenes y no tan jóvenes han encontrado en el *anime*, *manga* y *cosplay* una forma de expresión, que ha logrado dar una identidad a ellos mismos tanto individual como colectiva, poniendo en marcha una modalidad distinta de expresar valores, y emociones, así como las formas de afrontar los problemas propios de la vida cotidiana, mismos que forman un conjunto global de situaciones, tanto socioculturales como económicas que llegan a afectar su entorno, refugiándose en parte en el *anime* o *manga* para afrontar dichas situaciones de su vida diaria.

Dado que ésta es una forma peculiar de expresión por sus gustos y/o pasatiempos, los jóvenes *otakus* se han visto afectados por el entorno social, ya que por esos mismos gustos o aficiones son tachados como inmaduros e infantiles, calificativos, que se han sumado a otros más.

En este capítulo se desarrollan tres ejes temáticos, junto con sus respectivos subtemas: las culturas juveniles, la identidad —con énfasis en la identidad otaku—, así como las formas de discriminación y rechazo hacia los jóvenes. El abordaje de estos temas resulta fundamental para comprender, desde su propia perspectiva, sus gustos y las formas de expresión que actualmente configuran esta comunidad de sentido.

La identidad *otaku* es una forma de expresión distinta a la que la sociedad está acostumbrada con lo visto en épocas anteriores y respecto a otras culturas juveniles, se muestran matices importantes, puesto que, aunque suene obvio, los sujetos pertenecientes a la generación *millennial*, no todos pertenecen a la misma época ya que ésta incluye a jóvenes y no tan jóvenes⁴. En estas dinámicas, el internet ha desempeñado un papel fundamental en la difusión y el consumo de estas manifestaciones culturales, al propiciar nuevas formas de expresión entre los jóvenes. No obstante, aunque ha cautivado a muchos de ellos, también ha generado, en diversos casos, la necesidad de ocultar sus gustos por temor al “qué dirán” y al rechazo social.

2.1. Culturas juveniles en México

Las culturas juveniles son más antiguas de lo que comúnmente se cree. Se configuran en contextos sociales e históricos específicos, donde la época y las condiciones generacionales influyen en su conformación, aunque no siempre de manera determinante. La antropología y otras disciplinas sociales han estudiado estas expresiones juveniles a lo largo de distintas etapas históricas, reconociendo que son los propios jóvenes quienes las construyen, nombran y resignifican.

⁴ A esta generación se le conoce también como *Generación Y*. No existe un consenso en cuanto a las fechas de inicio y final de la generación *millennial*, oscilando ésta entre los nacidos en las décadas de 1980, 1990 y hasta el 2000.

Las culturas juveniles en México comparten una característica relevante: su desarrollo está estrechamente vinculado al modo de vida urbano y a las dinámicas sociales propias de la ciudad. Estas expresiones suelen configurarse a partir de referentes simbólicos, estéticos e ideológicos que dan forma a lo que puede entenderse como subculturas o agrupaciones juveniles con rasgos distintivos.

Como se ha mencionado en párrafos anteriores las culturas juveniles en México comenzaron a hacerse presentes en los años con los pachucos quienes ya utilizaban un atuendo que les identificaba, escuchaban música como el mambo y chachachá), tenían lugares específicos de reunión y un código lingüístico, representando a un sector poblacional con características específicas.

A lo largo del tiempo han coexistido en México diversas culturas juveniles, entre ellas los *cholos*, *punks*, *góticos*, *metaleros*, *floggers*, *skatos*, *chakas*, *hipsters*, *rockabillys*, *emos* y *otakus*, por mencionar algunas. Cada una de estas agrupaciones ha construido formas particulares de identidad, sociabilidad y expresión, reflejando tanto influencias globales como procesos de resignificación local en el contexto urbano

Estas culturas urbanas son más comunes en las ciudades o metrópolis, dado que la sociedad y el tamaño de las ciudades generan una sensación de aislamiento a nivel persona, haciendo que el individuo busque algo con qué llenarla. Lo anterior, genera el nacimiento de grupo social, de manera oficial o, donde sus miembros están unidos a un conjunto de características, pensamientos, modas e intereses comunes formando una comunidad relativamente pequeña, pero con una identidad propia que los identifica con dicha agrupación.

Maffesoli, en su libro *El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*, considera que las sociedades contemporáneas se encuentran sometidas a cambios rápidos y “efervescentes” que las transforman de manera constante, hasta un punto en el que tales procesos resultan irreversibles. Su línea de pensamiento se centra en el análisis de la sociedad posmoderna, caracterizada por la fragmentación, la multiplicidad de pertenencias y el predominio de formas de sociabilidad más emocionales y comunitarias.

Para Maffesoli, en contraste con la modernidad -dominada por la razón instrumental y la racionalidad-, la posmodernidad se distingue por el resurgimiento de los sentimientos, las pasiones y los lazos afectivos como elementos estructurantes de la

vida social. En su libro *El tiempo de las tribus* señala lo siguiente:

(...) la metáfora del tribalismo, que para los etnólogos más ortodoxos correspondería a las tribus primitivas estudiadas, ha mostrado que ya no son las grandes instituciones las que prevalecen en la dinámica social, sino aquellas pequeñas entidades que han estado (re)apareciendo progresivamente. Se trata de micro grupos emergiendo en todos los campos (sexuales, religiosos, deportivos, musicales, sectarios)” (Maffesoli, 2024).

Desde esta perspectiva, la dinámica social no se configura únicamente a partir de grandes estructuras institucionales, sino también en el interior de pequeños grupos que coexisten dentro de la sociedad más amplia. En estos núcleos se genera un fuerte “sentimiento de pertenencia”, basado en el reconocimiento mutuo y en la identificación compartida con determinados códigos simbólicos, estéticos o afectivos. Tales agrupaciones funcionan como comunidades interactivas que, en determinados momentos históricos, pueden incidir de manera significativa en los procesos de transformación social.

Se trata, entonces, de comprender el vaivén de la vida social a partir de la ambivalencia que atraviesa a estos grupos: por un lado, forman parte de la sociedad global; por otro, construyen espacios propios de sociabilidad donde se redefinen valores, normas y sentidos de identidad. En este proceso, el espacio adquiere un papel central, pues no se trata únicamente de un escenario físico, sino de un territorio simbólicamente apropiado. Es en estos lugares -plazas, calles, foros, convenciones, espacios digitales- donde se consolidan prácticas compartidas, se establecen vínculos afectivos y se realizan rituales urbanos que refuerzan la cohesión del grupo y su diferenciación frente a otros colectivos.

De este modo, la pertenencia no es solo una categoría abstracta, sino una experiencia vivida que articula emociones, corporalidades y prácticas cotidianas, configurando lo que Maffesoli denomina “tribus” contemporáneas dentro de la sociedad posmoderna.

Una de las primeras identidades juveniles que se hizo visible en México fue la de los cholos, categoría que posee una fuerte carga histórica y connotación racial. En

distintos contextos de América Latina, el término “cholo” se utilizó para designar a personas mestizas, es decir, descendientes de europeos e indígenas, conservando vínculos con tradiciones culturales regionales y con la herencia indígena.

No obstante, la identidad juvenil chola, tal como se conoce en la actualidad, tiene su origen en la frontera norte de México a principios de la década de 1970, como heredera directa del movimiento chicano surgido en los años sesenta en Los Ángeles, California. En este contexto, la cultura chola se configuró como una forma de resistencia social y afirmación identitaria dentro de comunidades mexicanas y México-estadounidenses, articulando elementos de vestimenta, lenguaje, música y códigos simbólicos propios

Existen diversas culturas juveniles a nivel global. Entre ellas, la cultura punk, cuyo nombre deriva del género musical homónimo, surgió en la década de 1970 en Gran Bretaña como una forma de rechazo a las tendencias culturales dominantes de la época, ejerciendo posteriormente una amplia influencia en distintos contextos geográficos. Por su parte, los *floggers* —también conocidos como *floguers* o *flogers*— constituyen una subcultura juvenil asociada al auge de las redes sociales y las plataformas digitales, particularmente a mediados de la década de 2000. Su emergencia está estrechamente vinculada a la expansión global de los medios electrónicos y a nuevas formas de sociabilidad en línea.

Otra cultura juvenil que ha perdurado hasta la actualidad es la de los llamados skatos. Este término refiere a una identidad híbrida que combina elementos de los skaters —jóvenes que practican *skateboarding*— y de quienes se identifican con el género musical ska (aunque no todas las personas que escuchan ska son afines a las patinetas, como tampoco todos los que practican el *skateboarding* escuchan ska. De esta fusión proviene su denominación. Se les asocia con diversas prácticas urbanas, como el uso del espacio público, el grafiti y otras formas de expresión callejera.

Los llamados *chakas*⁵ constituyen una expresión juvenil visible principalmente en zonas populares de la Ciudad de México y en otras áreas urbanas del país. Se trata, en su mayoría, de jóvenes que suelen concentrarse en determinados barrios y cuya

⁵ Para mayor información, consultar: Bayón, María Cristina, y Henry Moncrieff Zabaleta. "Estigmas, performatividad y resistencias. Deconstruyendo las figuras demonizadas de jóvenes de sectores populares en América Latina." (2022), OBETS. Revista de Ciencias Sociales, Vol. 17, nº 1, 2022; pp. 63-80.

identidad se construye a partir de códigos estéticos, musicales y simbólicos específicos. Entre sus preferencias musicales destaca el reguetón y otros géneros de música urbana contemporánea. En el imaginario social circula el estereotipo de que el “chaka” no estudia ni trabaja; sin embargo, esta percepción responde más a prejuicios sociales que a una caracterización objetiva del grupo. Las formas de identificación de esta cultura juvenil van más allá de tales simplificaciones. Su vestimenta suele incluir colores llamativos, accesorios visibles -como cadenas o alhajas de fantasía- y estilos de corte de cabello que pueden remitir a variantes contemporáneas del mohicano. Asimismo, la devoción a San Judas Tadeo, considerado el santo de las causas difíciles o desesperadas, se ha convertido en uno de los símbolos más reconocibles dentro de este grupo, funcionando como elemento de cohesión y expresión identitaria.

Los *Darks* o góticos son aquellos que buscan tener un aspecto tenebroso, jóvenes que escuchan en su mayoría escuchan rock gótico, relacionado con temas a la muerte o afines a ella. Las personas que pertenecen a esta cultura sociomusicala suelen vestirse con prendas negras, usualmente con ropa de cuero. Usan botas, *piercings* y brazaletes picudos, cadenas y otros accesorios metálicos

Los góticos han conformado una cultura donde la muerte posee importante protagonismo. Por sus discursos deambulan imágenes necrófilas o autores existencialistas (no siempre comprendidos), cuyo pensamiento es utilizado para reflexionar sobre aspectos centrales del ser, de la existencia del vacío, de la soledad, de los intermediarios entre la vida y la muerte” (Bocanegra, 2016).

Dentro de las identidades juveniles también se encuentran los Rockabillys. Su nombre proviene de la combinación de dos géneros musicales: el rock and roll y el hillbilly: “El rockabilly, es una mezcla de rythm and blues con hillbilly, la primera era elaborada por los afrodescendientes de Mississippi, mientras que el segundo ritmo es una adaptación del country del sur de Estados Unidos; cuando llegó a México, se fundió casi imperceptible, con el rock and roll” (Medrano, 2019).

Los *emos* constituyen una cultura juvenil que otorga centralidad a la expresión de las emociones, particularmente aquellas asociadas a la melancolía, la introspección y la vulnerabilidad. Lejos de ser un grupo inherentemente violento, su identidad se

articula más bien en torno a una estética y sensibilidad afectiva específicas. Aunque en ciertos contextos han sido objeto de estigmatización e incluso de confrontaciones con otros colectivos juveniles en la disputa por el espacio público, ello no define su carácter. Su origen no debe confundirse con una generación en particular: si bien algunos autores los vinculan de manera laxa con rasgos atribuidos a la Generación X, el *emo* surge propiamente como un subgénero musical en la década de 1980 dentro de la escena *hardcore punk* de Washington D.C., y se transforma posteriormente en una cultura juvenil global durante las décadas de 1990 y 2000. El término deriva de “emotional” y su propuesta musical —en variantes como el *emocore* o el *screamo*— combina elementos del *hardcore* con otras influencias del rock alternativo.

Los llamados “hipsters”⁶ refieren a una categoría urbana contemporánea asociada principalmente a sectores medios, aunque no limitada estrictamente por edad, ya que incluye tanto jóvenes como adultos insertos en el ámbito laboral y con cierto acceso a bienes culturales y de consumo. Más que un grupo homogéneo, se trata de una sensibilidad cultural caracterizada por la valoración de lo alternativo, lo independiente y, en muchos casos, por una preocupación por el consumo responsable, el medio ambiente y la autenticidad. El término “hipster” tiene antecedentes más antiguos —vinculados a escenas contraculturales de mediados del siglo XX en Estados Unidos—, pero su uso actual se consolidó a partir de la década de 2000 y se popularizó globalmente hacia finales de esa década y principios de la de 2010, especialmente en contextos urbanos y gentrificados. Un rasgo relevante es que quienes son etiquetados como “hipsters” rara vez se identifican a sí mismos de esta manera, ya que el término suele emplearse desde fuera y puede tener connotaciones ambiguas o incluso críticas.

La identidad juvenil que constituye el eje central de esta tesis es la cultura *otaku*. De origen japonés, esta expresión cultural ha agrupado a personas aficionadas al cómic japonés, conocido como manga, así como a quienes disfrutaban del anime y los videojuegos. Muchos jóvenes que se identifican como otakus practican el *cosplay*, es decir, la recreación de la vestimenta y caracterización de personajes de manga, anime o videojuegos, de acuerdo con sus gustos y preferencias. Esta práctica —cuyo término

⁶ Para conocer más sobre la cultura *hipster* consultar: Hubbard, Phil. “Hipsters on our high streets: Consuming the gentrification frontier.” *Sociological Research Online* 21.3 (2016): 106-111.

proviene de la expresión inglesa *costume play* (juego de disfraz)—es frecuente en eventos temáticos, convenciones especializadas y estrenos cinematográficos vinculados a la cultura japonesa, como señala Laura Castillo:

El *cosplay*, así como el fenómeno *otaku*, y otras culturas de fans, aparentemente se presentan como un terreno nuevo a explorar dentro de los estudios antropológicos. Sin embargo, estos temas no son ajenos, ni desconocidos para las ciencias sociales, considerando que, desde la popularización de los medios de comunicación y entretenimiento masivo, la problemática en torno a la incidencia de éstos sobre la vida social se ha mantenido como tema de particular interés (Castillo, 2015).

Es importante partir de este punto, ya que las culturas juveniles constituyen un peldaño determinante en la configuración de las generaciones pasadas y actuales. Estas expresiones remiten a momentos histórico-culturales específicos de la Ciudad de México, pues los jóvenes de ayer son los adultos de hoy, y el mismo proceso continuará con las generaciones venideras.

En este tránsito generacional, las identidades construidas durante la juventud no desaparecen, sino que se transforman y permanecen como referentes significativos. Los gustos, valores y formas de pensamiento adquiridos a lo largo de sus experiencias se arraigan y configuran modos de vida que influyen en sus trayectorias personales y colectivas. En este sentido, las culturas juveniles no pueden entenderse como etapas pasajeras, sino como procesos de construcción identitaria con efectos duraderos en el tejido social.

Resulta sencillo evocar momentos históricos en los que los jóvenes se han expresado de diversas formas: a través de la música —como el rock and roll—, la vestimenta o la adscripción a grupos como darketos, emos y otras culturas juveniles. Sin duda, han existido múltiples expresiones que han dejado huella en las modas, los géneros culturales y las identidades.

A inicios de los años 2000, en México comenzó a consolidarse una cultura audiovisual que marcó a una generación. El anime japonés llegó a la televisión abierta, dirigido principalmente al público infantil, en gran medida a través de su circulación previa en Estados Unidos, desde donde se distribuyeron contenidos producidos en

Japón.

No obstante, es importante señalar que desde la década de 1970 ya existía contacto con el *anime* en México mediante la televisión abierta; sin embargo, en ese momento aún no se configuraba una identidad *otaku* como la que se desarrollaría posteriormente.

Los años comprendidos entre 1990 y 2000 marcaron de manera significativa a una generación infantil y juvenil en México, particularmente a través de los contenidos transmitidos por la televisión abierta. En ese contexto comenzaron a difundirse una nueva etapa de *animés* japoneses como *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y *Los Caballeros del Zodiaco*, entre otros, que pronto adquirieron gran popularidad. El *anime* representó una novedad, puesto que ofrecía narrativas, estilos visuales y tramas distintas a las caricaturas norteamericanas predominantes en aquella época. El llamado “fenómeno japonés” resultó innovador al introducir nuevos valores, formas narrativas y representaciones culturales con estéticas y costumbres diferentes a las tradicionales en el entorno mexicano, lo que generaría una identidad específica entre los jóvenes mexicanos.

De manera paulatina, la cultura japonesa comenzó a influir en niñas, niños adolescentes, tanto en la Ciudad de México como en otras regiones del país. Este contexto es fundamental para comprender cómo aquellas generaciones -que hoy son adultos- desarrollaron nuevas formas de expresión e identidad. A partir de estos referentes culturales se configuró una cultura juvenil que ha logrado consolidarse y abrirse paso en términos de gustos, valores, creencias e identificación colectiva.

Un rasgo que ha caracterizado a los jóvenes *otaku* en la Ciudad de México es que representan una forma de expresión distinta a las manifestaciones juveniles tradicionalmente conocidas. Esta expresión cultural, al ser relativamente reciente y poco estudiada, ha enfrentado múltiples críticas y cuestionamientos tanto en el ámbito familiar como en el social. En muchos casos, su novedad y el desconocimiento sobre sus prácticas, códigos y significados han propiciado percepciones estigmatizantes, lo que ha contribuido a que sea vista como una cultura juvenil ajena o incomprendida dentro del entorno local:

(...) las culturas juveniles se refieren a la manera en que las experiencias sociales de los

jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional ...definen la aparición de Microsociedades juveniles, con grados significativos de autonomía al respecto de las instituciones adultas” (Mota, 2017: 22).

La cultura juvenil *otaku* se ha configurado como una forma de expresión contemporánea distinta de otras previamente conocidas. No obstante, comparte con diversas culturas juveniles la búsqueda de autonomía frente a las instituciones y figuras de autoridad adultas. En este sentido, constituye un espacio en el que los jóvenes pueden reconocerse a sí mismos y encontrar afinidad con otros que comparten intereses similares, en un entorno donde se reduce el juicio sobre sus ideas, prácticas y formas de ser joven.

En torno a estas expresiones han surgido espacios de encuentro —como convenciones y eventos— que han propiciado la conformación de subgrupos y comunidades de intercambio. Si bien en décadas anteriores estos espacios enfrentaron formas más visibles de control o restricción, en la actualidad la intervención de las autoridades parece haberse atenuado. Sin embargo, persisten dinámicas de rechazo social y estigmatización en los entornos cotidianos que rodean a los jóvenes.

Las culturas juveniles funcionan y ayudan a encontrar en parte una forma de pertenencia e identidad, una forma de darle un sentido a la propia existencia de la vida o en este caso a su propia existencia.

2.2.Cultura Juvenil *otaku*

En primera instancia, se debe definir a lo que es un *otaku* ya que personas ajenas a dicha cultura no conocen la palabra desde un punto de entendimiento, “El término *otaku*, está compuesto por los kanjis letras japonesas con significados) “O” es un sufijo que presta un carácter de respeto y “Taku” significa casa, a lo cual podemos decir que *Otaku* significa “De su casa” (Mota, 2017: 379).

Una persona o individuo “de su casa” se ha denominado como alguien afín a los gustos que le hacen sentir y estar bien, gustos apegados a la cultura japonesa en el

anime y *manga*, de esta forma se ha llegado a la idea errónea de que la vida de los jóvenes sólo giran en torno a sus aficiones pero, se ha de mencionar que esta idea es errada ya que la misma frase en Japón no se tiene una definición clara-Se trata de personas que tienen el término más arraigado puesto que su significado cambia dependiendo ambos países, a la par de que no se tiene definido su significado en ambas sociedades.

Ahora bien, definida una pequeña parte de la palabra *otaku* se debe explicar en que se basa esta cultura juvenil, que invierten en sus gustos, acciones y gustos por la cultura. En México este grupo de jóvenes ha logrado demostrar sus gustos hacia otras personas, en lugares, y momentos específicos, pero esta vez no es solamente para desafiar la autoridad, sino por sus propios actos y valores que los han llevado a generar un amor e interés por la cultura, dando como resultado una nueva forma de expresión. Lo *otaku* se ha caracterizado por “lo que identifica a esta cultura en si son las series animadas de televisión japonesas, los *otakus* tratan de basar su vida en ellas, sus costumbres y forma de ser giran en torno a sus series animadas japonesas favoritas” (Morales, 2015: 1).

Ciertamente sí, los jóvenes ven series japonesas, *anime* y leen *manga*, hacen *cosplay*, pero no son solamente estas características lo que define a esta cultura juvenil de hoy en día, de ellas aprenden nuevas formas de identidad y valores, llevándolos a conocerse a sí mismos, a entender de una forma diferente de su propia realidad, expresándolo de forma distinta, conociendo e interactuando con personas que disfrutan sus gustos, entienden del tema y logran una conexión distinta a otras culturas, “(...) según Iwabuchi (2002), la cultura popular japonesa a través de sus dibujos animados y juegos de video se encuentra en el origen de una globalización cultural y desplaza el centro de la dominación cultural americana hacia Asia” (Menkes, 2012).

La filosofía de vida de un joven que ha seguido esta forma cultural no es distinta a la de una persona “normal” si se puede llamar así, actualmente realizan las mismas actividades que hace otro: trabajan, estudian, pero muy pocos saben de sus gustos de *anime*, *manga* o *cosplay*, cayendo en el imaginario de cómo un *otaku* debe estar siempre, sin llegar a conocer a fondo dicha cultura. Las formas de expresión en México son distintas a las que se realizan en Japón, pero de igual forma se busca una afinidad

con personas que están relacionado con sus gustos o aficiones.

Lo que los *otakus* suelen hacer para que puedan ser identificados en la sociedad es realizar *cosplays*, es decir vestirse exactamente igual a algún personaje de *anime*, o ponerse playeras con sus personajes favoritos o comportarse ante la sociedad como un personaje de *anime*, el cual por lo general es un comportamiento poco natural, debido a que los acontecimientos vistos en un *anime* por lo general se acercan poco a la realidad (Morales, 2015:).

Los jóvenes se han expresado de distintas formas a lo largo del tiempo, pero ésta en particular es una que ha logrado ser transmitida por ellos. Los jóvenes disfrutan al expresar su identidad y gustos a través del cosplay o de una prenda de vestir, pero son la gran minoría los que se atreven a salir con dichas prendas de sus casas. En la cita anterior se refleja de una forma errónea a los jóvenes, ciertamente hacen eso, lo cual no se niega, pero, es una minoría distinta en la Ciudad de México, claro, en su país de origen es distinto que, ya que en el Japón se agencia el término *otaku* para un describir un fanatismo más extremo, pero, en México y más concretamente en la Ciudad de México es distinto a la idea general de un joven y la cultura *Otaku*. Los jóvenes que forman parte de esta cultura juvenil estudian, trabajan y desarrollan sus actividades cotidianas como cualquier otro miembro de su generación. Si bien la mayoría son jóvenes, también existen personas adultas que manifiestan afinidad por la cultura japonesa, particularmente por el *anime*, el *manga* y el *cosplay*.

En el contexto mexicano, la expresión pública de esta identidad no siempre ha sido sencilla. Durante mucho tiempo, se consideró que se trataba de una práctica ajena a las formas culturales tradicionalmente reconocidas en la ciudad. En consecuencia, muchos jóvenes han sentido que solo pueden manifestar abiertamente su identidad en espacios específicos, debido a las críticas, burlas o cuestionamientos provenientes del entorno social y familiar. Esta cultura juvenil, al no corresponder a las prácticas socioculturales históricamente normalizadas en la Ciudad de México, ha sido objeto de incompreensión y estigmatización.

El temor al rechazo o al *bullying* -fenómeno que también se ha intensificado con la expansión de las nuevas formas de comunicación digital- ha influido en la manera en que

los jóvenes gestionan su identidad. La existencia de espacios especializados, como la Friki Plaza o la Expo TNT, permite congregarse a grandes comunidades donde pueden expresarse con mayor libertad. No obstante, muchas de las personas que asisten a espacios de reunión no transitan cotidianamente por la ciudad portando un *cosplay* completo, sino que suelen caracterizarse ya dentro del evento o en las inmediaciones del mismo.

Sin embargo, cada vez es más frecuente observar formas más sutiles de expresión identitaria, como el uso de sudaderas, gorras, playeras o accesorios alusivos a personajes de *anime*, e incluso elementos como orejas de gato. Estas manifestaciones evidencian que la pertenencia a la cultura otaku puede expresarse en distintos niveles de visibilidad. Así, el interés por esta cultura se manifiesta no solo a través del *cosplay*, sino también mediante la lectura de manga, el consumo de *anime*, la música asociada y otras prácticas que conforman diversas subcategorías dentro del propio movimiento.

La cultura juvenil *otaku* no es completamente reciente; sin embargo, tampoco posee la larga trayectoria histórica de otras expresiones juveniles en México. Si bien su presencia se ha consolidado en las últimas décadas, su desarrollo es más tardío en comparación con manifestaciones como el rock and roll, el punk, los *darks* o los *emos*. Muchos jóvenes se incorporan a esta cultura desde edades tempranas, a menudo sin conocer inicialmente el significado de términos como *anime* o *manga*. A través de recomendaciones entre pares —una serie, una canción o una lectura— comienzan a descubrir un universo cultural distinto, que destaca precisamente por su diferencia frente a los referentes culturales dominantes.

En este sentido, la cultura *otaku* puede entenderse como parte de una genealogía de expresiones juveniles que, en distintos momentos históricos, han sido percibidas como alternativas o contraculturales. No obstante, a diferencia de otras culturas juveniles asociadas explícitamente con formas de oposición o rebeldía frente a la autoridad, la cultura otaku tiende a configurarse más como un espacio de identificación, afinidad y construcción simbólica, donde el énfasis recae en el gusto compartido y en la apropiación de narrativas, estéticas y prácticas culturales.

Actualmente, prácticas como ver *anime*, leer *manga* o realizar *cosplay* no sólo implican formas de consumo cultural, sino también procesos de resignificación mediante los cuales los jóvenes construyen sentidos propios y articulan formas particulares de percibir

y expresar la realidad. En este proceso, la cultura *otaku* se convierte en un recurso para la configuración de identidades, permitiendo a sus participantes explorar modos de pertenencia que, sin necesariamente confrontar el orden social, sí proponen formas alternativas de experimentarlo y representarlo.

A continuación, se analizará con mayor profundidad la construcción de la identidad *otaku*.

2.2.1. La identidad *otaku*

La palabra identidad da pertenencia a un grupo, lugar social donde se siente identificado con la forma de pensar, acciones o valores al pertenecer a dicho grupo, sin embargo, se debe dejar en claro un aspecto que a primera vista no resalta, que es la diferencia entre el *otaku* japonés y el *otaku* mexicano, si se pone en contextos básicos de forma de entender, ya que el *otaku* japonés ha utilizado el aspecto “De su casa”, perteneciente al nivel sociocultural que ha generado la sociedad japonesa en los jóvenes de dicho lugar. En México, el término dicho anteriormente no aplica de forma contundente, dado que realmente los jóvenes *otakus* en México no se quedan en su casa, sino que buscan una forma de expresar en varios aspectos dicha admiración por la cultura japonesa, pero no lo hace en solitario, al contrario, lo hace en conjunto, de un grupo que comparte sus gustos, en espacios específicos para tal fin.

De este modo se debe explicar el término “hikikomori”. Dicha palabra, referida en apartados anteriores, se refiere a los jóvenes y no tan jóvenes señalando que no lleva una marcada distinción de edad en la sociedad japonesa, puesto que se trata de personas que se recluyen en las casas de sus padres o de ellos mismos, cortando lazos con la sociedad externa a ellos o con sus mismas familias. Es por esta razón, que en muchas ocasiones son días, meses o años el tiempo que el individuo se aísla, de esta forma se define de esta manera al “hikikomori”:

Los hikikomori no pueden mantener conexiones sociales, ir a la escuela o al trabajo. Personas que se quedan encerrados en sus habitaciones durante más de 6 meses en un tramo se clasifican como hikikomori por normas oficiales La definición utilizada por el Ministerio de Salud, Trabajo y Bienestar (Nesser, 2009: 13).

De este modo se explica que una persona con estas características no puede mantener relaciones sociales con otras personas ya que técnicamente son incapaces de hacerlo, encerrándose en sus casas y en sí mismos por meses o años. A pesar de que hay quiénes han tratado este fenómeno como una enfermedad mental, hay que tener cuidado al considerarle como una patología. Para tal efecto se piensa que esto se desarrolla en la adolescencia y en proceso de madurez emocional de los jóvenes y durante la independización de los mismos. Sin embargo, el encierro puede crear ciertas patologías a causa del mismo, donde regularmente es la madre, la que está al cuidado de la persona, dejando alimento en el cuarto del joven, el cual el sale a recogerla al saberse que nadie lo observa, convirtiéndose en un círculo vicioso hasta que el joven logra salir de esta reclusión. El vocablo Hikikomori cumplió una importante función social en Japón de dar a las personas un término que les ayudó a hablar abiertamente sobre este tema, que afecta sus vidas, familias y sociedad.

El *otaku* no solo convive con miembros pertenecientes a grupos *Otaku*, sino que a la vez que mantiene esta afición y estas relaciones con aquellos que la comparten, es hijo, hermano, estudiante, trabajador, ciudadano en un entorno habitado por otros actores, colectivos, instituciones y abstracciones que no pertenecen a la afición *otaku* (Balderrama y Pérez, 2009).

Los jóvenes *otaku* suelen ser categorizados de manera diferenciada respecto a otras culturas juveniles, en gran medida porque sus gustos se apartan de las formas de consumo cultural predominantes. Esta diferencia ha propiciado percepciones sociales que los colocan como sujetos “atípicos”, bajo la idea de que sus intereses — particularmente el *anime* y el *manga*— inciden no sólo en la configuración de imaginarios colectivos, sino también en la subjetividad de quienes los consumen. En contextos donde predominan concepciones tradicionales sobre el ocio juvenil, es frecuente afirmar que estos jóvenes “ya no se divierten como antes” o que sus prácticas difieren de otras culturas urbanas contemporáneas, como la de los *skaters* en la Ciudad de México.

No obstante, los *otaku* en la Ciudad de México han desafiado el estigma que los reduce

a prácticas solitarias, como permanecer en casa consumiendo *anime* o *manga*. Por el contrario, han configurado espacios de socialización que rebasan estos consumos específicos, estableciendo formas de interacción diversas que no se limitan a dichos contenidos. En este sentido, la cultura otaku se ha consolidado como un ámbito relacional que permite el encuentro con otros y la construcción de afinidades más amplias.

Así, puede entenderse como una expresión cultural que articula procesos de identidad, principalmente entre jóvenes, aunque no de manera exclusiva, ya que también participan sectores adultos —muchos de ellos mayores de treinta años o incorporados recientemente a estas prácticas—. Tanto en Japón como en México, esta cultura no se reduce a un ámbito de entretenimiento o evasión, sino que constituye un espacio de autoconocimiento y de búsqueda identitaria.

Los *otakus* de la Ciudad de México rompen con el estigma social de sólo quedarse en casa, sólo leer *manga* y ver *anime*, la cita anterior resume muy bien lo que ha logrado llegar a ser un joven de la cultura juvenil *otaku* hoy en día en México como epicentro de la recepción de esta cultura. Siendo una forma de relacionarse con el otro y no necesariamente hablar de *anime* y *manga*, por el contrario, muchos de ellos, hablan de temas muy diferentes a los temas que sugieren sobre dicha cultura.

Se puede hacer referencia a una expresión cultural e identidad en los jóvenes en su mayoría, dado que, la mayor parte son jóvenes, pero existe también una gran parte de una sociedad adulta rebasando los treinta años de edad, o que apenas entran a ella. En Japón y México no es solamente una cultura de distracción y libertad hacia los jóvenes, también es una forma de conocerse a sí mismo y además buscar una identidad en ellos mismos.

el *otaku* elabora su identidad desde el significado que le atribuye al *manga* y al *anime*, a las prácticas culturales asociadas a él, al círculo de relaciones que comparte esta cultura, pero también a los elementos que son ajenos a la cultura *otaku* que Griswold denominó muy someramente “el resto de la sociedad (Balderrama y Pérez, 2009).

Dando una interacción distinta de lo que se ve o juzga a primera vista de aquellos que disfrutan o se identifican con otra cultura y su relación con su medio, llevando a una

interacción mucho más profunda con el entorno sociocultural que rodea. Pensando que se realiza y forja una realidad e identidad desde una perspectiva de lo que se lee y escucha, los jóvenes dan un significado de aquel que lo transmite; en este caso de un *anime* o *manga*, después lo transforma según sus vivencias, prácticas y cultura de sus país en este caso es México , creando una nueva identidad de sí mismo, un lugar o grupo al cual pertenecer y se siente identificado y puede hablar de lo mismo con otro similar o aquel que entienda o conozca del tema, de una forma similar.

Ahora bien, una forma de reafirmar y relacionarse con la sociedad y que ha logrado formar una identidad de esta cultura juvenil ha sido dando una nueva significación a los valores que a través del *anime* y *manga* se realizan o explican, dado que en varios de ellos si se busca transmitir y llegar al lector a través de lo que están leyendo, ya que primero se lee el *manga* y después se ve el *anime*, suena lógico, pero hay distintas modalidades para que configuren una nueva forma de identidad también, a través de los videojuegos. En otras palabras, hay muchas formas de acercamiento a dicha cultura, dado que no se acercan todos, y cada persona es distinta en sus gustos y creencias de sí mismo, aquellos que comienzan a ver es dado que buscan un escape o entretenimiento. El papel de los aficionados también está inmerso en estas culturas puede llegar a ser activos. No solamente se trata de observadores pasivos. También crean, traducen, se apropian de y adaptan lo que existe a su realidad.

Al principio no se piensa en pertenecer a una cultura juvenil, se inicia por el disfrute individual, ya que se ven como “caricaturas”, dado que se comienza a ver desde una temprana edad. Son los niños aquellos que van pensando en ser como aquellos grandes personajes que ven a través de la televisión, comenzando a formar valores muy similares, un pensamiento que los va marcando a lo largo de su niñez. Por ello al crecer los jóvenes rodeados por aquello que les gustaba e identificaba como algo propio de sí mismos, generan un sentido de pertenencia, un lugar de ideas y valores que se va arraigando cada vez más con el pasar del tiempo y sus gustos por lo que han visto, siguiendo este orden y para encontrar una identidad de grupo buscan un lugar del cual apropiarse no como individuo sino como una sociedad o tribu. Esta, es una forma de apropiación de un lugar, ya sean productores y/o consumidores de su propio fanatismo.

2.2.2. Cosplay en México

Más que insistir en su origen, resulta pertinente destacar el proceso mediante el cual el *cosplay* se consolidó como una práctica cultural reconocible dentro de los circuitos del anime y el manga. A partir de su presencia en convenciones y encuentros especializados en Japón —particularmente en espacios dedicados a la producción y circulación de *dōjinshi*—, esta forma de caracterización adquirió visibilidad y legitimidad entre los propios participantes. En estos contextos, la recreación de personajes mediante vestimenta y performance dejó de ser una actividad aislada para convertirse en una práctica compartida, con códigos, referentes y formas de reconocimiento colectivo. Así, el *cosplay* no sólo se configura como una expresión lúdica, sino como un dispositivo de socialización e identidad dentro de la cultura *otaku*.

Si bien esta es la versión más difundida sobre su origen contemporáneo en Japón, la expansión internacional del fenómeno fue gradual. En el caso de México, la llegada del anime a la televisión abierta -con transmisiones tempranas como *Astro Boy* en la década de 1960- contribuyó a familiarizar al público con los personajes y universos narrativos japoneses. No obstante, el *cosplay* como práctica visible y organizada no se consolidaría sino hasta décadas posteriores, particularmente a partir de los años noventa, con la proliferación de convenciones, tiendas especializadas y espacios de reunión juvenil.

Así, el *cosplay* no sólo debe entenderse como una moda o una forma de vestimenta, sino como una práctica performativa que articula identidad, creatividad y apropiación cultural, convirtiéndose en un componente significativo de la industria del entretenimiento y de las culturas juveniles transnacionales.

Sin embargo, el nombre de *cosplay* y el fenómeno de esta moda, comenzó a sonar más fuerte en el país hasta principios de los 90. Se sabe que en 1993 se llevó a cabo la Feria de la Historieta, pero esta fue sólo para estudiantes de comunicación y en dicho evento se tuvo el primer contacto con esas revistas y esos trajes, aunque muy pocos se animaron a disfrazarse (Excélsior, 2017).

En México, suele existir un momento precursor que marca la introducción de nuevas expresiones culturales hasta convertirlas en fenómenos de interés colectivo. En el caso del anime, la primera transmisión en televisión abierta dirigida al público infantil funcionó

como detonante para que, años más tarde -especialmente durante la década de 1990 - llegaran al país numerosas series japonesas que consolidaron su popularidad entre niñas, niños y adolescentes.

A diferencia de lo que podría suponerse, el término *cosplay* o *cosplayer* no fue adoptado de inmediato en México. En sus primeras manifestaciones, esta práctica era entendida simplemente como “disfraz”, categoría con la que se describía la caracterización de personajes en eventos o reuniones temáticas. La dimensión performativa y cultural que hoy se asocia al cosplay aún no estaba claramente definida en el contexto local.

Con el paso del tiempo, y conforme el fenómeno del anime fue ampliando su presencia, también se transformó su terminología. La palabra *cosplay* comenzó a difundirse junto con la llegada de nuevas series, convenciones especializadas y espacios de encuentro juvenil, desplazando gradualmente el término “disfraz” y dotando a la práctica de una identidad más específica y vinculada a la cultura japonesa.

Resulta pertinente profundizar en cómo, cuándo y dónde se incorporó formalmente el término *cosplay* en México, así como en los procesos de resignificación que experimentó. Este tránsito semántico no fue meramente lingüístico, sino que implicó su integración dentro de lo que hoy se reconoce como la cultura juvenil *otaku* en el país.

La identidad individual constituida es una identidad virtual alterna a la cotidiana, que está asociada a características altamente valoradas por el *cosplayer* y con las cuales se identifica, constituyendo así un ideal a ser. En el caso de la identidad social, ésta se forma a partir de la apropiación de símbolos comunes entre los *otakus*, proporcionados por el *anime* y *manga*, a partir de los cuales se diferencian de otros grupos juveniles (Quiroz, 2015:36)

La cultura juvenil *otaku* en México ha adoptado el término *cosplay* y, en cierto modo, lo ha resignificado dentro de su propio contexto cultural. No necesariamente los jóvenes se caracterizan únicamente como personajes de *anime*, *manga* u otras producciones japonesas; también pueden recrear figuras pertenecientes al imaginario popular mexicano, como El Chavo del 8, Frida Kahlo u otros personajes relevantes en la vida cultural del país.

Este proceso evidencia una apropiación local del concepto, donde el *cosplay* deja de estar exclusivamente vinculado al universo japonés para convertirse en una práctica más amplia de representación y performance. Quienes suelen asumir y difundir el término dentro de estos espacios son principalmente los jóvenes identificados con la cultura *otaku* y, en algunos casos, con la subcultura denominada “friki”, ampliando así su alcance más allá de su origen original, “se podría decir que los *otakus* componen un subgrupo del colectivo llamado “friki”, esta viene del inglés “freak” que significa raro y comparte el interés del *otaku* por el *anime* o *manga*, pero también se interesa en los videojuegos, juegos de estrategia o rol, ciencia ficción entre otras” (González,2017).

A partir del papel que cumple el disfraz dentro del *cosplay*, esta práctica comenzó a adquirir un impacto significativo en la construcción identitaria de los jóvenes en México. No se trata únicamente de portar un atuendo, sino de encarnar una personalidad y asumir, aunque sea temporalmente, los rasgos simbólicos del personaje representado. En este sentido, el *cosplay* implica una vivencia corporal y performativa, en la que se experimenta y se proyecta la “esencia” de los personajes recreados.

Asimismo, el *cosplay* constituye una forma de identificación y autoidentificación. A través de esta práctica, los jóvenes no sólo reproducen la imagen externa de un personaje, sino que establecen un vínculo con sus valores, historias y significados, integrándolos a su propia trayectoria cultural. Esta identificación suele estar asociada al tiempo que llevan consumiendo *anime*, *manga* u otros productos vinculados a la cultura *otaku*, lo que refuerza su sentido de pertenencia y continuidad dentro del grupo.

Ser un *cosplayer* en México difiere la idea de la realidad (Mota, 2017), dado que algunos lo hacen por diversión, otros por trabajo, disfrute o moda de vestimenta, generando una transformación en todo el sentido de la palabra ya que, no solamente, se ponen un traje/disfraz para caracterizarse de su personaje favorito, de una nueva forma de si, cambiando radicalmente con eso su propia identidad, su propia forma de actuar. Se transforman en aquel que se está disfrazado.

En la Ciudad de México, existen distintos lugares específicos para hacer *cosplay*, a los que van los jóvenes, sin embargo, también los cines ocasionalmente se convierten en puntos de encuentro para *fans* de otras sagas o universos que no forman parte del *anime* o *manga*, quienes se disfrazan: en otras palabras, aquellos que no pertenecen a la cultura

juvenil *Otaku* en la Ciudad de México, también hacen *cosplay*. Actualmente el término “Friki” que actualmente se ocupa en América latina, en su mayoría en los países hispanohablantes, en la Ciudad de México engloba a personas externas al término *Otaku*, pero, relacionando a aquellos que hacen del *cosplay* una forma distinta de expresión y moda.

El término “friki” se utiliza para designar una subcategoría dentro de la cultura juvenil *otaku*, aunque su alcance es más amplio. No se limita únicamente al anime, el manga o el *cosplay*, sino que engloba a personas que manifiestan un interés profundo y especializado por un determinado género o temática. En este sentido, puede referirse a quienes sienten afinidad por películas, series, telenovelas, tecnología, cine, videojuegos o el *anime* en un sentido general, entre otras expresiones culturales. Así, mientras que lo *otaku* remite a una filiación más específica vinculada a la cultura japonesa, el término *friki* funciona como una categoría más inclusiva que agrupa diversas pasiones e intereses intensos dentro del universo de las culturas juveniles contemporáneas.

Dado que el *cosplay* ha sido un factor importante para el encuentro de identidad en los jóvenes, al llegar una nueva visión de lo que es el *cosplay* para ellos es distinta a lo que la sociedad ve en general, que le ve de una forma infantil en este aspecto. Los jóvenes que hacen *cosplay* se reúnen en lugares específicos, en la Ciudad de México, donde acuden también aquellas personas que se encuentran en la etapa de adultez, como son a Friki Plaza en el centro de la ciudad de México, la convención de *anime* y *manga* que se realiza en Tlatelolco y la Mole, un espacio específico. Para este trabajo se estudian dos de estos lugares emblemáticos para aquellos que desean expresar sus ideas y experiencias con los otros, otros que ven lo mismo, y comparten una visión e identidad similar: el *cosplay* en la Friki Plaza y en la TNT, que han sido marcados por la propia juventud, al ser lugares de apropiación para su disfrute y la expresión de sus gustos, no sólo por el *anime* y el *manga*, videojuegos o *cosplay*. Se reúnen para ser ellos mismos, sin temor a ser juzgados o criticados por la gente externa a estas identidades.

2.3. La estigmatización hacia las culturas juveniles y hacia lo *otaku*

Actualmente y con el pasar de los años quienes forman parte de la cultura *otaku*,

englobando en esta palabra a los grupos que ven y consumen dichos productos, han comenzado a sentir un rechazo que conforma al entorno sociocultural que los rodea en su día a día. Al contrario de otras culturas juveniles, los jóvenes adscritos a la identidad *otaku* se han visto atacados con las nuevas creencias y pensamientos de que son personas que no tienen una vida social, que se encierran en sí mismos y no prestan atención a la realidad que los rodea, pero esto es una idea falsa, generalizada y un estereotipo⁷.

De este modo, muchos jóvenes que hoy tienen entre 20 y 40 años -y que crecieron con estas afinidades y referentes culturales- continúan consumiendo, hasta la actualidad, una parte significativa de la industria del anime y el manga. Su interés no se limita únicamente al entretenimiento que ofrecen estas producciones, sino que se extiende hacia las tradiciones, la cultura y las formas de vida que el anime ha proyectado sobre Japón. A través de estas narrativas, han conocido representaciones de una sociedad que articula lo tradicional con lo moderno, mostrando cómo conviven prácticas ancestrales con procesos de transformación contemporánea⁸.

La cultura juvenil *Otaku* ha logrado permanecer como tal en su categoría de cultura juvenil, puesto que son cada vez más y más jóvenes, niños y adultos los que voltean a ver este tipo de entretenimiento. Sin embargo, no es solamente el *anime* lo que los atrae, sino que también puede ser la música, las telenovelas, el *manga*, la forma de elaborar precisamente un *manga* a través del dibujo, o los videojuegos, englobando todo esto es lo que la gente considera que es lo que le aficiona a un *Otaku*, pero, cada

⁷ Es importante señalar que las distintas culturas juveniles que han surgido en México también fueron, en su momento, objeto de críticas, estigmatización y rechazo social. Expresiones como el *rock and roll*, el *punk*, los *darks*, los *emos* o incluso los metaleros fueron percibidas inicialmente como amenazas al orden social o como prácticas ajenas a las normas culturales dominantes. En muchos casos, estos grupos enfrentaron señalamientos morales, vigilancia institucional e incomprensión por parte de la familia y los medios de comunicación. Sin embargo, con el paso del tiempo, muchas de estas expresiones juveniles fueron gradualmente asimiladas por la cultura hegemónica. Sus estéticas, músicas y símbolos pasaron de ser considerados marginales a formar parte del mercado cultural y del consumo masivo. Este proceso de incorporación no implicó necesariamente la desaparición de sus rasgos distintivos, sino su transformación y adaptación dentro de dinámicas más amplias de la industria cultural y del mercado.

⁸ Este fenómeno puede vincularse también con el ya mencionado *japonismo*: fascinación y atracción que el arte, la estética y las tradiciones japonesas han ejercido sobre otras sociedades. Como se ha señalado, “desde la apertura de Japón a mediados del siglo XIX, Occidente se ha dejado seducir por la atracción de su arte, su literatura y sus tradiciones”. En el contexto actual, el *anime* y el *manga* pueden considerarse nuevas vías de circulación de este interés, ahora mediado por la industria cultural y las plataformas globales. Se denomina japonismo” (Almazán, 2012: 166).

individuo es distinto ya que, muchos de ellos solo se especializan en uno o dos aspectos de esta cultura, comenzando a ser una forma de identidad.

Para tal efecto, se recalca que las personas entre 20 y 40 años aún lo siguen consumiendo de forma continúan asistiendo a eventos o a través de algún otro tipo de consumo. Por lo general, la sociedad los ve de una forma negativa o distinta a lo ya normalizado con la cultura actual mexicana, pero la cultura juvenil *otaku* se cree o piensa que está integrada por personas que son antisociales, como se ha mencionado anteriormente (este término está mal usado, ya que el correcto sería asocial) sin embargo es una idea errada. La crítica no proviene únicamente de la sociedad en un sentido amplio, sino también del entorno más cercano, como la familia o el grupo de amistades. Algunos jóvenes optan por ocultar que consumen anime o leen manga debido a las burlas o cuestionamientos que reciben de personas que desconocen o no desean informarse sobre el tema. En ciertos casos, incluso se reproducen comentarios desinformados -como afirmar que “se convertirán en chinos”, pese a que el anime tiene origen japonés-, lo que evidencia confusiones culturales y prejuicios persistentes.

Desde una perspectiva externa, la llamada “gente normal” suele emplear diversas etiquetas para referirse a quienes forman parte de la cultura *otaku*. No sólo en interacciones cara a cara, sino también en redes sociales, es frecuente encontrar calificativos estigmatizantes que los describen como “raros”, “anormales” o “antisociales”. En algunos contextos religiosos, incluso se les ha señalado de manera moralizante, asociando sus gustos con prácticas consideradas inapropiadas o contrarias a determinadas creencias.

Estas formas de nombrar no buscan comprender el fenómeno, sino que reproducen estereotipos que simplifican y deslegitiman una expresión cultural distinta. La ausencia de información y el desconocimiento sobre la cultura japonesa y sus manifestaciones mediáticas refuerzan estos prejuicios, dificultando el diálogo entre quienes participan de esta cultura y quienes permanecen ajenos a ella. Actualmente, este fenómeno puede comprenderse a partir del concepto de estigma, entendido como el proceso mediante el cual se desacredita o se desvaloriza aquello que resulta desconocido, percibido como inusual o considerado moralmente cuestionable desde la perspectiva dominante. El estigma opera como una marca simbólica que sitúa al individuo en una posición de diferencia frente a la norma social.

En términos clásicos, el estigma se asociaba a marcas visibles en el cuerpo - como cicatrices, quemaduras o mutilaciones- que señalaban a una persona como distinta o socialmente inferior. Sin embargo, en la actualidad, el estigma puede manifestarse también a nivel simbólico, a través de prejuicios y categorizaciones que etiquetan a ciertos grupos como “extraños” o “anormales”, aun cuando no exista ninguna marca física que los distinga. Erving Goffman lo explica de la siguiente manera:

Se pueden mencionar tres tipos de estigmas, notoriamente diferentes. En primer lugar, los defectos del cuerpo -las distintas deformidades físicas-. Luego, los defectos del carácter del individuo que se perciben como falta de voluntad, pasiones tiránicas o antinaturales, creencias rígidas y falsas, deshonestidad. Todos ellos se infieren de conocidos informes sobre, por ejemplo, perturbaciones mentales, reclusiones, adicciones a las drogas, alcoholismo, homosexualidad, desempleo, intentos de suicidio y conductas políticas extremistas. Por último, existen los estigmas tribales de la raza, la nación y la religión, susceptibles de ser transmitidos por herencia y contaminar por igual a todos los miembros de una familia (Goffman, 1970:14).

La sociedad ha sido un factor determinante en que la cultura *otaku* haya sido una de las más cuestionadas y criticadas en distintos momentos. Ante esta situación, muchos jóvenes han encontrado en Internet un espacio de refugio y expresión. La red ha sido un elemento clave tanto para el crecimiento y consolidación de esta cultura juvenil como para la intensificación de su rechazo, ya que las redes sociales funcionan como plataformas de conexión global que permiten interactuar con personas que comparten los mismos intereses, pero también facilitan la difusión de críticas, burlas y estigmatizaciones. En este sentido, Internet se ha convertido en un parteaguas: ha sido punto de partida para la expansión de comunidades virtuales y, hasta el momento, no parece tener límites claros en su alcance. Es un espacio donde los individuos pueden mostrar y compartir sus gustos, intercambiar información y construir redes de pertenencia. No obstante, también es un ámbito donde circulan discursos de descalificación que se reproducen en grupos, foros y páginas específicas.

En este contexto han surgido términos utilizados con fines discriminatorios, como

“puttaku”⁹, palabra empleada de manera ofensiva para desacreditar a quienes se identifican con la cultura otaku. Este tipo de expresiones refuerza dinámicas de exclusión simbólica y evidencia cómo el lenguaje puede convertirse en un mecanismo de violencia verbal y estigmatización en entornos digitales para que aquellos que lo lean, puedan entenderlo.

Internet no solo ha permitido que jóvenes inmersos en la cultura juvenil otaku se conecten entre sí, sino que también ha abierto la posibilidad de interacción con personas externas a este ámbito. No obstante, en estos espacios digitales también se producen dinámicas internas de descalificación. En ocasiones, incluso entre los propios jóvenes otakus circulan expresiones irónicas o autocríticas que reproducen estereotipos asociados al grupo. Frases como: “nunca se bañan”, “siempre permanecerán vírgenes” o “yo no soy un *puttaku*, soy diferente” funcionan como códigos que, aunque pueden parecer absurdos desde fuera, adquieren sentido dentro del propio entorno cultural. Estas expresiones revelan tensiones internas y formas de diferenciación simbólica al interior del grupo, donde algunos buscan distanciarse de ciertas etiquetas o comportamientos estigmatizados.

En años anteriores, el rechazo hacia todo lo que implicaba la cultura juvenil *otaku* era aún más intenso, llegando a calificarlos como “bichos raros” únicamente por ser seguidores de anime o manga. Sin embargo, en la actualidad se observa una mayor aceptación social, lo que representa un avance tanto para el grupo como para la sociedad en general. Cada vez más personas asumen sus gustos sin temor al rechazo, reivindicando el derecho a la diferencia y a la libre expresión de la identidad cultural. Este proceso evidencia una transformación paulatina en las percepciones sociales y en la normalización de formas diversas de pertenencia juvenil.

Una de las formas más frecuentes de expresar el rechazo hacia esta cultura es a través del *bullying* o de discursos que la asocian con una supuesta inmadurez. Se suele afirmar que quienes consumen anime o manga permanecen en una etapa “infantil”, que no han crecido o que se resisten a asumir responsabilidades propias de la adultez. Desde esta perspectiva, se construye la idea de que, si una persona de 20 años o más continúa interesada en este tipo de entretenimiento, no ha alcanzado una “madurez” mental

⁹ Haciendo alusión a la palabra *puto* que significa de manera peyorativa, *gay*, homosexual.

acorde con las expectativas sociales. Coloquialmente, se dice que “no madura” o que “no quiere madurar”.

Estas representaciones generan presiones que, en muchos casos, llevan a los jóvenes a ocultar sus gustos, especialmente cuando perciben que su entorno no comparte ni comprende este tipo de intereses. Para algunas personas, el anime y el manga no resultan atractivos o interesantes, lo que refuerza la percepción de que se trata de aficiones poco “serias”. Sin embargo, quienes se identifican con la cultura japonesa - particularmente en lo relativo al *anime* y sus expresiones derivadas suelen experimentar una tensión entre su interés personal y las expectativas sociales.

En consecuencia, no es extraño que muchos opten por reservar su entusiasmo para círculos específicos o espacios seguros. Aun así, las críticas pueden provenir incluso del ámbito familiar o de amistades cercanas, donde se les llega a calificar como inmaduros, no solo por parte de los padres⁸, sino también de otros miembros del entorno inmediato. Este tipo de juicios revela cómo las normas sociales sobre lo que se considera “apropiado” según la edad influyen en la valoración de determinadas prácticas culturales.

Actualmente la sociedad mexicana es mucho más tolerante que antes en ciertos aspectos, en este es uno de ellos, pues cada vez se ve más personas con el interés de conocer esta forma de expresión. La cultura juvenil otaku en México se ha ido abriendo paso, de manera gradual, no solo en el ámbito social, sino también en el terreno de las representaciones y del pensamiento. Lejos de reducirse a simples “monos chinos” o “caricaturas”, el anime y el manga implican un trasfondo sociocultural complejo, vinculado a la historia, la música y las formas de vida de Japón, es decir, a un universo cultural distinto al que tradicionalmente se reconoce en Occidente.

En estas narrativas emergen valores, códigos de comportamiento y formas de relación con el otro que resultan diferentes a los predominantes en el contexto mexicano. Muchos jóvenes, al interactuar de manera constante con estos contenidos, comienzan a adoptar y resignificar tales referentes, integrándolos progresivamente a su propia identidad. Este proceso no siempre es comprendido desde una lógica social centrada en el individualismo, pues el anime suele representar dinámicas más colectivas, donde la comunidad, el trabajo en equipo y el honor ocupan un lugar central.

Así, la cultura *otaku* no sólo constituye una forma de entretenimiento, sino también un espacio de aprendizaje simbólico y de construcción identitaria que desafía ciertas

categorías establecidas dentro de la sociedad mexicana contemporánea.

En este contexto, la discriminación y el rechazo hacia la cultura juvenil *otaku* han contribuido, paradójicamente, a reforzar ciertos valores asociados a la cultura japonesa que circulan a través del anime y el manga. Frente a la crítica externa, muchos jóvenes encuentran en estas narrativas referentes simbólicos que enfatizan la perseverancia, la lealtad, el trabajo colectivo y la superación personal. Así, el consumo de *anime* y *manga* no solo implica entretenimiento, sino también un acercamiento a formas alternativas de comprender la realidad, ampliando los marcos culturales desde los cuales interpretan su entorno.

A través de estas producciones, los jóvenes descubren que existen maneras distintas de organizar la vida social, de construir relaciones interpersonales y de otorgar sentido a la experiencia cotidiana. Este proceso favorece una apertura intercultural que cuestiona visiones homogéneas o etnocéntricas, permitiendo reconocer la diversidad de valores y prácticas existentes más allá del contexto local. En el siguiente capítulo se analizará cómo los jóvenes de la Ciudad de México han expresado -y continúan expresando- su pertenencia a la cultura juvenil *otaku* a lo largo de los años. Se examinarán las formas en que han manifestado su interés por esta cultura, los espacios que han apropiado y las estrategias mediante las cuales han resignificado su identidad, contribuyendo a transformar la manera en que hoy es percibida socialmente.

CAPÍTULO III

La cultura del *anime* y del *manga* en la Ciudad de México

En este último capítulo se aborda el núcleo empírico de esta investigación: la observación y el análisis de las prácticas, consumos y formas de sociabilidad de los y las jóvenes -y también personas adultas- que se identifican o se vinculan con la cultura *pop* japonesa en la Ciudad de México, particularmente a través del *anime*, el *manga* y el *cosplay*. Los dos capítulos anteriores, ofrecieron un marco sociohistórico sobre la relación México-Japón y la circulación de productos culturales japoneses; aquí el énfasis se desplaza hacia el trabajo de campo y la experiencia situada de quienes participan en esta escena urbana.

La pregunta que organiza el capítulo es: ¿Cómo se configura la cultura *otaku* en la Ciudad de México y qué implica para quienes la viven cotidianamente? Para responderla, se analizan tres dimensiones interrelacionadas: a) el modo en que las personas definen y legitiman su afición (y discuten estereotipos como la idea de que “son caricaturas para niños”); b) la existencia de un circuito urbano de espacios y eventos donde la comunidad se reúne, consume y produce pertenencia, y, c) las experiencias de aceptación, estigma o discriminación asociadas a esta adscripción cultural, así como las estrategias para sostenerla a lo largo del tiempo.

Metodológicamente, el capítulo se basa en la observación en espacios de reunión y en entrevistas con integrantes de la comunidad, realizadas en distintos puntos de la ciudad. Se incluyeron participantes de diferentes rangos de edad, con el fin de reconstruir trayectorias de afición que, en muchos casos, inician en la infancia y se prolongan hacia la adultez. Esta decisión permite analizar como el gusto por el *anime* y el *manga* no constituye un “pasatiempo pasajero”, sino una práctica cultural que atraviesa distintas etapas vitales y se reconfigura según las condiciones económicas, familiares y generacionales. El análisis parte de una pregunta que, aunque podría parecer obvia, resulta fundamental para delimitar el objeto de estudio: ¿Qué se entiende por cultura *otaku* y cómo se reconoce en la práctica? Esta pregunta permite problematizar definiciones que han sido simplificadas y atender a la diversidad de trayectorias,

consumos y sentidos que los propios participantes atribuyen a su pertenencia. Además, abre la posibilidad de observar cómo el consumo contemporáneo de *anime* no se reduce al entretenimiento infantil, sino que incluye producciones actuales que tematizan realidades sociales contemporáneas y dialogan con las preocupaciones juveniles.

Este capítulo gira en torno a los estudios de campo que advierten cómo las y los jóvenes se han sentido al expresar dicho fanatismo, el amor y su gusto por otra cultura que les es ajena, comenzando con una pregunta que a simple vista se diría que es innecesaria, pero que da cuenta del contenido de este trabajo de investigación: ¿Cómo saber qué es la cultura Otaku? Aunque, podría parecer una pregunta con poco sentido, muchos jóvenes en estos días han comenzado a ver *animés* actuales que expresan realidades contemporáneas.

Un segundo eje del capítulo se orienta a comprender las condiciones materiales que hacen posible (o limitan) la participación en esta cultura. En particular se examina si las personas que consumen productos vinculados a la cultura pop asiática cuentan con solvencia económica para adquirir *anime*, *manga*, novelas ligeras, así como la indumentaria y accesorios necesarios para el *cosplay*. Este aspecto no se aborda únicamente como una variable económica, sino como un componente que incide en la vida cotidiana: determina formas de movilidad y acceso a los espacios de reunión, habilita o restringe prácticas de consumo, y se vincula con márgenes de autonomía para tomar decisiones personales sobre sus gustos, estilos y formas de pertenencia.

Finalmente, el capítulo analiza una dimensión central de la tesis: la experiencia de estigmatización, rechazo o violencia asociadas a la afición por la cultura japonesa. Se explora en qué medida estas vivencias han afectado la infancia y la adolescencia de las y los participantes, su relación con instituciones como la escuela, sus vínculos en el ámbito familiar y sus redes de amistad. En varios casos, dichas experiencias tienen efectos emocionales -como vergüenza, ansiedad o retraimiento- y se relacionan con la construcción de valores e identidades, especialmente cuando los jóvenes son percibidos como “diferentes” por sus gustos. Asimismo, se discute cómo estas trayectorias se sostienen o se transforman en la adultez en un contexto donde persisten discursos que asocian la “madurez”, con el abandono de ciertas prácticas culturales.

3.1. La cultura *otaku* y la ciudad de México

Con frecuencia se generaliza la idea de que la animación -y por ende, el *anime*- está dirigida únicamente a un público infantil. Sin embargo, esta premisa está muy limitada: la producción de *anime* y *manga* incluye contenidos y géneros orientados a públicos juveniles y adultos y una parte importante de quiénes participan en la cultura *otaku* comenzó a consumir estos productos culturales desde la niñez, continuando con su afición con el paso del tiempo. En este sentido, hablar de “cultura *otaku*” no implica únicamente consumo, sino también formas de identificación, construcción de comunidad, prácticas de sociabilidad y modos de habitar el espacio urbano.

La ciudad de México, por su diversidad sociocultural y su historia como escenario de culturas juveniles, ha sido un espacio propicio para la consolidación de circuitos de encuentros vinculados a la cultura pop japonesa. Actualmente la escena *otaku* se ha hecho cada vez más presente en las grandes urbes del territorio mexicano, no obstante, en Monterrey y especialmente, la Ciudad de México (CDMX), se observa una mayor densidad de espacios, comercios, eventos y redes de interacción que han crecido y se han transformado con el tiempo.

3.1.1. El circuito *otaku*: espacios de reunión y consumo cultural

En la Ciudad de México la Friki Plaza ubicada en el centro de la ciudad de México, en la Alcaldía Cuauhtémoc se ha consolidado como un punto emblemático del *circuito otaku*. Más allá de ser solamente un espacio de compra- venta, funciona como un lugar de socialización, reconocimiento y pertenencia. En este sitio coexisten ofertas comerciales (figuras coleccionables, *manga*, videojuegos, tecnología, alimentos) y actividades culturales (torneos, presentaciones, encuentros temáticos), lo que lo convierte en un nodo central para la comunidad. De acuerdo con Juárez, muchas de las prácticas asociadas al “universo friki no se comprenden plenamente desde la individualidad, ya que se organizan como actividades para compartir tanto en espacios físicos, como virtuales:

En el universo friki, las actividades descritas pueden ser entendidas desde la individualidad, pero en general no están pensadas para realizarse en solitario, sino en grupo, muchos de estos productos culturales están pensados para compartir ya sea en espacios físicos o virtuales, actividades lúdicas y estas pueden ser entre amigos, familiares, etc. (Juárez, 2019: 122).

En términos históricos, la Frik Plaza inició operaciones desde el año 2003 bajo el nombre “Bazar del Entretenimiento y Videojuegos”, en un contexto donde identidades urbanas, particularmente como son los *Frikis*, encontraban pocos espacios de reunión en la Ciudad de México. Con el tiempo, el lugar creció y se situó como un eje de interacción y afinidades culturales de personas afines, particularmente a la cultura *pop* japonesa. En ese sentido, su importancia no radica únicamente en el mercado, sino en su papel como infraestructura cultural urbana. Junto a este punto, existen espacios complementarios dentro del mismo circuito - algunos aledaños y otros distribuidos en diferentes alcaldías -que amplían las formas de participación: plazas comerciales temáticas, tiendas especializadas, cafés con estética *otaku* y espacios gastronómicos. Estos lugares permiten observar que el “ser *otaku*” no se limita a comprar mercancías, implica también habitar ciertos espacios, performar estilos, conversar, intercambiar recomendaciones y conocimientos, sostener amistades y construir comunidad.

Como sintetiza Juárez, este circuito opera como un espacio de encuentro también para nuevos integrantes y como referente urbano para quienes buscan convivir con otras personas afines, aun cuando existan tiendas y cafeterías similares en otras zonas de la ciudad:

Podríamos decir que en la Ciudad de México este “circuito” compone el espacio ideal para la comunidad Otaku, aunque poco a poco se han ido estableciendo más lugares como cafeterías y tiendas de cómics en donde también se ofrecen mangas, por diversos puntos de la ciudad, pero esta área se ha ganado la fama y popularidad por encontrarse en el centro de la ciudad y se ha vuelto la referencia para todos aquellos nuevos miembros de la comunidad que buscan el encuentro con otros aficionados con los que se identifican (Juárez, 2019: 147).

Imagen No. 1

Frikiplaza



Fuente: Nación Okaeri

Otro espacio relevante dentro del *circuito otaku* es la Plaza Pikashop, ubicada en un inmueble aledaño a la Frikiplaza, correspondiente a un antiguo hotel en el Centro Histórico de la Ciudad de México. Aunque comparte ciertas características con la Friki Plaza, en términos de oferta comercial, se distingue por una mayor especialización en artículos de colección de origen japonés, tales como figuras y *mangas* exclusivos, indumentaria temática y trajes para *cosplay*. De la misma manera, este espacio funciona como sede de reuniones, exposiciones y presentaciones musicales, lo que refuerza su papel, no sólo como lugar de consumo, sino como un punto de encuentro y socialización para personas interesadas en la cultura pop japonesa.

Por su parte, el Rokai se configura como un espacio dedicado a la gastronomía japonesa y es frecuentado tanto por aficionados a esta cocina como por integrantes de la comunidad *otaku*. Se trata de un restaurante de estilo Izakaya (bar donde se sirven

bebidas frías y pequeños platos equivalente a las cervecerías en contextos occidentales). En el menú de este sitio se incluyen distintos platillos de la cultura japonesa desde sushi, nigiri (Bolas de arroz rellenas), sashimi y temaki entre otros platillos, lo que convierte a este lugar en un punto de contacto cotidiano con prácticas culturales japonesas a través de la alimentación.

En el ámbito editorial y del consumo del *manga* japonés, destacó durante varios años la librería Huun Bookstore, concurrida por personas interesadas en el *manga* y otros productos de la cultura pop japonesa, en gran medida debido a precios que se consideraban accesibles. Además de *mangas* y novelas gráficas, en esta librería también se vendían libros y series, además de figuras de colección y ropa. No obstante, al momento de la redacción de esta tesis, la librería ha cerrado sus puertas y su actividad en redes sociales y plataformas digitales ha cesado, lo que también da cuenta de la fragilidad y transformación constante de estos espacios culturales.

Otro establecimiento significativo es GGUM Shop, una tienda especializada en productos *kawaii* (estética de lo “lindo”) que ofrece accesorios, ropa, y diversos objetos con inspiración japonesa. Ubicada en la Alcaldía Coyoacán, en el interior de un bazar, se trata de un espacio de dimensiones reducidas pero con una oferta visualmente llamativa. Además cuenta con una tienda *online* que realiza envíos a todo el país y con sucursales adicionales ubicadas en el Eje Central Lázaro Cárdenas.

En cuanto a otras ofertas gastronómicas El Taro, constituye un punto de referencia para quienes buscan una experiencia culinaria japonesa al sur de la Ciudad de México. Este establecimiento se especializa en platillos como el udon, soba y el donburi y ofrece también bebidas alcohólicas tradicionales como el Midori, umeshu, shochu y sake. Su presencia dentro del circuito evidencia, como en el caso de El Rokai cómo la cultura japonesa se incorpora no sólo a través del consumo de productos mediáticos, sino también mediante prácticas alimentarias.

Asimismo, Usagi To Kame MX, se posiciona como un espacio relevante para lectores de *cómics*, *manga* y novelas de la cultura japonesa. Con varias y amplias sucursales en la Ciudad de México, entre las que destaca una en la zona de Coapa y donde se realizan diferentes eventos enfocados en la literatura japonesa, fortaleciendo el vínculo entre lectura, consumo cultural y comunidad.

Dentro del circuito de espacios vinculado a la cultura pop japonesa y afines a las

prácticas *otaku* en la ciudad de México, Michiverso se ha consolidado como una marca y red de puntos de venta de ilustraciones, accesorios y productos inspirados en el *Michiverso*, un universo visual creado por la ilustradora mexicana Larenn Syanne, influenciada por la cultura pop japonesa, que representa escenas cotidianas a través de personajes felinos y ajolotes con estética lúdica. La tienda ubicada en la Friki Plaza funciona como un lugar de encuentro para personas interesadas en este tipo de mercancía creativa y coleccionable, siendo también un espacio de descubrimiento y socialización. Sumada a esta, la Michiverso Zona Rosa ofrece una sucursal más grande con una oferta diversa de productos, desde playeras, tazas y peluches, hasta objetos de papelería y moda y se ha convertido en un referente para quienes buscan piezas que combinan tendencias locales con estéticas *kawaii* y cultura visual lúdica.

Imagen No.2

Nueva sucursal del Michiverso en la Zona Rosa



Fuente: Nación Okaeri

Además, existe otro punto de venta de Michiverso en el Centro Histórico de la Ciudad de México que amplía la presencia de la marca en espacios urbanos frecuentados por jóvenes y adultos interesados en mercancía creativa y obra ilustrativa de inspiración

cotidiana. Estas sucursales no sólo amplían el acceso a producciones culturales alternativas, sino que también contribuyen a materializar experiencias de consumo que combinan identidad visual, sentido de comunidad y prácticas culturales contemporáneas.

En la Zona Rosa se localizan diversos cafés temáticos vinculados a la cultura *otaku*, entre los que destaca Crown Berry Maid Café, cuyo concepto retoma la estética de los *maid cafés* japoneses. El establecimiento ofrece un menú que combina platillos occidentales y orientales, orientado a públicos diversos. A escasos metros, se encuentra ubicado Crown Game Center, un espacio enfocado al público *otaku* donde se rentan consolas de videojuegos ampliando las posibilidades de interacción lúdica dentro del circuito.

No se puede pasar por alto la relevancia de la Editorial Kamite, una editorial que se mantiene activa y que ha contribuido de manera significativa a la difusión y consolidación de la literatura japonesa en México mediante la recuperación y reedición de diversos títulos. Sus tiendas se localizan en distintos puntos de la ciudad de México, entre ellas destaca su presencia en la emblemática Friki Plaza, donde fue uno de los primeros locales en establecerse, así como una sucursal en el pasaje Pino Suarez- Zócalo, por enumerar algunos ejemplos. La permanencia y expansión de esta editorial evidencian la consolidación de un mercado lector interesado en el manga y otros productos editoriales japoneses, así como el papel central que estos espacios desempeñan dentro del *círculo cultural otaku*.

En conjunto, estos lugares conforman una red de espacios interconectados que permiten observar cómo la cultura *otaku* en la ciudad de México se articula a través del consumo, la convivencia, la performatividad y la apropiación urbana, más allá de un único punto de reunión.

3.1.2 Convenciones y eventos, visibilidad y legitimación cultural

Ahora bien, además de los espacios fijos que conforman el circuito urbano de la cultura *otaku*, existen eventos periódicos relacionados con el *anime* y el *manga* que no cuentan con una sede permanente, pero que se realizan de manera periódica en distintos puntos de la Ciudad de México. A lo largo de los años estos eventos han adquirido relevancia creciente, consolidándose como momentos claves de reunión, visibilización y

reafirmación identitaria para la comunidad. En ellos se concentran prácticas de consumo, *performance*, intercambio simbólico y sociabilidad que exceden lo comercial y el refuerzan el sentido de pertenencia colectiva. A continuación, se describen algunos de los eventos más representativos y los espacios en donde se realizan.

Uno de los encuentros más reconocidos es la TNT, considerada la convención mexicana más importante del país con sede en la Ciudad de México. Este evento se caracteriza por ofrecer una amplia gama de actividades relacionadas con el *anime*, el *manga*, la música y los videojuegos, incluyendo la presencia y participación de productores, directores, cantantes y de actores de voz, entre otros personajes, además del talento de traducción y doblaje en español de animación, música e historietas. La TNT ha funcionado, desde sus primeras ediciones como un espacio privilegiado de contacto entre públicos locales y la industria cultural japonesa, contribuyendo a legitimar estas expresiones dentro del panorama cultural urbano.

Con el paso del tiempo, este tipo de eventos fueron consolidándose, como lugares de referencia generacional en los que distintos grupos de edad convergen. Personas que comenzaron a asistir a estas convenciones durante la década de los años noventa continúan participando en ellas en la actualidad, lo que permite observar trayectorias de afición que se prolongan y transforman a lo largo del tiempo. De ese modo, los eventos¹⁰ no sólo acompañan los cambios en la oferta cultural, sino que también se convierten en escenarios donde los sujetos se apropian de prácticas, símbolos e identidades, diferenciándose de otras culturas urbanas juveniles. Este proceso será retomado en apartados posteriores.

Asimismo, se han llevado a cabo conciertos y presentaciones musicales vinculadas a la cultura japonesa, que han marcado hitos importantes en la historia reciente de la comunidad. Entre ellos destaca el concierto de Vocaloid, presentado durante la edición número 27 en 2014, que registró una asistencia excepcional. Vocaloid es un programa creado por la empresa japonesa Yamaha, que consiste en un *software* de síntesis de voz

¹⁰ Otro evento de gran relevancia es La Mole, que se realiza en el Centro de Convenciones Banamex. A diferencia de la TNT, La Mole integra de manera más explícita expresiones como el *anime* y el *manga*, pero también sobre la cultura pop global. En sus pasillos conviven personajes caracterizados, artistas invitados y actores reconocidos, al mismo tiempo que se desarrollan concursos y dinámicas de participación que refuerzan el carácter performativo de la cultura *otaku*.

musical, utilizado tanto por músicos profesionales, como por el público en general, y que ha alcanzado una notable popularidad entre la comunidad *otaku*. Como señala Quiroz, “para la mayoría de los Cosplayers, es el escenario, pero toda la competencia, el medio más recurrido para ganar notabilidad, prestigio y proyección dentro de la comunidad; ya que, su exposición en este les da más visibilidad y posibilidad de ser recordados y reconocidos” (Quiroz, 2015: 15).

Imagen No. 3

Exposición temporal de Vocaloid, Museo Carranza



Fuente: Nación Okaeri

En aquella ocasión, se realizaron dos presentaciones, una de ellas tuvo lugar el día 3 de marzo a las 17:30 horas. Los asistentes acudieron principalmente para presenciar el concierto, y durante la espera fue notable la presencia de *cosplays* de Hatsune Miku, la vocalista virtual más emblemática del programa, representada en distintas versiones e incluso en adaptaciones masculinas. Este tipo de *performances* evidencia la centralidad del cuerpo, la estética y la creatividad en la apropiación local de productos culturales japoneses.

Al respecto Karina Juárez, describe un momento particularmente significativo del evento, cuando circularon rumores de que las canciones finales serían interpretadas en español:

Por tanto, si se hablar de identidad, se debe incluir el resto de grupos y roles externos del otaku por los cuales se ve influenciado, como son el entorno escolar, familiar, amistoso o de trabajo. El otaku aprende a desempeñarse sin negar las preferencias que lo caracterizan” (Noyola, 2016: 61).

Además, muchos de los entrevistados identificaron en el *anime* y *manga* valores y normas que dialogan con los promovidos en su entorno social, como la importancia del honor, la amistad, la perseverancia y el cumplimiento de la palabra. Estos valores no sustituyen los aprendidos en el contexto familiar o social mexicano, sino que se articulan con ellos, reforzando identidades híbridas. En ese sentido, “la identidad es una relación objetiva que se establece entre su portador y el medio en donde se desenvuelve, una plataforma desde la cual se interactúa con los demás. Esta identidad, para los jóvenes pertenecientes a la cultura otaku, refleja esa probable necesidad por salir de los cánones establecidos por la sociedad” (Noyola, 2016: 61)

Finalmente, el trabajo de campo permitió observar que muchas personas comenzaron a ver el *anime*, a leer *manga* o a jugar videojuegos desde la infancia - entre los 6 y los 10 años- y han mantenido esta práctica durante más de dos décadas. Estas trayectorias muestran que el gusto por el *anime*, el *manga*, el *cosplay* y los videojuegos no está restringido por la edad, sino que acompaña distintos momentos del ciclo vital. Para quienes crecieron con estos contenidos, el *anime* se convirtió en un referente formativo

que influyó en su memoria, en su forma de pensar y en su estilo de vida, reafirman que estas aficiones no constituyen una moda pasajera, sino una práctica cultural sostenida en el tiempo.

3.2. Economía del *fandom*, perfiles sociodemográficos y trayectorias de consumo

Con la finalidad de comprender las condiciones materiales que hacen posible la participación en la cultura *otaku*, se preguntó a los informantes por su estabilidad económica y por los patrones de consumo asociados al *anime*, el *manga*, los videojuegos y el cosplay. En términos generación, los datos recogidos muestran que una parte importante de las personas entrevistadas adquiere con recursos propios los artículos vinculados a su afición. Las compras se concentran, principalmente en *manga* y novelas ligeras, así como en videojuegos y accesorios, y en vestimenta o artículos para *cosplay*. En el caso de participantes menores de edad, el consumo suele estar mediado por la economía familiar, ya sea mediante compras realizadas por madres, padres o tutores, o bien a través de apoyos parciales para adquirir artículos específicos.

Ser un aficionado a esta cultura pop japonesa suele implicar un gasto constante, y los propios participantes subrayaron que “ser amante de estos pasatiempos es bastante caro”. Esta percepción no es menor, pues permite una dimensión más clara del consumo cultural: la participación se expande o se restringe, según los ingresos de cada persona, el tipo de empleo y la dependencia económica en el hogar. Por ejemplo, durante el período de levantamiento de la información durante el año 2023 y 2024, el precio de un tomo de *manga* o novela ligera se ubicaba entre \$225.00 y \$250.00, mientras que completar una colección completa podía representar un gasto entre los \$2,000.00 y \$5,000.00, dependiendo del número de tomos y de la disponibilidad en el mercado. A ello se suman los costos asociados al *cosplay* o “el arte del disfraz – indumentaria, pelucas, maquillaje y accesorios-, que suelen implicar una inversión mayor y variable.

En este sentido, el gasto se relaciona con la condición laboral: de acuerdo con los datos obtenidos durante el trabajo de campo 56.4% de las personas trabaja, mientras

que el 41% reportó no trabajar. Asimismo, el 53.8% se identificó como financieramente independiente, mientras a 48.2% que señaló no serlo. Estos datos sugieren que el circuito se compone por perfiles heterogéneos: personas con ingresos propios y otras cuyo consumo depende parcial o totalmente de la economía familiar, lo cual incide en la frecuencia de compra, la asistencia a eventos y el acceso a mercancías especializadas. El consumo cultural no sólo refleja preferencias individuales, sino que también evidencia desigualdades de acceso: quienes cuentan con ingresos propios y un trabajo solvente suelen ampliar su participación mediante compras frecuentes, asistencia a eventos y adquisición de artículos especializados, mientras que quienes dependen del gasto familiar o tienen un ingreso menor tienden a seleccionar productos puntuales o a espaciar su consumo.

Además de la dimensión económica, se registró información sobre el origen territorial de las personas. De acuerdo con los datos del estudio, las alcaldías con mayor presencia de visitantes fueron Iztapalapa y Gustavo A. Madero, lo cual sugiere que los espacios emblemáticos del *circuito otaku* -localizados en las zonas centrales de la Ciudad de México- atraen públicos que se desplazan desde distintos puntos. Llama la atención que la Alcaldía Cuauhtémoc, pese a concentrar varios de los puntos de reunión, aparezca con un porcentaje menor de participantes residentes (10%). Este patrón permite dar cuenta que el circuito no se define únicamente por proximidad o cercanía geográfica, sino por un componente afectivo y simbólico: muchas de las personas se trasladan con regularidad porque estos espacios constituyen lugares de pertenencia, reconocimiento y oportunidades para la sociabilidad.

Otro aspecto que ha generado interés en esta investigación sobre la cultura *otaku* es la distribución por género. Los resultados muestran una participación mayoritaria de hombres (75.4%), aunque también se registró una presencia relevante de mujeres (24.6 %) que expresan abiertamente su afinidad por la cultura pop japonesa. Entre las mujeres entrevistadas, se identificaron intereses diversos, que abarcan no sólo el *anime*, sino también los dramas asiáticos, la música y el *cosplay*, lo cual confirma la heterogeneidad interna del campo. En conjunto, estos hallazgos permiten afirmar que la cultura *otaku*, no constituye un espacio único y homogéneo o exclusivo de un único género o actividad, se trata de una escena plural, que está atravesada por afinidades diferenciadas,

conocimientos diversos¹¹ y las trayectorias de diferentes generaciones.

En relación con las trayectorias de consumo a lo largo del tiempo, varias personas señalaron, como ya se ha indicado en apartados anteriores, que su acercamiento comenzó en la infancia -en los casos más “antiguos” a través de la televisión y en los más recientes por el internet¹¹. Durante los años 2000, algunos informantes relataron que recurrieron a plataformas *Youtube* (episodios fragmentados) y a comunidades de subtitulación realizadas por fans (*fansubs*) que difundían las series en foros y repositorios digitales. En muchos casos, estas prácticas se justificaban por la limitada disponibilidad legal de contenidos en México en ese período. Para varios informantes, internet “abrió” el acceso a series que no circulaban de forma accesible en medios tradicionales, aun cuando ello se relacionara con formas de consumo no oficializadas. Sin embargo, en años recientes se ha observado una transición hacia formas de consumo legal a través de plataformas de *streaming*: Netflix, Crunchyroll o Amazon Prime Video, lo cual ha ampliado el acceso, diversificado la oferta y modificado el modo en que las personas se relacionan, específicamente con el *anime*.

Finalmente, las entrevistas han permitido observar que el gusto por el *anime* no se agota en una “etapa” asociada a la niñez. Por el contrario, en distintos casos se trata de una práctica cultural sostenida que atraviesa infancia, adolescencia, juventud y adultez. Esta continuidad cuestiona la idea socialmente extendida de que ver *anime* es sinónimo de “ver caricaturas”, y muestra que, para muchas personas, el *anime* y el *manga* constituyen un conjunto de narrativas y estéticas que acompañan procesos de formación, memoria y construcción identitaria a lo largo del ciclo de la vida.

En el primer capítulo de esta tesis se señaló la importancia de los géneros para comprender los consumos y preferencias de quiénes se acercan al *anime* y al *manga*. Esta clasificación sigue siendo relevante en la actualidad, pues no solamente expresa la diversidad de la industria, sino que también orienta expectativas, narrativas y estéticas.

¹¹ Como se ha planteado en otros apartados de esta tesis, la variabilidad de la cultura *otaku*, es tan extensa, que *hay todo tipo de gustos y aficiones*: muchas mujeres se enfocan en la música y en la forma de bailar de los artistas o en los productos de sus personajes favoritos de los dramas japoneses o coreanos, pero también existe esa otra parte, aquellas mujeres que crecieron viendo *animés* como *Sailor Moon*, *Los Caballeros del Zodiaco* y/o *Dragón Ball*. Aunque anteriormente muchos *animés* que se transmitían eran dirigidos hacia un público infantil varonil, lo anterior no implicó que las niñas comenzaran a verlos, conociendo el mundo del *anime* a través de ellos y que posteriormente, se enfocaran también en otro tipo de *animés* más maduros, con historias mucho más profundas de lo que se veía en *animés* de romance transmitidos por televisión.

Si bien el *anime* y manga abarcan múltiples categorías, varios informantes que crecieron durante las décadas de 1980 y 1990 refirieron un contacto inicial predominante con el *shonen*, un género dirigido originalmente a públicos juveniles masculinos y, que, hasta hoy, continúa siendo uno de los más populares. No obstante, el campo es mucho más amplio, y como se ha expuesto previamente, incluye géneros y subgéneros como son *shojo*, *isekai* y *mecha*, entre otros, que diversifican los públicos y las formas de apropiación cultural. Dentro de esta diversidad, también existen contenidos dirigidos a personas adultas entre los que se ubica el *hentai*. Es importante precisar que el *hentai* constituye un tipo de *anime* o *manga* orientado a mayores de 18 años, cuyo propósito principal es la representación erótica mediante la animación o ilustración. Esta actividad sexual se consume masivamente en Japón y además está normalizado a tal grado que “leer una revista o un manga ecchi o hentai en el metro, alrededor de cientos de personas, no sorprende lo más mínimo y está socialmente aceptado” (Martínez, 2017: 13). Asimismo, este autor explica que una parte de su popularidad se vincula con el hecho de que, a diferencia de la pornografía con actores reales, en el *hentai* se puede satisfacer cualquier deseo sin que importe lo extraño que este sea. En este marco, Martínez menciona la recurrencia de temáticas como el acoso sexual, el incesto, los romances, los monstruos y la tecnología:

La sexualidad en Japón es uno de los fenómenos más interesantes dentro su cultura ya que al analizarla nos encontramos con dos posturas opuestas. Por un lado, Pierre Caule (2010) en su documental “El imperio de los sin sexo” reporta que en Japón una tercera parte del país ha dejado de tener relaciones sexuales, ocasionando que se disminuya su tasa de natalidad a la más baja del mundo. Por otro lado, la industria del sexo japonesa genera millones de euros al año; al producir pornografía y hentai que se venden alrededor de todo el mundo (Martínez, 2017).

Lo anterior abre un campo de análisis complejo que requiere un tratamiento crítico y contextualizado. Ahora bien, aunque en Japón existen mecanismos comerciales y de segmentación para restringir el acceso a ciertos materiales (por ejemplo,

secciones diferenciadas en las tiendas que muchas veces se instalan en los últimos pisos), en contextos occidentales -como México- la circulación de este tipo de contenido puede resultar más accesible en entornos digitales. Esto ocurre, en parte, porque el acceso desde dispositivos personales suele quedar fuera de la supervisión directa, aun cuando se trate de materiales dirigidos legal y socialmente a personas mayores de edad. Por lo tanto, la disponibilidad de contenidos no depende únicamente de reglas formales, sino también de transformaciones tecnológicas y de los modos cotidianos de consumo.

En términos generales, los géneros y sus variaciones son relevantes porque permiten observar que cada persona crea su propio itinerario de acercamiento a la cultura japonesa a partir de preferencias, narrativas y estéticas específicas. En ese sentido los gustos pueden vincularse con formas de socialización, aprendizajes, valores y memorias generacionales. Si se considera la experiencia de consumo por grupos de edad, la generación que creció entre la década de 1970- 1990 suelen referir afinidades tempranas por el *shonen* y *shojo*, aunque en la actualidad el panorama se amplía hacia otros estilos narrativos, incluyendo géneros como el *yuri* y *yaoi*, así como formatos centrados en recuentos de vida cotidiana (*slice of life*), entre otros.

Con base en esto se indagó también dónde y cómo se consume el *anime* actualmente. Hoy en día, las plataformas de pago han transformado el acceso al permitir un consumo legal y continuo. Entre las más utilizadas se encuentran Netflix y Crunchyroll, que mantenido una presencia constante en los hábitos de consumo de amplios sectores la población. Estas plataformas actualizan de forma periódica sus catálogos, incorporan doblajes en español latino en algunos casos (por ejemplo Netflix) y ofrecen distintos idiomas o subtítulos (como es el caso de Crunchyroll), lo cual ha ampliado el público y ha favorecido a que más personas se aproximen al *anime* en México y en toda América Latina, sin que la barrera del idioma sea un obstáculo. En este escenario, el consumo también se vincula con prácticas de coleccionismo, pues- como sugiere Prieto, la acumulación de mercancías y la integración de colecciones opera como parámetro simbólico: dentro de la definición social del *otaku*, en tanto se asocia a la “prueba de autenticidad” del grupo:

Un enfoque exclusivamente adquisitivo, cuyas prioridades estén basadas en el afán acumulativo y la integración de colecciones, es también un parámetro comportado en la definición del otaku, pues pese a que la gran mayoría de los otakus soportan su afición en la consecución de mercancías, hay quienes advierten en ello la prueba irrefutable de un verdadero seguidor” (Prieto, 2003: 69).

Cabe señalar que Crunchyroll adquirió relevancia desde etapas tempranas como una de las plataformas más reconocidas en la distribución del *anime*, en contraste con servicios más generales como Netflix u otras plataformas de video, que incorporaron este contenido de manera más reciente. No obstante, en los últimos años han surgido iniciativas dirigidas de forma específica al mercado de América Latina. Un ejemplo es Anime Onegai (ANIMEKA), plataforma cuya versión oficial se lanzó en abril de 2022 y que se presentó como un servicio especializado en animación japonesa para la región. Según reportes tomados por medios especializados (por ejemplo, Xataka México) el proyecto buscó diferenciación mediante estrategias como la transmisión continua (un canal 24/7) y el impulso doblajes realizados en América Latina. Asimismo, se ha señalado que contaría con alianzas con empresas e instituciones de la industria como Shueisha, Toei Animation y TV Tokyo. Desde esta perspectiva, el crecimiento de nuevas plataformas no sólo da cuenta de la competencia comercial, sino también de la ampliación de un campo cultural transnacional donde la demanda en México y otros países de América Latina se ha incrementado de forma sostenida. Entre los informantes, hay quienes opinan que la consolidación de plataformas estadounidenses podría convertirse en un monopolio, sin embargo, la demanda latinoamericana supera por mucho la oferta actual, así que Anime Onegai por ANIMEKA ha comenzado con una estrategia disruptiva para ofrecer a la región los que los intermediarios no pueden.

Finalmente, esta especie de ecosistema de géneros, mercancías, plataformas y espacios de consumo se articula con procesos identitarios y de pertenencias. Como apunta Noyola, las interacciones entre integrantes enmarcan territorios:

Estas interacciones entre actores pertenecientes y ajenos al grupo, enmarcan los lugares, sus territorios, en los cuales se pueden desarrollar las prácticas que los hacen ser diferentes a los otros e identificados por sus iguales. Aquel espacio o escenario donde el maquillaje, la ropa y los accesorios cobran su verdadero significado, su hábitat, es decir, aquel espacio en el que se muestran tal cual son. (Noyola, 2016: 61).

Hasta este momento se ha realizado un recorrido por los distintos espacios de interacción, así como por las formas de consumo cultural y las preferencias de las personas que se adscriben a la identidad *otaku*. No obstante, esta afinidad por la cultura pop japonesa, no se reduce a una elección estética o recreativa, sino que constituye un elemento central en la construcción identitaria de quienes la practican. Precisamente por ello, dicha adscripción ha colocado a estas personas en múltiples ocasiones en situaciones de rechazo, estigmatización y discriminación, en distintos ámbitos de la vida cotidiana.

La identificación con el mundo *otaku* suele ser leída desde las miradas externas como una práctica desviada, infantilizada o ajena a los parámetros culturales hegemónicos, lo que da lugar a procesos de exclusión simbólica y social. Estas formas de estigmatización se expresan tanto en interacciones cara a cara, como en espacios institucionales y virtuales, donde se reproducen estereotipos que deslegitiman sus prácticas culturales y formas de sociabilidad, como se verá en la última parte de este capítulo.

3.3. Discriminación hacia los jóvenes *otaku* en la Ciudad de México

El presente apartado tiene como objetivo analizar y visibilizar las distintas formas de discriminación que han enfrentado niños, jóvenes y adultos identificados con la cultura *otaku* en la ciudad de México, particularmente desde las décadas de 1980 y 1990, hasta la actualidad. A lo largo de este periodo, dichas personas han tenido que sobrellevar procesos de rechazo social que atraviesan distintas etapas de su vida - desde la niñez y la adolescencia hasta la etapa adulta- motivados por gustos, prácticas

culturales y formas de expresión que han sido percibidas como ajenas, incomprensibles o socialmente desviadas.

Durante las décadas de 1980 y 1990, el consumo de *anime* y *manga* en México era todavía un fenómeno poco reconocido. Estas producciones eran generalmente clasificadas como “dibujos animados” y, por lo tanto, asociadas exclusivamente con la infancia. En este contexto el desconocimiento de la cultura japonesa y el miedo a lo diferente llevaron a que ciertos sectores sociales vincularan el *anime* con ideas de satanismo, violencia o desviación moral, generando un clima de sospecha y de estigmatización. Si bien en la actualidad estas producciones se han transformado y en muchos casos normalizado, es importante subrayar que las experiencias de discriminación vividas por quienes crecieron en estas décadas dejaron huellas profundas en la construcción de su identidad.

Esta tesis busca, por lo tanto, no sólo describir dichas experiencias, sino también generar conciencia sobre los efectos sociales como emocionales y culturales que la discriminación ha tenido en varias generaciones de personas optan por esta cultura a partir de testimonios y del trabajo de campo que se realizaron para esta tesis como se analiza como estas vivencias influyeron en la forma en que los sujetos se perciben a sí mismos.

3.3.1. Dimensiones de la discriminación hacia los jóvenes *otaku*

La discriminación hacia los jóvenes en la Ciudad de México no suele manifestarse de manera sistemática o institucionalizada, sino que se presenta principalmente en ámbitos cotidianos como la escuela, la familia y ciertos espacios públicos. Muchas de las personas entrevistadas para esta tesis manifestaron, que, a lo largo de su vida, han sido víctimas de diferentes formas de discriminación o estigmatización por parte de sus compañeros de escuela, sus amistades o su familia atribuidas al hecho de ser *otakus*. Ante la pregunta ¿Has sido discriminado/a en alguna ocasión por tus gustos? respondieron lo siguiente:

-Al principio sí, ahora no. Juan, 22 años

-Sí, por amigas en la prepa. Estrella, 25 años

-Algunas veces sí, por los compañeros de la universidad debido a los estereotipos que tiene el ser Otaku, Sergio 27 años

-De joven sí. De adulto, ya es algo que a otros adultos no les importa. 31 años, Juan.

-No, creo que cuando me comenzó a gustar, ya nos encontrábamos en un periodo en que el gran parte de la "cultura otaku" era bien percibida, Carlos 35 años,

-Cuando era más chica y eso se veía todavía como algo muy raro, después ya no Fernanda, 30 años

- Sí, por la banda que le gusta el anime. Jaime, 28 años.

-Si, por compañeros escolares. Gonzalo, 32 años

-Si, por los tres mencionados. Hace algunos años era más fácil recibir rechazo y acoso por ver anime, ahora está normalizado y no es mal recibido como antes Carlos 25 años

-Por algunas personas y en especial mi padre, pero no me importa la verdad. Jaime 19 años

-No. Era raro que alguien fuera otaku en esa época porque requería una inversión importante económica serlo Blanca, 32 años

-Quizá cuando era más niño, mis compañeros de la secundaria solían ser muy rudos y hacer bullying. Santiago, 30 años

A continuación, se identifican algunas de las principales dimensiones de la estigmatización:

1. Estereotipos negativos: los *otakus* son asociados con estereotipos como la falta de madurez como el aislamiento social o la poca sociabilidad. En casos extremos, estos prejuicios derivan en vinculaciones injustificadas con conductas que son consideradas como antisociales, reforzando su estigmatización.
2. *Bullying*: El ámbito escolar como por generaciones, muchos jóvenes han sido objeto de burla y acoso debido a sus gustos, su forma de vestir, incluyendo el uso de playeras, mochilas o accesorios relacionados con el *anime* o *manga*, o bien por asistir a convenciones como La Mole, Fan Expo México, Animex o TNT. Aunque el acoso físico no es el más frecuente, se han documentado casos relevantes, no obstante, el acoso verbal y psicológico son los más comunes.
3. Incomprensión familiar: en familias con valores tradicionales, suele ser percibido como una pérdida de tiempo, algo infantil o una influencia cultural extranjera indeseable. Esta percepción genera presiones para abandonar dichas aficiones y sustituirlas por actividades consideradas más productivas, acordes con la edad y con el rol social esperado.
4. Miradas y comentarios en espacios públicos: los jóvenes que portan vestimenta o accesorios relacionados con la cultura *otaku* o que practican *cosplay* de manera ocasional, suelen recibir miradas de desaprobación, burlas o preguntas invasivas lo cual refuerza sentimientos de incomodidad y de exclusión.
5. Exclusión de grupos sociales: textos donde predominan gustos considerados “tradicionales” o hegemónicos, las personas *otaku* pueden experimentar

dificultades para integrarse en círculos sociales, lo que genera sensaciones de rechazo y marginalidad.

Imagen No.4
Convención expo anime



Fuente: Nacion Okaeri

En conjunto, los estereotipos negativos, la experiencia de *bullying*, la incomprensión familiar, las reacciones de rechazo en espacios públicos y la exclusión de ciertos círculos sociales configuran un entramado de discriminación cotidiana que ha marcado profundamente la experiencia de las personas *otaku*. Estas prácticas no sólo operan como mecanismos de estigmatización simbólica, sino que también inciden directamente en la construcción de la identidad y la autoestima de las personas y las formas de socialización de quienes se identifican en esta cultura, al ser constantemente asociados con la inmadurez, la insociabilidad y la desviación de las normas, muchos jóvenes *otakus* se ven obligados a negociar, ocultar, o a justificar sus

gustos en distintos ámbitos de la vida diaria. De este modo la discriminación no se manifiesta únicamente en actos explícitos de burla o rechazo sino también en gestos, silencios y expectativas sociales que refuerzan la idea de que sus prácticas culturales son menos valiosas o legítimas, reproduciendo dinámicas de exclusión que atraviesan la escuela, la familia, el espacio público y las relaciones sociales en general.

3.1.1. Factores socioculturales que influyen en la discriminación

El *anime*, como ya se ha señalado anteriormente, llegó a México a través de la televisión abierta desde finales de la década de 1970, la discriminación se expresó en la asociación del *anime* con lo infantil, con el acceso limitado a productos culturales y con la estigmatización de los *fans* hombres por supuesta falta de masculinidad. Paralelamente como la cultura *otaku* se entrelazó con la cultura *geek* compartiendo el estigma del “nerd antisocial”.

En los años 2000, la llegada del internet marcó un punto de inflexión. Si bien permitió la creación de comunidades virtuales y convenciones también intensificó ciertos estigmas, alimentados por discursos mediáticos sensacionalistas que asociaban al *otaku* con peligrosidad o enfermedad social y junto a esto se reforzó el *bullying* escolar y la desconfianza familiar

A partir de 2010, se observó una progresiva normalización del *anime* y el *manga*, impulsada tanto por plataformas de *streaming* como por las redes sociales y el auge del *cosplay*. No obstante, emergieron nuevas formas de discriminación interna como jerarquías entre *otakus* “light” y *otakus* “hardcore”, así como problemáticas de machismo y acoso dentro de la propia comunidad.

Entre los factores que han influido en estas formas de discriminación se encuentra la persistencia de una cultura machista que impone expectativas rígidas de masculinidad. En este sentido, los hombres *otaku* han enfrentado un mayor estigma por consumir contenidos considerados “tiernos”, “románticos” o “asociados a lo femenino”, a ello se suma el clasismo, ya que en ciertos contextos el ser *otaku* se ha relacionado con la idea de bajo estatus social, o la falta de aspiraciones. Asimismo, la brecha generacional ha jugado un papel central. Mientras que generaciones mayores suelen mostrar

incomprensión hacia estas prácticas culturales, generaciones más jóvenes particularmente *millennials* tienden a tener una relación más flexible y abierta con el *anime* y *manga*, aunque esto no ha eliminado por completo los conflictos y tensiones intergeneracionales. En la década del 2020, el anime se consolidó como un fenómeno cultural global especialmente durante la Pandemia de COVID 19, cuando funcionó como un espacio de refugio emocional y social. Sin embargo, esta expansión también trajo consigo nuevas dinámicas de exclusión, vinculadas al clasismo, la mercantilización de la estética *otaku* y la trivialización de esta cultura considerada como algo poco serio.

Uno de los acontecimientos más impactantes, relacionados con la discriminación hacia jóvenes vinculados a culturas orientales ocurrió el 4 de febrero de 2025 y corresponde al caso de Fátima, una menor de edad, estudiante de la Escuela Secundaria Diurna número 236, ubicada en la Alcaldía de Iztapalapa, Ciudad de México. De acuerdo con los reportes difundidos en distintos medios, la adolescente quien manifestó afinidad por la cultura coreana particularmente por el K- Pop, presuntamente fue empujada desde el primer piso del plantel por algunas de sus compañeras durante el horario escolar. Como consecuencia del incidente Fátima fue hospitalizada y sometida a intervención quirúrgica debido a diversas fracturas en la columna, la pelvis y la cadera. Este caso generó un fuerte impacto social y mediático como especialmente en un contexto en el que el *anime*, como otros gustos asociados a las culturas orientales han ganado mayor visibilidad y aceptación en la sociedad mexicana. No obstante, el suceso evidencia que las prácticas de rechazo, acoso y violencia vinculadas a la diferencia cultural persisten hasta la actualidad, particularmente en espacios escolares. La gravedad del caso trascendió en el ámbito nacional, al punto de que la embajada de Corea en México emitió un comunicado condenando al maltrato y la discriminación por motivos culturales como mientras que en Corea diversos medios y figuras públicas manifestaron su solidaridad con la menor. Este acontecimiento pone de relieve que pese a los avances en la normalización de estas expresiones culturales, la discriminación hacia los jóvenes por sus gustos y afinidades continúa siendo una problemática vigente que requiere atención urgente desde los ámbitos educativo, familiar y social.

A lo largo de este capítulo se ha evidenciado que los jóvenes *otaku*, particularmente aquellos que comenzaron a consumir *anime* y *manga* desde las décadas de 1980 y 1990, se han enfrentado a procesos de discriminación y estigma derivados de sus gustos y

preferencias culturales. Estas experiencias no pueden entenderse únicamente como episodios aislados de burla o rechazo, sino como parte de un contexto sociocultural más amplio que tendía deslegitimar aquellas prácticas que se exportaban de los modelos culturales hegemónicos. Sin embargo, con el paso del tiempo, dichas prácticas han experimentado una transformación significativa, dando lugar a nuevas formas de reconocimiento y apropiación cultural. El análisis desarrollado permite comprender que el consumo de *anime* y *manga* no se redujo a una simple afición recreativa, sino que constituye un espacio de construcción simbólica y también afectiva.

Para muchos niños, jóvenes y adultos, estas narrativas son incorporadas como referentes emocionales, éticos y sociales, ya sea por influencia familiar, por vínculos amistosos o por experiencias compartidas en determinados contextos históricos y territoriales. En este sentido, el *anime* y el *manga* y posteriormente el *cosplay* funcionaron como dispositivos culturales a través de los cuales se construyeron sentidos de pertenencia, identidad y reconocimiento mutuo. Asimismo, los valores, creencias y formas de interpretar el mundo asociados a estas prácticas culturales se han transmitido de manera intergeneracional acompañando a las personas a lo largo de su tránsito hacia la adultez, junto la persistencia de dichos valores como la perseverancia, la lealtad, el compromiso, la palabra dada y la importancia del esfuerzo colectivo han contribuido a la conformación de subjetividades que en muchos casos contrastan con las formas contemporáneas de consumo cultural. Estas diferencias generacionales no deben entenderse como una ruptura, sino como el resultado de contextos históricos, sociales y tecnológicos distintos en los que se educó, socializó y formó a cada generación.

En la actualidad, quienes fueron jóvenes *otaku* en la década de 1990 son adultos que mantienen una relación significativa con el *anime* y el *manga*, aunque desde posiciones y experiencias distintas. Por su parte, las generaciones más jóvenes se han acercado a estas expresiones culturales en un contexto marcado por la globalización digital, la Pandemia COVID-19, la moda y la mercantilización de la cultura *otaku*. Si bien los valores transmitidos por muchas de estas narrativas continúan siendo similares, su interpretación y expropiación varían de acuerdo con las condiciones sociales y culturales del presente. Finalmente, este capítulo permite concluir que la discriminación hacia los *otakus* en la Ciudad de México no ha desaparecido, sino que se ha transformado. De la estigmatización abierta de décadas pasadas se ha

trasladado hacia formas más sutiles de exclusión y jerarquización, tanto fuera como dentro de la propia comunidad. Reconoce esta información y resulta fundamental para comprender cómo las culturas juveniles no sólo reflejan los cambios sociales, sino que también constituyen espacios de resistencia, expresión identitaria y construcción de sentido frente a un entorno social en constante transformación.

CONCLUSIONES

A lo largo de esta tesis se ha demostrado que las juventudes no son un grupo homogéneo, ni estático, sino que se encuentran en constante transformación a partir de sus contextos sociales, culturales y generacionales. Los gustos, valores, prácticas, actitudes y formas de identificarse cambian con el pasar del tiempo, y en este proceso la cultura *otaku* ha operado como un espacio significativo de construcción identitaria para niños, jóvenes y adultos. Más que una moda pasajera, el *anime*, el *manga* y el *cosplay* han funcionado como dispositivos culturales, que permiten a sus consumidores resignificar sus emociones, valores y formas de pertenencia.

En el caso de la ciudad de México, la cultura *otaku* comenzó a hacerse visible desde la década de 1990, en un contexto marcado por transformaciones sociales, económicas y mediáticas. La llegada de las primeras series de *anime* dobladas al español, así como la circulación limitada de *manga*, de las dos décadas previas, despertó el interés de una generación que, en muchos casos, tuvo un acceso limitado a esta forma de entretenimiento. Aun así, estos productos culturales lograron insertarse tanto dentro como fuera de los círculos familiares, estableciendo vínculos afectivos entre padres, hijos, amistades y pares generacionales.

Las relaciones culturales e históricas entre México y Japón, han sido un elemento relevante en este proceso. Si bien existen antecedentes de intercambios entre estas dos naciones desde tiempos muy antiguos, en el ámbito contemporáneo el *anime* y el *manga*, han sido algunos de los puentes culturales que permiten la circulación que ha favorecido al conocimiento mutuo. No obstante, el eje central de esta investigación no fue dicha relación diplomática o económica, sino la manera en el *anime*, el *manga* y el *cosplay*, han sido apropiados y resignificados por los jóvenes mexicanos.

El objetivo principal de esta tesis fue analizar si los niños, jóvenes y adultos de la Ciudad de México -desde la época de los años 1990 hasta la actualidad- se han sentido identificados, discriminados o agredidos por sus gustos relacionados con estas expresiones de origen japonés. A partir de la investigación cualitativa,

sustentada en la observación en campo, las entrevistas y la revisión bibliográfica, fue posible observar que una parte importante de los participantes sí experimentó algún tipo de rechazo o agresión simbólica especialmente en los entornos familiares, escolares y sociales más cercanos. Dichas agresiones no siempre se manifestaron de forma directa, sino a través de burlas, sarcasmos, descalificaciones o estereotipos que asociaban el consumo del *anime* o *manga* con la inmadurez, la infantilización o la incapacidad de asumir responsabilidades adultas. En muchos casos, estas percepciones llevaron a los propios jóvenes a ocultar sus gustos para evitar el juicio social, generando tensiones entre la expresión y la adaptación a las normas socialmente aceptadas.

La investigación también permitió observar cómo los valores transmitidos en diversas series, particularmente del género *shonen*¹², se entrelazaron con valores culturales mexicanos. Ideas como la de la perseverancia, la lealtad, el respeto a la familia como la importancia de la palabra dada y la superación personal fueron interiorizadas por los espectadores, influyendo en su forma de entender el mundo y de relacionarse con los demás. Lejos de promover el aislamiento social estas narrativas contribuyeron a la formación de vínculos colectivos y a la construcción de comunidades de afinidad. No obstante, este proceso se desarrolló en un contexto marcado por la desinformación y el desconocimiento generalizado sobre la cultura del *anime* y del *manga*, lo que dio lugar a interpretaciones erróneas y comentarios despectivos que, aunque la actualidad parecen ser anecdóticos e incluso humorísticos, en su momento generaron malestar y contribuyeron a la estigmatización de esta cultura.

El levantamiento de las entrevistas avanzó de manera gradual hasta llegar al tema central: si las personas entrevistadas se sentían o se habían sentido agredidas debido a sus gustos y creencias en torno al *anime* y el *manga*. La mayoría de los participantes respondió afirmativamente, señalando de una u otra forma que han experimentado algún tipo de agresión simbólica por parte de sus familiares, amistades o personas ajenas a su

¹² Esto ha derivado en una amplia producción editorial reflejada en numerosas publicaciones de revistas especializadas. Entre ellas destaca *Shonen Jump*, una de las revistas de *manga* más reconocidas a nivel internacional en la cual se han serializado algunas de las historias más influyentes tanto clásicas como contemporáneas, como *One Piece*, que posteriormente ha sido adaptada al formato de *anime*. Este tipo de revistas publican una gran diversidad de géneros de *manga* y que como se ha señalado a lo largo de esta tesis como están dirigidos a públicos variados y a distintos rangos de edad tanto infantil como adulto lo que ha permitido su amplia difusión y presencia en diversos contextos culturales aunque en algunos casos su consumo esté regulado por criterios de edad.

entorno cercano. Estas formas de agresión se manifestaron principalmente a través de discursos que descalifican a quienes consumían *anime* asociándolos con una supuesta incapacidad para asumir la vida con seriedad como una mentalidad infantil o una resistencia a crecer como percepciones que desde la mirada de los padres o de los amigos se vinculan erróneamente con la idea de que serían personas antisociales

Asimismo, se identificó que la cultura *otaku* no es una categoría homogénea. Aunque socialmente se tiende a englobar bajo el término *otaku* a quienes consumen *anime*, *manga*, videojuegos, música o *cosplay*, cada individuo se vincula con estos elementos de manera distinta. Para algunos se trata de un pasatiempo, para otros, una forma central de identidad. Esta diversidad interna cuestiona los estereotipos que presentan a los *otakus* como sujetos antisociales, cuando en realidad muchos de ellos establecen redes sociales activas tanto en espacios físicos como virtuales.

Las plataformas digitales y las redes sociales han jugado un papel fundamental en este proceso, ya que han permitido la expansión de la cultura *otaku* y la creación de comunidades transnacionales que disminuyen la sensación de aislamiento. Los eventos, convenciones y espacios de reunión han contribuido también a una mayor visibilidad y como en algunos casos como a una progresiva normalización de estas prácticas culturales.

En términos generales, esta tesis demuestra que la cultura *otaku*, lejos de hacer una práctica marginal o problemática, constituye un campo complejo de producción cultural afectiva e identitaria puntos si bien persisten formas de rechazo y estigmatización como también se observa un proceso gradual de resignificar acción social, en el que los *otakus* construyen identidades específicas y espacios de pertenencia frente a los prejuicios.

En conclusión, la cultura *otaku* en la Ciudad de México debe entenderse como una expresión legítima de las culturas juveniles contemporáneas, atravesada por dinámicas de exclusión, negociación y reconocimiento punto su estudio permite comprender no sólo las transformaciones en los consumos culturales, sino también las formas en que los jóvenes se enfrentan, resisten y resignificar las formas sociales en la construcción de su identidad individual y colectiva. Por último se puntualizará en los siguientes hallazgos:

1. Sobre el rechazo social y la estigmatización las personas que se identifican con la cultura *otaku* continúan enfrentando diversas formas de estigmatización y rechazo social, derivadas de estereotipos que asocian esta cultura con la inmadurez, el aislamiento social o la falta de compromiso con la vida adulta. Estos prejuicios no sólo se expresan en el espacio público, sino que también se reproducen en entornos íntimos como la familia, la escuela y los círculos de amistad, generando tensiones afectivas y conflictos identitarios. El impacto de estas experiencias de exclusión resulta significativo, ya que se puede afectar el bienestar emocional de los individuos, producir sentimientos de vergüenza o autoocultamiento y limitar las posibilidades de expresión plena de sus intereses culturales. De este modo la estigmatización opera como un mecanismo de control social que regula qué gustos y qué prácticas son considerados legítimos dentro de un marco normativo dominante.
2. Sobre las interacciones sociales y procesos de aceptación como el rechazo hacia la cultura *otaku* se encuentra estrechamente vinculado con la incompreensión y el desconocimiento de sus prácticas, valores y significados. Sin embargo, la progresiva globalización de la cultura pop japonesa ha contribuido a una mayor visibilidad y familiaridad con el *anime* y el *manga*, lo que ha favorecido procesos graduales de aceptación social. Esta mayor circulación cultural ha permitido que los *otakus* amplíen sus interacciones sociales más allá de los espacios especializados como facilitando su integración en contextos educativos, laborales y comunitarios. No obstante, este proceso de apertura no es homogéneo ni lineal, y coexiste con formas

persistentes de prejuicios que evidencian la complejidad de los procesos de reconocimiento cultural.

3. A pesar de los prejuicios sociales como muchos integrantes de la cultura *otaku* han logrado construir identidades positivas y afirmativas a partir de su pertenencia a esta comunidad junto el *anime*, el *manga* y el *cosplay* no sólo funcionan como formas de entretenimiento, sino como recursos simbólicos que permiten a los sujetos narrarse a sí mismos, expresar emociones y articular sentidos de pertenencia. La cultura *otaku* ofrece espacios de reconocimiento mutuo donde los individuos pueden compartir intereses comunes sin temor al juicio, lo que favorece el desarrollo de identidades sólidas reflexivas. En ese sentido la identidad de *otaku* se configura como una identidad relacional construida tanto en el diálogo con los otros, como en oposición a las miradas estigmatiza antes del entorno social.
4. La creciente presencia de la cultura *otaku* en el espacio público, a través de convenciones, festivales, tiendas especializadas y medios digitales, ha contribuido a modificar las percepciones sociales tradicionales sobre esta cultura. Estos eventos no sólo funcionan como espacios de consumo sino también como escenarios de visibilidad como legitimación y encuentro entre diferentes generaciones. La participación de personas de distintas edades ha cuestionado la idea de que el *anime* y el *manga* son prácticas exclusivamente infantiles, favoreciendo una red significación social de estas expresiones culturales. Si bien los estereotipos no han desaparecido por completo, ha un cambio paulatino en las formas en que la cultura *otaku* es percibida en ciertos entornos urbanos.
5. Las tecnologías digitales y las redes sociales han desempeñado un papel central en la expansión y consolidación de la cultura *otaku*, al posibilitar la creación de comunidades virtuales que van más allá de las fronteras

geográficas y sociales. Estas plataformas han permitido el acceso a contenidos como información y redes de apoyo que antes eran limitados, reduciendo la sensación de aislamiento y fortaleciendo los lazos comunitarios. Los espacios digitales han facilitado nuevas formas de participación como producción cultural y expresión en la que los *otakus* no sólo consumen contenidos, sino también los reinterpretan recrean y comparten punto de este modo la tecnología se configura como un elemento clave en la conformación contemporánea de la identidad *otaku*.

Aunque las personas que se identifican con la cultura *otaku* continúan enfrentando desafíos relacionados con el rechazo social y la discriminación simbólica, esta identificación es una evidencia de que dicha cultura se encuentra en un proceso dinámico de transformación y resignificación. La cultura *otaku* ha pasado de ser una cultura marginal a convertirse en un espacio de construcción identitaria, sociabilidad y producción cultural con creciente reconocimiento social. Este proceso contribuye a una reconfiguración de las identidades juveniles y adultas tanto a nivel individual como colectivo y permite comprender la cultura *otaku* como una expresión compleja y legítima de las culturas juveniles contemporáneas en la Ciudad de México. Sin duda quedan abiertas muchas líneas de investigación, particularmente, las que dan cuenta del consumo de otras expresiones culturales que van más allá del *anime*, manga y cosplay, la perspectiva de género, los relatos literarios, la performatividad e incluso la presencia de la cultura *otaku* en otros estados de la república mexicana, temáticas que sin duda darán cuenta de un contexto más amplio de la influencia que tiene este fenómeno cultural en nuestro país.

BIBLIOGRAFÍA

Almazán Tomas, Vicente David. 2012. "Hacia la literatura japonesa por el camino del manga (y viceversa): *La época de Botchan*, de Jiro Taniguchi y Natsuo

Alamillo, José. 2008. "Historia del manga y el anime en la cultura japonesa." *Japonpedia*.

<https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>

Balderrama, Lucía y Pérez, Carmen Corina. 2009. *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*. Tesis de licenciatura, Universidad Católica Andrés Bello.
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5086.pdf>

Bocanegra Sánchez Mario. 2016. *Territorio Musical e Identidades Juveniles. El Under como Espacio de Interacción*. Tesis de licenciatura, Escuela Nacional de Antropología e Historia.
<https://repositorio.inah.gob.mx/node/1560>

Bayón, María Cristina, y Henry Moncrieff Zabaleta. "Estigmas, performatividad y resistencias. Deconstruyendo las figuras demonizadas de jóvenes de sectores populares en América Latina." (2022), OBETS. Revista de Ciencias Sociales, Vol. 17, nº 1, 2022; pp. 63-80.

Bogarín Mario Javier. 2008a. "El sustrato teórico del fenómeno otaku." *Observaciones Filosóficas*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2662904>

- ----- --. 2008b. "La estética otaku y el imaginario manga/anime." *Piskeba. Revista de Psicoanálisis y Estudios Culturales*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2597385>

Culturas Juveniles Blog, “La cultura otaku.” WiX.
<https://holikaholichollie.wixsite.com/culturas-juveniles/single-post/2015/11/25/La-cultura-otaku>

Domínguez Prieto, Olivia (Coord.). 2020. “Imaginarios transculturales. Culturas urbanas juveniles de Asia Oriental y su influencia en México. México: Palabra de Clío.

Excélsior. 2017. “Cosplay, el fenómeno oriental que conquistó México.” *Excélsior*, mayo 21, Ciudad de México.
<https://www.excelsior.com.mx/nacional/2017/05/21/1164825>

Fernández; Moizes (2025) Tipos de Anime | ¿Cuál es tu género favorito? Descubre cuáles son y aprende a identificarlos <https://www.superaficionados.com/generos-de-anime/>

Goffman, Erving. 1970. *Estigma: la identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu.

Gómez Aragón, Anjhara. 2012. “Otakus y cosplayers: el reconocimiento social del universo manga en España.” *Puertas de la Lectura*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026648>

Hernández, Álvaro. 2016. The Japanese Amateur Textual Production Scene : Activities and Participation in Dōjin Cultures”. *Revista Gremium*, 3(SI 1), 23–32.

Hobsbawm, Eric. 1993. *Historia del siglo XX, 1914–1991*. Barcelona: Crítica.

Hubbard, Phil. "Hipsters on our high streets: Consuming the gentrification frontier." *Sociological Research Online* 21.3 (2016): 106-111.

Juárez, Karina. 2019. “Softpower Otaku: de Japón a la Ciudad de México”, *Revista Cuicuilco*, número 75, mayo-agosto, 149-170.

Maffesoli, Michel. 2024. *El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las*

sociedades posmodernas. México: Siglo XXI.

Mandujano Arrez, Gabriel. 2022. “¿Qué? ¿Para quién? y ¿Cómo? es ser hikikomori: un estudio antropológico del fenómeno hikikomori en Japón”. Tesis de maestría, El Colegio de México. Colecciones Digitales de El Colegio de México. <https://repositorio.colmex.mx/concern/theses/bz60cz76x?locale=es>

Martínez, Dolores. 2017 (Lorenzo J. Torres Hortelano) (2017) *Dialéctica de la Diosa en la Cultura Audiovisual Japonesa* <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=OpA8DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA51&dq=Martinez,+2017+anime&ots=OhGIJRDFwr&sig=CZ3ug8l4NoIBKdhbOcWmHxnnk4k#v=onepage&q=Martinez%2C%202017%20anime&f=false>

Medrano Espínola, Perla Susana. 2019. “Ustedes los de entonces, nosotros los de ahora Un estudio sobre el rockabilly en la Ciudad de México, Tesis de licenciatura, Escuela Nacional de Antropología e Historia. <https://repositorio.inah.gob.mx/node/3812>

Menkes, Dominique. 2012. “La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad.” *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* 10 (1): 51–62. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3929842>

Milenio, 2021 ¿Qué es ser otaku? La corriente japonesa de moda en todo el mundo <https://www.milenio.com/deportes-olimpicos/juegos-olimpicos/que-es-un-otaku-significado-y-concepto>

Morales, Denisse. (2015) *La cultura otaku* <https://holikaholichollie.wixsite.com/culturas-juveniles/single-post/2015/11/25/la-cultura-otaku>

Mota González, Gabriela Isabel. 2017. *Propuesta de taller vivencial basado en el enfoque centrado en la persona para jóvenes que pertenecen a la cultura otaku*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México.

<http://132.248.9.195/ptd2017/diciembre/0768667/Index.html>

Nesser, Line. 2009. *Hikikomori: A Generation in Crisis*. Master's thesis, University of Oslo. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/24234>

Noyola, Fatima. (2016) De Japón para el mundo: consumo y percepción de las jóvenes otakus mexicanas <https://revistapangea.org/index.php/revista/article/view/97/97>

Prieto, Andrea (2003) De Guerreros y Flores: La prospección emotiva del Otaku extraído de :
<https://repositorio.uniandes.edu.co/server/api/core/bitstreams/cd67f888-1353-46ea-9dba-49120c5ffb56/content#:~:text=Un%20enfoque%20exclusivamente%20adquisitivo%2C%20cuyas%20prioridades%20est%C3%A9n,consecuci%C3%B3n%20de%20mercanc%C3%ADas%2C%20hay%20quienes%20advierten%20en>

Quiroz, Laura. 2015. *Cosplay, jugando a ser otro: el uso del disfraz en la construcción sociocultural de las comunidades otaku en México*. Tesis de licenciatura en Etnología, Escuela Nacional de Antropología e Historia.
[file:///C:/Users/diazp/Downloads/Cosplay jugando a ser otro El uso del di.pdf](file:///C:/Users/diazp/Downloads/Cosplay%20jugando%20a%20ser%20otro%20El%20uso%20del%20di.pdf)

Romero, María Elena. 2019. "Hikikomori. Las voces silenciosas de la sociedad japonesa", *Méx.cuenca pac* [online]. 2019, vol.8, n.23 [citado 2026-02-01], pp.123-138. Disponible en:

<http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-53082019000200123&lng=es&nrm=iso>. ISSN 2007-5308. <https://doi.org/10.32870/mycp.v8i23.561>.

Saitō, Tamaki. 2013. *Hikikomori: Adolescence Without End*. Translated by Jeffrey Angles. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Sánchez Blanco, (2016) El anime como una alternativa en la formación de valores en la población del D.F. entre los 15 a 17 años
<https://tesiunamdocumentos.dgb.unam.mx/ptd2016/noviembre/0752957/0752957.pdf>

Secretaría de Relaciones Exteriores. 2003. *Manual de organización de la Embajada de México en Japón*. Ciudad de México: Secretaría de Relaciones Exteriores.
<http://sre.gob.mx/images/stories/docnormateca/manexte/embajadas/MOEMJapon.pdf>

Secretaría de Relaciones exteriores (2025) Relaciones entre Mexico y Japón,
<https://embamex.sre.gob.mx/japon/index.php/es/embajada/relacion-politica>

Sekikawa. *Puertas de la Lectura*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4029653>

Velasco Valencia, Laura Elena. 2015. *Cosplay: más que un simple disfraz*. Video documental, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM.
<http://132.248.9.195/ptd2015/marzo/0726749/Index.html>