



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

COORDINACIÓN DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

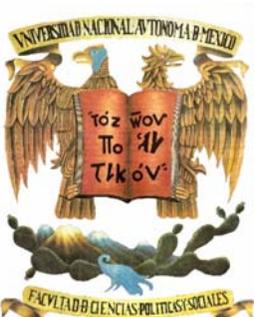
**Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el  
anime japonés y medios de comunicación.**

**PROYECTO DE TESIS QUE PARA  
OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

PRESENTA  
**César Adrián Jiménez García**

ASESORA  
**Adela Mabarak Celis.**

CIUDAD UNIVERSITARIA, MÉXICO D. F.  
Abril de 2011.





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **Agradecimientos**

No sé por dónde comenzar a dar gracias y dedicar este trabajo, nunca pensé que podría llegar hasta aquí, pero cuando hay esfuerzo, lucha, constancia y las ganas de salir adelante, todo se puede lograr y nunca hay que dejar de soñar y creer en los ideales.

Primeramente, quiero dedicar esta tesis, a mi madre, quién con sus consejos, con su dedicación, entrega y decisión ha hecho de mi un profesionalista, una persona de bien que le debe la vida entera, a ti madre, por ser una luchadora incansable, eso es lo que más admiro y respeto de ti. Muchas gracias, lo hemos logrado.

A mi padre, aquel que ha sabido conducirme por el camino del bien y de la rectitud, con paciencia y paz, es la bandera que me has enseñado a llevar. A Miriam, Erika y Yadira, mis hermanas que tanto adoro y que son un motor muy especial en mi vida.

A Dios y a la vida, por darme tantas bendiciones y oportunidades, por llenarme y rodearme del cariño de muchas personas, que han dejado algo bueno en mí así como aquellos obstáculos que se me han impuesto como pruebas para crecer y madurar día a día como ser humano.

También quiero dar las gracias a la UNAM, por haber depositado en mí su voto de confianza, al aceptarme y formar parte de su matrícula de alumnos, muchas gracias por tantas enseñanzas académicas y de vida que me llevo siempre en el corazón. A mis sinodales y asesora muchas gracias por su tiempo dedicación hacía mi trabajo.

A todos mis amigos, los "Confis" que a pesar de no estar juntos nuestra amistad sigue, a los amigos de la facultad con quienes he pasado momentos extraordinarios, a José Juan, Daniel, Jossue, Carlos, Alejandro, y muchos más por darme su amistad, apoyo y comprensión. Finalmente a todas aquellas personas que han dejado algo bueno a mi vida

**A todos GRACIAS**

***"Las almas que posen sueños hermosos siempre vivirán en lucha constante por lograrlos"***

## ***Dedicado***

A Japón, que en este momento de la historia (2011) está atravesando por una de sus peores crisis de la historia, un terremoto de 9 grados en la escala de Richter y un Tsunami, han devastado la vida de la Tierra del Sol Naciente.

Para los sobrevivientes y víctimas fatales, esta tesis es un homenaje a una de las más grandes distinciones que tienen a nivel mundial... EL ANIME.

Introducción

## **I.- LA GLOBALIZACIÓN, CULTURA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN, UNIFICANDO AL MUNDO.**

1.1- Globalización	1
1.1.1 La Globalización al paso de la historia	4
1.1.2 Globalización Económica	5
1.1.3 Globalización Política	7
1.1.3.1 La Tercera Vía	8
1.1.4 Globalización Cultural.	11
1.2 Cultura e Identidad	16
1.2.1. Las Formas Simbólicas	19
1.2.2 Cultura, Identidad y Globalización	21
1.2.3 Globalización, cultura y medios de comunicación	24
1.3. Medios de Comunicación	28
1.3.1 Internet	29
1.3.2 Revistas	35

## **II.- EL ANIME: TRANSPORTE DE LA CULTURA JAPONESA**

2.1 ¿Qué es el anime?	40
2.2 Manga Pionero del Anime	45
2.3 Los Mejores animes en México durante los 90tas y actuales	49
2.3.1 Dragon Ball	50
2.3.2 Sailor Moon	53
2.3.3 Los Caballeros del Zodiaco	57
2.3.4 Naruto	59
2.4. Revistas de Anime y Manga en México	60
2.4.1 Conexión Manga	60
2.4.2 Akiba Kei	62
2.4.3 Revista Otaku	63
2.5 Los Sitios Web del Anime	64
2.5.1 Youtube	65
2.5.2 Redes Sociales	66
2.5.3 Foros y Blogs	67

### **III OTAKUS: JÓVENES CON IDENTIDAD DISTINTA POR EL ANIME JAPONES Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

3.1.- ¿Qué es un Otaku?	73
3.1.1 Tipos de Otaku	77
3.1.2 Personalidad del Otaku	80
3.2.-Medios de Comunicación y los Otakus	84
3.2.1 Revistas de anime y relación con los Otakus	85
3.2.2 Otakus en la Internet una Búsqueda del Anime	88
3.2.3 Los medios más tradicionales como medio de contacto con el anime	97
3.3.- El mundo Otaku	99
3.4.- Ideología del Otaku	100
3.5.- El anime como influencia	104
3.5.1. Más que una simple afición	110
3.6.- Un dato interesante: Anime como producto de mercadotecnia	122
Conclusiones	127
Bibliografía	131

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, es la presentación de resultados del trabajo de investigación de tesis, "Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y los medios de comunicación". En ella se pretende resaltar este nuevo fenómeno social que está comenzando a ocurrir en México, el cual es adopción de formas culturales por diversos medios, en este caso es el anime, la forma en que se transmite la cultura japonesa, siendo más extraño el hecho de la adopción de la misma mediante una caricatura.

Este trabajo se divide en tres capítulos, que van de lo general a lo particular, en los cuales se retoman los diversos tópicos que conforman a esta investigación sobre la adopción de identidad de anime en jóvenes mexicanos; todo esto comenzará con conceptos como la globalización y sus diversas vertientes, la cultura así como la identidad, serán parte de esta investigación. En el mismo trabajo se presentará como fue que el anime japonés llegó a México, cuáles han sido los que han tenido mayor éxito en el país, hasta llegar a nuestra problemática, donde el internet y las revistas cobran fuerza como el canal de trasmisión del mensaje.

El proyecto se divide en tres capítulos el primero lleva por nombre *La globalización, cultura y medios de comunicación: Unificando al mundo*, en él se retomarán algunos de los conceptos que ya fueron mencionados, como la globalización, el proceso y funcionamiento de la misma en sus principales manifestaciones, la internet como globalizador así como la cultura e implicaciones mismas del término.

Mientras tanto, el segundo capítulo, comienza a dar forma a este proyecto de investigación, en donde se plantea ya la problemática sobre el anime, la historia del mismo, su llegada a México, los mejores animes, las revistas más exitosas que manejen temáticas del anime japonés, la convención TNT y finalmente como se han ido regionalizando en nuestro país.

Posteriormente se presenta el capítulo tercero, donde ya se habla concretamente de la investigación que se trabaja en este escrito, el título del mismo *Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y los medios de comunicación*"; esta es ya la parte practica de esta investigación, donde se hablará de los chicos que han llevado su fanatismo a su vida cotidiana, viviendo y actuando como su personaje o personajes favoritos de anime.

Finalmente, se presentarán las conclusiones pertinentes a este trabajo de titulación, donde se hará un recuento final de todo lo aportado en toda la investigación

## **Capítulo I: LA GLOBALIZACIÓN, CULTURA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN, UNIFICANDO AL MUNDO.**

En el presente capítulo se expondrá la primera parte que dará sustento a este trabajo de tesis, cuyo eje central son los chicos que adoptan personalidad de las caricaturas del anime japonés, que está cobrando fuerza en nuestro país y está pasando de ser un simple fanatismo, a dimensiones mayores, estos chicos son los Otakus.

En este capítulo se abordan, los conceptos básicos que centrarán a esta investigación, pasando por la globalización, cultura, medios de comunicación y otros factores, en específico revistas e Internet; que es la forma donde los jóvenes conocen y comienzan a adentrarse en el mundo de la animación japonesa.

¿Por qué hablar de los Otakus y los medios de comunicación? Desde hace mucho tiempo la globalización se ha ido propagando gracias a los medios de comunicación, transportando así las diversas formas culturales que existen a lo largo y ancho del planeta, algunas con mayor profundidad como es el caso de la cultura estadounidense en el mundo, pero en el caso de México además de E.U la cultura japonesa cobra fuerza poco a poco mediante el anime.

### **1.1- Globalización.**

Es necesario abordar el tema de la globalización, la cual es catalogada en tres vertientes, la política, la económica y la cultural. Para comenzar, una definición sencilla de la globalización es la que ofrece Juan Manuel Vázquez Varela, quien la conceptualiza de la siguiente manera. “tiene varios significados que, en común, contienen la idea de la generalización de todo el planeta de una serie de pautas de comportamiento que tenderían a establecer una serie de prácticas culturales universales provocando la alteración o, en caso extremo, la eliminación de las conductas particulares propias de cada país.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> VAZQUEZ VARELA, Juan Manuel. *Globalización*, Ed. Nova Galicia Edición, España 2007, p.7.

Con esta primera definición, se ve únicamente la parte cultural que es la que atañe a este trabajo de investigación, en ella claramente se explica que la cultura de cada nación se transporta a los demás países, por diversos medios dándose la unificación de las naciones del mundo, lográndose con ello una transformación de las prácticas culturales de dichas regiones, es decir, se altera la cultura original mediante las formas de hablar, los modos de comportamiento, de pensamiento, modas etc.

Es así como se da pie a que la cultura del norte se conozca y se adopten formas culturales en el sur, o que en el este se conozca al oeste, un claro ejemplo de esto es en México, la población mexicana a pesar de tener costumbres muy arraigadas como lo es el día de muertos, se ha combinado con el llamado *Halloween* de Estados Unidos, así los mexicanos siguen poniendo sus ofrendas, tal y como indica la tradición milenaria de los aztecas, pero a su vez se disfraza a los niños de monstruos y salen a pedir el llamado “dulce o truco”, “calaverita”, etc.

El ejemplo anterior remarca claramente lo que Juan Manuel Vázquez, refleja en su concepto, quien hace referencia de una globalización meramente cultural que es la unificadora del mundo en general. Prosiguiendo con la conceptualización de la globalización, James Mittelman, define a la globalización conforme a otros autores y el concepto que el proporciona es el siguiente: “El término [globalización], refleja un grado más exhaustivo de interacción nunca antes visto, lo cual sugiere algo diferente con respecto a la palabra “internacional”. Ésta implica una menor importancia de las fronteras nacionales y el fortalecimiento de identidades que van más allá de las arraigadas en una región o país determinados”<sup>2</sup>

Con esta segunda definición aportada por Mittelman, se expone a la globalización, además de la parte cultural a la cuestión de identidad personal, esta identidad se ve de cierto modo modificado por medio de nuevas formas de vida, pensamientos, entre otros, en determinada región. Se habla de la interacción entre los individuos, la cual se ve más interrelacionada por las nuevas formas de comunicación, principalmente por las nuevas tecnologías, en específico la Internet y sus redes

---

<sup>2</sup> MITTELMAN, James. *El síndrome de la globalización, transformación y resistencia*. Ed. Siglo XXI Editores, México 2000, p 18.

sociales, permiten enlazarse con gente de otros países aunque esto a su vez limite la comunicación cara a cara con los individuos cercanos.

Es así como la globalización ha llegado a ser factor primordial y medio de contacto entre los diversos individuos de distintas naciones, siendo así una nueva forma de compartir formas de pensamiento, de expresión, costumbres y tradiciones así como las diversas manifestaciones de los mismos.

Una definición que engloba los diversos niveles o formas en que la globalización se hace presente, la ofrece Jesús Villagrasa y dice. “La globalización es un fenómeno complejo de interconexión e interdependencia financiera, económica, política y cultural que relaciona a personas, instituciones, organizaciones y pueblos de todo el mundo y que genera nuevas formas organizativas culturales<sup>3</sup>.

Con esta última definición, se conjunta a todos los campos donde la globalización hace acto de presencia, como se puede observar este fenómeno alcanza los tres niveles más importantes donde la sociedad se desenvuelve, es decir, el factor económico, político y cultural, en ellos el factor social, es donde se desarrollan estos elementos siendo el principal afectado o beneficiado, dependiendo de la corriente de pensamiento que se tenga, puesto que hay quienes están a favor de la globalización y quienes están contra de ella, esta conceptualización es la más adecuada para el estudio a realizar.

Regresando al punto inicial, la globalización al ser factor de cambio en la economía, en la política y la cultura, donde se unifica a todo el mundo, se comparten modelos similares o exactamente iguales en algunos de los tres aspectos, pero también existen naciones que se ven renuentes a adoptar al cien por ciento el fenómeno de la globalización, manteniéndose con estrategias de vida propias, pero al final de cuentas todo los llevará al campo global.

---

<sup>3</sup> VILLAGRASA, Jesús. *Globalización: ¿Un mundo mejor?*. Ed. Trillas, México 2003, p. 13.

La mundialización, como también es conocida la globalización, se caracteriza por una vía de ampliación, profundización y aceleración de la interconexión mundial en todos los aspectos de la vida social de los individuos. Con ello se comprueba lo mencionado anteriormente donde el campo global invade lo local haciendo de ello modificaciones y transformaciones que afectan al ámbito social en sus comportamientos, pensamientos, costumbres, etc.

### **1.1.1 La globalización al paso de la historia.**

De acuerdo al autor Jesús Villagrasa la globalización surge desde hace tres décadas, con el auge de las nuevas tecnologías, donde nadie imaginaba que estas maquinas revolucionarias, no solo mejorarían ciertas condiciones de vida en el mundo, principalmente las de alto capital, si no también que transformarían poco a poco las formas de vida de los individuos de manera repentina.

Las nuevas tecnologías, fueron las que iniciaron el proceso globalizador; estas tecnologías fueron, la PC, Internet, las videoconferencias, eso por el lado técnico, por el económico fueron el incremento del comercio, de la exportación masiva de mercancías por todo el mundo. La misma población del planeta contribuyó al inicio del proceso de mundialización, es decir, mediante los viajeros de un país a otro e incluso el cambio de residencia de un continente a otro, fenómenos migratorios, entre otros.

La Internet, ha favorecido al proceso de globalización, mediante las transferencias bancarias directas, el envío de mensajes de cualquier índole en una forma instantánea, conversar en Messenger con una persona de cualquier parte del mundo en tiempo real. Por otro lado, las multinacionales han sido el factor más fuerte para que la globalización anteriormente y hoy día existan, por ejemplo Coca-Cola y Mc Donalds, tienen franquicias a lo largo del mundo, adaptándose a las formas de vida de las naciones para ser bien aceptadas.

Para la gran mayoría de los políticos y economistas, el inicio neto de la Globalización, fue en el año de 1989 con la caída del Muro de Berlín y posteriormente con la desaparición de la Unión Soviética en el año de 1991. Se consideran estos dos

hechos como el inicio de la globalización ya que se demostraba que el capitalismo había vencido al socialismo.

Otros consideran que la globalización se ha iniciado desde el descubrimiento de América, así mismo con la colonización de África, los flujos migratorios de inicios del siglo XX, pero a su vez no se considera esta etapa como un aspecto del inicio de este proceso, puesto que no fue tan acelerado como el ocurrido hace unas décadas y que ha sido mencionado líneas arriba.

### **1.1.2 Globalización Económica:**

“La globalización económica no es mera teoría; es un hecho, una realidad de enormes repercusiones humanas”<sup>4</sup> La también llamada mundialización es un proceso que ha llevado al planeta a unificarse entre las naciones de nuestro mundo, no sólo de modo cultural sino también económica y políticamente, siendo la primera forma la que redimensionó al planeta, ya que esta manera, la parte económica junto con los medios de comunicación, promueven la libre circulación de capitales, técnicas, máquinas, materias primas personas, entre otros que contribuyen y favorecen a la creación de una red global de producción y por consecuencia la ley de la oferta y la demanda.

Esta red global tiene como factor común, que en la toma de decisiones a nivel general, afectara en otras regiones donde ese grupo económico se encuentre trabajando y produciendo. A través de la globalización por el factor económico es la generación de otras pautas de comportamiento entre las diversas sociedades y culturas que conforman al planeta.

La globalización económica, ha generado según diversos expertos, una riqueza y bienestar dentro de algunas civilizaciones, dejando de lado a la gran mayoría que viven en desigualdad, pobreza, etc; dependiendo del sistema económico bajo el cual estén regidos, aunque es bien sabido que la mayor parte del planeta es capitalista hay variantes. Cabe mencionar que con la crisis del 2009 la pobreza a nivel mundial se ha

---

<sup>4</sup> Idem, p.27

incrementado considerablemente, provocando que las economías a nivel global descendieran de modo impresionante. En el caso de México esto afectó con desempleo, recortes a los presupuestos y propuestas sociales, en diversos ámbitos como la educación, mismos que tuvieron gran afectación y el incremento de la pobreza fue notorio.

Con esto se puede comprobar, lo que Jesús Villagrasa menciona sobre la globalización económica que fomenta las desigualdades, siendo las empresas multinacionales, las que determinan como será el flujo económico y trabajo en cada una de sus sucursales o dependencias, así que la desigualdad la fomenta la economía, haciendo ricos a unos y pobres a otros.

La única forma en que la globalización económica podrá beneficiar a las naciones y por ende a su población, es que estas logren ingresar al mercado comercial mundial. Un estudio realizado por el Banco Mundial, *llamado Globalización, crecimiento y pobreza*, dice lo siguiente:

La globalización “reduce la pobreza de aquellos países que logran incorporarse al mercado industrial; cuando se trata de países de bajos ingresos su crecimiento es rápido y la riqueza se difunde ampliamente en la población. Según el estudio, así ha ocurrido en las últimas dos décadas con 24 países en vías de desarrollo- China, India y México-“<sup>5</sup>

Las organizaciones económicas globales son: La Organización Mundial del Comercio (OMC), el Banco Mundial (BM) y el Fondo Monetario Internacional (FMI), se han encargado de cuidar y proteger el patrimonio mundial, en el caso de las crisis estas instituciones toman un papel importante para así determinar las acciones a seguir en factor económico en cada nación, sin interferir en las decisiones que la misma decida llevar a cabo por el bienestar de su país.

---

<sup>5</sup> Ibidem, p.28

### 1.1.3 Globalización Política:

La globalización política ha tenido sus orígenes en la globalización económica y, a su vez en las nuevas tecnologías, las cuales exigen mucho más valor productivo que dio una nueva restructuración política mediante el poder de las empresas sobre los gobiernos con el fin de mantenerse en los países. “Las empresas presionan a los gobiernos para obtener desgravaciones y reducir la protección social de los trabajadores; los operadores financieros los presionan para que ellas diseñen aquellas políticas económicas que ellos consideren apropiadas”<sup>6</sup>

En este punto se puede comenzar a destacar como la globalización política tiene una gran influencia por parte de la globalización económica, bajo este planteamiento las políticas deben de ser miradas desde la perspectiva económica planteándose los mejores mecanismos en donde las grandes empresas no pierdan ganancias y todo ello se vea reflejado de cierta forma en el Producto Interno Bruto en cada país.

En el caso de México, las políticas actuales se han modificado, para dar beneficios cuantiosos a las empresas y la mayor parte de estos beneficios se los llevan los conjuntos multinacionales, donde se privatizan la mayoría de las empresas nacionales para así crecer en el sector empresarial.

Es aquí en donde comienza a plantearse la llamada privatización, la cual es calificada como “la búsqueda de la eficiencia empresarial, la cual resulta imprescindible en un contexto de apertura comercial que implica la necesidad de mayores índices de competitividad para sacar partido de aquella, pero no se ha comprobado es que una empresa privada, por regla general, tenga un desempeño más eficiente y eficaz que una pública”<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Op.Cit. p. 53

<sup>7</sup> VERA Silva, Jesús; Globalización y Planeación Estratégica para la calidad del servidor público, tesis, 2004, FCPyS, UNAM, p. 21.

Con esto último caracteriza, lo que Villagrasa menciona con relación a la privatización comercial, también muchas empresas que ya no logran producir con el capital propio recurren a la absorción por parte de otras empresas, uno de los casos más importantes que han pasado por este proceso es Telmex.

### **1.3.1 La Tercera Vía.**

La tercera vía, es un sistema nuevo, el cual está dedicado a observar de manera diferente la política a raíz del inicio de la globalización, tres de las grandes potencias mundiales (Francia, Alemania y Gran Bretaña) comenzarían a plantear la unión del capitalismo y del socialismo, para dar pie a una nueva forma de sistema político, adoptándose la economía del mercado y las utopías sociales del socialismo.

Tony Blair de Francia y Gerhard Schroder, en el año de 1999, presentaban un documento, mediante el cual se reflejaban las posturas de la llamada Tercera Vía, estos puntos son:

- Economía de Mercado.
- La Solidaridad.
- La Justicia.
- La igualdad de oportunidades.
- Acceso al mercado laboral.

Con estos puntos se pretendía encontrar una nueva forma de gobierno, dando beneficios a todas las partes que conforman a la sociedad, entre gobernantes y gobernados. Estos puntos están encaminados a “encontrar un nuevo equilibrio entre el dinamismo económico y la justicia social”<sup>8</sup>

Como se ha mencionado, la globalización es un factor clave de cambio, modificando así las concepciones de nacionalidad, gobierno y soberanía, ya que para

---

<sup>8</sup> VILLAGRASA, *Globalización: ¿Un mundo mejor?*. p.54

que todos encajen dentro de un mismo sistema, para obtener una unidad global, pero sin perder de cierta forma sus propias identidades nacionales. En la parte del gobierno, tiene como áreas exclusivas la legislación o la defensa del pueblo, los grupos de presión contra estas nuevas formas de hacer política cada vez son más grandes a lo largo del planeta, dando así controversias políticas.

Para nuestro país, una de las manifestaciones más grandes de inconformidad con relación a la forma de hacer política es lo que actualmente está haciendo el PRI, contra el gobierno federal que tiene el PAN y las alianzas del PAN-PRD, donde existen conflictos en las diversas cámaras que han llevado al escándalo mediático, el PRD es quizá es el grupo de presión más grande y fuerte del actual gobierno, resaltando que las políticas que se siguen en nuestro país, no son bien planteadas para la población, quien es el principal afectado.

Un ejemplo se ha suscitado durante la transmisión del noticiero matutino Primer Noticias, conducido por Carlos Loret de Mola, el día 14 de Marzo de 2011, los presidentes del PRI (Humberto Moreira) y del PAN (Gustavo Madero Muñoz) sostuvieron una discusión sobre las deficiencias que ha tenido el gobierno de Felipe Calderón, aseguraba el presidente del PRI.

Anthony Giddens, director de *London School of Economics*, en 1998 publicó su libro llamado “La Tercera Vía”, donde se toman a consideración, siete puntos o siete consejos para el mandatario francés Tonny Blair, estos son:

- Política
- Estado
- Sociedad
- Nacionalismo
- Economía
- Protección Social
- Relaciones Internacionales

Con estos siete puntos, es como se pretende hacer que las relaciones, politico-economico y sociales se vean beneficiadas frente al factor global, que cada vez más rápido llegan a invadir a los rincones de la tierra, de las cuales mantienen un sistema de gobernación global, pero con una manera propia de llevar a cabo dichas políticas.

Observando bien, estos siete puntos, en el factor político y de estado se gesta una reestructuración que sea capaz de fortalecer a la democracia, así como una transparencia en la administración pública. Dentro del nacionalismo se sigue aceptando la idea de conservación nacional pero aceptándose a su vez una nueva forma de soberanía múltiple.

Mientras tanto en el factor social, se encuentra una nueva forma de dar productividad a la sociedad, viendo a la misma como inversión en el capital humano, es decir, una forma de darle bienes a la sociedad para que ésta se mantenga satisfecha con su economía y que a su vez ayude a la misma a crecer, es una relación de ida y vuelta.

Lamentablemente, esto no ha funcionado en México, ya que los salarios son bajos, cada año aumenta poco y los precios aumentan demasiado, creando descontento entre los individuos quienes deben de trabajar demasiado para conseguir un poco de dinero para poder sobrevivir.

Esta perspectiva de la tercera vía, se ha planteado en el continente Europeo, donde el bienestar y el índice de calidad de vida, es considerablemente más alto que el existente en América Latina, viendo el caso específico de México, esta política de la tercera vía se ha intentado implantar, pero lamentablemente no ha funcionado, porque no ha existido un cambio radical en el sistema político mexicano, que beneficie totalmente a todas las partes estructurales, que involucran al sistema social, es decir, la economía, la política y la sociedad.

La tercera vía, podría ser considerada una nueva alternativa para mejorar como nación; con sus adaptaciones de acuerdo al contexto que se está viviendo actualmente, con la crisis económica así como el proceso de recuperación de la

misma, pero es necesario recordar que el resultado de una globalización política se gestiona mediante la economía, entonces en el caso del país, una restructuración monetaria ayudará a mejorar las posibilidades de un cambio, que otorgará una nueva alternativa de vida hacia la población.

Las diversas naciones; al vivir en una tumultuosa internacionalización, lleva al poder a los nuevos transnacionales y los gobiernos nacionales, donde se ve supeditado a una nueva forma de cambio en las formas de gobernar, siendo el Estado-nación el que se ve modificado a través de la globalización económica, que como anteriormente se mencionó, los gobernantes se ven deslumbrados por el poder económico que otorgan las empresas multinacionales, pero a su vez es una forma de dar el poder a otras naciones, en especial a las naciones de primer mundo, como: Estados Unidos, Reino Unido, Francia, Alemania y Japón.

#### **1.1.4 Globalización Cultural:**

Hablar de la cultura, es adentrarse en identidades, personalidades, formas de pensamiento, de vida, así como modificaciones a las costumbres de la región natal, entre otros fenómenos que se ven afectados por medio de la globalización. Este último fenómeno de globalización cultural, se da por medio de los dos primeros el político y el económico para así afectar al factor social.

Para Mario Vargas Llosa en su artículo *“Las culturas y la globalización”* menciona lo siguiente: “La desaparición de las fronteras nacionales y el establecimiento de un mundo interconectado por los mercados internacionales infligirá un golpe de muerte a las culturas regionales y nacionales, a las tradiciones, costumbres, mitologías y patrones de comportamiento que determinan la identidad cultural de cada comunidad o país. Incapaces de resistir a la invasión de productos culturales de los países desarrollados [...]uniformizando al mundo entero, y aniquilando la rica floración de diversas culturas que todavía ostenta...”<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Idem, p.74

A partir de lo señalado se puede hablar de la mundialización de la cultura como un factor negativo para el desarrollo de la sociedad puesto que, influye en los cambios y modificaciones de la cultura de cada pueblo; diciéndose que la destruye, pero también se puede concebir como un logro nuevo e innovador, puesto que unifica a las naciones, las interconecta, haciendo un proceso de *glocalización*.

“La cultura, para una sociedad, un grupo o una persona, es un proceso continuo de sustentación de una identidad mediante la coherencia lograda por un consistente punto de vista estético, una concepción moral del yo y un estilo de vida”<sup>10</sup>

Mediante esta definición de la cultura, se puede apreciar que son tres elementos las que la conforman, pero a su vez estos tienen subdivisiones, donde la globalización tiene un gran impacto en todas las sociedades del mundo, se puede observar también que independientemente de que exista un fenómeno global cultural, también existe una identidad personal y propia que difícilmente se puede cambiar.

Existen versiones favorables para llevar a cabo el proceso de globalización cultural, donde la propia identidad regional es llevada a otros ámbitos, abriéndose el panorama para una apertura en el enriquecimiento de la cultura, diferentes formas culturales de las diversas naciones del planeta.

La tecnología ha sido un factor benéfico para la internacionalización de la cultura, hoy en día la Internet es conocida a nivel mundial, desarrollándose día a día. Este medio de comunicación da pie a quien pretenda obtener simplemente información sobre algún país, sus costumbres y tradiciones las conozca de manera sencilla, conocer más del planeta es una de las ventajas que ofrece el mundo de la web, esta parte se abordará más adelante a mayor profundidad. Mientras es necesario hacer mención de ella, como uno de los factores de la globalización cultural.

---

<sup>10</sup> **DE LA DEHESA**, Guillermo; *Comprender la globalización*, Ed. Alianza Editorial, España 2007, p. 330.

La globalización cultural, principalmente influencia de Norteamérica está llevando a que el 90% de la población en el mundo se interese y tenga referencias netas del idioma inglés<sup>11</sup>. Este es uno de los principales fenómenos que están ocurriendo, la expansión de las lenguas fuera de los países, pero fuera de esto, existe también la inmigración, que hace que los diversos idiomas se adopten en otros lugares, principalmente en los centros turísticos.

“La cultura consiste en lengua, ideas, valores, creencias religiosas, costumbres, códigos, instituciones, herramientas, técnicas, obras de arte, rituales, etc.”<sup>12</sup> Estos elementos conformadores de la cultura, se pueden modificar de una manera fácil y sencilla, pero simplemente sufren modificaciones, donde las formas de vivir de un lugar se transportan a otro, pero no se logra la unificación total de nivel cultural, puesto que existe un arraigo por parte de los individuos.

Además de esto, no se habla de solo un individuo, sino de todo un sistema social, que se compone por personas que se desenvuelven en diversos roles, que se a su vez interactúan en instituciones, las cuales son cambiantes pero con valores arraigados, la mayor parte de las veces donde ocurre una transformación es por factores del exterior que afectan la parte interna de las estructuras sociales, mediante sus instituciones.

La cultura es un proceso donde se combinan tres elementos, una concepción moral del yo, un estilo de vida y un punto de vista estético. A través de estos elementos es como se puede concebir a la cultura, para poder entenderla es necesario compenetrarse.

“El proceso creciente de globalización, está trayendo consigo, dos tipos de tendencias en lo que se refiere al mundo cultural. Por un lado, como señala Tom Friedman (1999), la globalización, tiende a la norteamericanización. La influencia de

---

<sup>11</sup> Idem., p. 326.

<sup>12</sup> Ibidem, p. 330.

los medios de comunicación norteamericanos es cada vez mayor en todos los países del mundo, especialmente en la televisión”.<sup>13</sup>

Desde hace varios años, se ha podido observar que este fenómeno de globalización ha afectado a todo el mundo, en el caso de la cultura y de los medios de comunicación, se ha visto que las diversas formas de hacer televisión apelen hoy día, a la adopción del modelo de Estados Unidos; una televisión encaminada al entretenimiento, al poco valor cultural y educativo, siempre mostrando valores nacionalistas del país norteamericano, con estereotipos que se han adoptado en diversos países.

En el caso de México, lo que más ha tenido éxito de la televisión norteamericana son sus caricaturas como Bob Esponja, Ben 10, etc, series de televisión como *Esposas Desesperadas*, *Doctor House*, *Grey*, *Lost*, *I Carly*, *Drake and Josh*, así se puede hacer una lista extensa de las series de televisión que han tenido éxito en México y que ha llevado con esto a conocer el modo de vida de los ciudadanos estadounidenses a través de diversos géneros de la televisión, como el drama o la comedia.

La adopción de estereotipos, una forma distinta de concebir la vida y al mundo, es lo que ofrece la televisión global, mostrando concepciones diferentes de la cultura popular de cada nación, adoptándose modelos o patrones sin perder la identidad nacional, en el caso de este proyecto se tendrán miras a la televisión japonesa que quizá este teniendo un *boom* en nuestra sociedad de una manera más lenta y sutil a comparación de la norteamericana, parte de ello sustentado con este estudio sobre la relación del anime y la identidad en jóvenes.

Como se ha mencionado anteriormente, la globalización económica, da pauta a la política y cultural, en este último caso, con el inicio de la globalización cultural, se consideró que desaparecería el desconocimiento cultural, que la mentalidad de los seres humanos sería mucho más amplia, por la apertura hacia el mundo de cada una

---

<sup>13</sup> **DE LA DEHESA**, Guillermo; *Comprender la globalización*, Ed. Alianza Editorial, España 2007, p. 323.

de las culturas, produciendo amplitud a nivel de conocimiento, una convivencia más fácil y diversa de los pueblos, pero para muchos se ha mostrado todo lo contrario, puesto que los individuos que están en contra de este fenómeno llamado globalización, tienen más arraigado su nacionalismo.

La identidad nacional al verse corrompida por elementos que no le corresponden, algunos individuos se ven en la necesidad de exaltar al nacionalismo, a la práctica de las costumbres vírgenes de esa sociedad, rechazando ante todo esa parte global. Pero ante esto, la llamada cohesión social, ha sido más impactante para los pequeños grupos de personas, puesto que, al ser la mayoría se refleja una aceptación a la globalización y la entrada de otras formas de vida, dentro de la suya propia.

Mario Vargas Llosa, hace referencia a que la cultura no desaparece por completo, aún cuando éstas sean demasiado pequeñas, puesto que mientras tengan su identidad clara y costumbres arraigadas, siempre se mantendrán vivas mientras que exista un individuo que las lleve a cabo. Dentro de ese marco de las culturas que no desaparecen, también menciona que el mismo fenómeno de la globalización crea una nueva apertura de multiculturalidad.

Así mismo menciona tres formas en que la globalización actúa en los individuos dentro de los sistemas sociales.

- Los medios de comunicación, divulgan noticias de inestabilidad económica en determinado país, entonces las empresas multinacionales retiran sus empresas y capital de los mismos, dejando al país en la bancarrota.
- El uso masivo y abuso de los medios de comunicación llevan a la sociedad a confundir a la realidad con la ficción, ya que las imágenes más crudas, principalmente de tragedias son las empleadas por los medios de comunicación, como si fuese una película.
- Dentro de la política se inmiscuyen también, creando de las figuras de la política, una especie de drama o teatro, incluso telenovela donde se ha de resaltar al considerado bueno y al catalogado de malo.

Para Samuel Huntington, la globalización cultural no homogenizará a todas las culturas ni unificará a las civilizaciones, simplemente existirá una nueva forma de que estas civilizaciones estén adentradas y adaptables una con la otra, estas nueve civilizaciones son: la occidental, esclavo-ortodoxa, latinoamericana, la china, musulmana, la africana, la hindú, la japonesa y la budista.

## 1.2 Cultura e Identidad

Hablar de cultura, siempre lleva al individuo a pensar en una definición de la misma, la puede ligar a diferentes temáticas, como el arte, la literatura, las bellas artes, la nacionalidad, las costumbres, tradiciones, etc. No se equivocan cuando definen algo de la cultura, pero en esta ocasión se abordará la cultura como una forma de representación de los individuos ante las demás naciones, así mismo como se ha modificado por el fenómeno de la globalización así como la afectación de la identidad personal.

Cuando se habla de la cultura, desde esta perspectiva que se manejará, es necesario comenzar por algunas definiciones, John Thompson, ofrece los siguientes recuentos de la acepción, las cuales se irán desarrollando a lo largo de este apartado. Primeramente la cultura como concepto comenzó a tomar forma siglos atrás, pero no fue sino hasta el siglo XIX que se construyó un primer concepto aceptable, el cual dice “es el proceso de desarrollar y ennoblecer las facultades humanas, proceso que se facilita por la asimilación de obras eruditas y artísticas relacionadas con él carácter progresista de la era moderna”<sup>14</sup>

Como se puede apreciar, esta primera concepción de cultura está ligada a las bellas artes así como al enriquecimiento del intelecto y del culto por medio de ella, es como se crea una cultura del arte; era necesario aterrizar primero una definición así para poder hablar del desarrollo de la cultura pero transportado a otras dimensiones, como la que interesa en este proyecto.

---

<sup>14</sup> THOMPSON, Jhon. *Ideología y cultura moderna*, UAM, México 2002, p. 189.

Con el desarrollo de la cultura desde las bellas artes, se comenzaron nuevos estudios para encontrar nuevas aplicaciones para está así como un análisis más profundo para llegar a una nueva concepción de cultura y con el auge de la antropología fue como se comenzó a diseñar un mejor concepto, el autor dice lo siguiente.

“La cultura o civilización, tomada en su sentido etnográfico amplio, es esa totalidad compleja que abarca al conocimiento, las creencias, el arte, la moral, la ley, las costumbres y cuales quiera otras habilidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad...”<sup>15</sup>

Con esta primera definición aportada por la antropología, ciencia dedicada al estudio de las culturas, las relaciones humanas y de convivencia de grupos; aportan un concepto de cultura que abarca al hombre en su desarrollo en diversos ámbitos donde se desenvuelve él mismo, manejando las artes, las ciencias y las humanidades para entender al individuo, con esto se describe a la cultura como el conjunto de todas estas partes para que el sujeto se desarrolle dentro de todo el sistema social.

En este nuevo esquema de la cultura, determinado por E.B Tylor, se puede decir que la cultura y las relaciones humanas estudiadas desde esta perspectiva, daban a la cultura el sentido de estudio científico. Todo proceso cultural debe de contar con artefactos, bienes, ideas, valores heredados de manera social, dando seguimiento y relación de unos con otros.

Tylor y Manilowski, dieron pie a más estudios culturales y con ello mejorar las condiciones del estudio de la cultura, logrando así que esta fuese vista ya como el conjunto de creencias, costumbres ideas y valores, esto por la parte mental y práctica, así como los avances que se van obteniendo en las diversas ramas de la ciencia. Con esto el sentido cultural ya tenía cada vez un mayor impacto dentro del individuo, para así ser mejor estudiado en su desempeño social.

---

<sup>15</sup> Idem, p.191

La concepción simbólica de la cultura, fue el aporte de John Thompson para el estudio de este término que ha sido analizado desde hace tiempo, esta forma de entender a la cultura, es a través de las llamadas formas simbólicas, donde se representa la forma de entender y transmitir el mensaje de la cultura entre los individuos que conforman una misma comunidad con semejantes rasgos de identidad.

Siendo así, la representación de la cultura en signos y símbolos, que el individuo aprende a codificar y a decodificar a través de la herencia cultural, dichas expresiones ya le son significativas, desde el momento que aprende a identificarlas y principalmente entenderlas. Desde esta perspectiva una definición simbólica de la cultura es:

“la cultura es el patrón de significados incorporados a las formas simbólicas- entre las que se incluyen acciones, enunciados y objetos significativos de diversos tipos- en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias concepciones y creencias”<sup>16</sup>

Thompson, aporta una nueva constitución de la cultura, siendo vista hasta cierto punto desde la perspectiva comunicacional, puesto que habla de la transmisión de mensajes culturales a través de acciones y enunciados, se puede ver que hasta en la cultura la comunicación se manifiesta como un proceso donde el individuo interactúa para poder transmitir sus mensajes de manera óptima a los demás, pero a través de la cultura, las palabras mismas de cada región son un sentido propio que implica todo un proceso simbólico.

Una transmisión y herencia cultural es lo que se proporciona a través de las formas simbólicas como medio o canal para la transferencia de valores culturales, como son creencias, costumbres, tradiciones, pensamientos, valores, males y beneficios, todo es parte de una transmisión o la llamada herencia cultural. Mediante esta transferencia es como se puede considerar el valor cultural que tienen todos los

---

<sup>16</sup> Ibid, p. 197

individuos para así, poder transmitir mensajes entre sus mismos semejantes y los demás, pero en este último caso, es entendiendo el contexto del otro.

El fenómeno de la globalización así como los medios de comunicación han permitido ver todas las culturas, examinar sus procesos, mecánicas, desarrollo y formas de pensar, es así como se puede comprender un poco más los procesos de formas simbólicas que pueden tener un mexicano, un francés o un japonés.

### 1.2.1 Formas Simbólicas.

Como se mencionó en el punto anterior, la cultura es comprendida desde la perspectiva de las formas simbólicas, las cuales son el mecanismo para entender la cultura y las transmisiones de la misma, entre los individuos que comparten un mismo código o con uno diferente que ha dado apertura a la globalización actual. Para entender las formas simbólicas es necesario entender cada una de ellas.

- 1) **Aspecto intencional:** “las formas simbólicas son expresiones de un sujeto y para un sujeto (o sujetos)”<sup>17</sup>. Con esto se entiende una forma primaria de las formas simbólicas, en el proceso de comunicación es la emisión del mensaje, el cual puede ser interpretado por uno o varios individuos, esto depende del contexto en el que se encuentren las personas.

Todo lo que se dice lleva implícita una intención, la cual debe de cumplirse por contexto, interés que se tenga, así como la forma en que se esté emitiendo en el mensaje.

- 2) **Aspecto convencional:** “la producción, o el empleo de las formas simbólicas, así como su interpretación por parte de los sujetos que las reciben, son procesos que implican típicamente la aplicación de reglas, códigos o convenciones de diversos tipos”<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> THOMPSON, Jhon, p. 205-206

<sup>18</sup> Op. Cit, p. 208

En este caso se puede observar que para poder recibir el mensaje o la transmisión de esa forma simbólica y para poder entenderla es necesario ser parte del mismo código, entenderlo para poder interpretar, en el caso de la cultura es a través de las experiencias y la forma de concebir el mensaje.

- 3) **Aspecto estructural:** “las formas simbólicas son construcciones que presentan una estructura articulada”<sup>19</sup>.

La estructura dependerá de cómo se comporte cada nación o región determinada por que no es lo mismo como se comunican las personas que viven en Japón que las que viven en Estados Unidos y los habitantes de México, así que es necesario comprender la estructura de esas formas simbólicas que existen en cada región.

- 4) **Aspecto referencial:** “las formas simbólicas son construcciones que típicamente representan algo, se refiere a algo, dicen algo acerca de algo”<sup>20</sup>.

Todos los seres humanos, dependiendo de la cultura en la que vivan, cuentan ya con un aspecto de referencia, una manera de expresar lo que pretenden comunicar, en el caso específico de la cultura se da mediante acciones, palabras e incluso simplemente por observación, se puede lograr una transmisión cultural.

- 5) **Aspecto contextual:** “las formas simbólicas se insertan siempre en contextos y procesos sociohistóricos específicos en los cuales, y por medio de los cuales, se producen y reciben”<sup>21</sup>.

Mediante el contexto, es por el cual el individuo es como reconoce e interpreta las formas simbólicas que son transmitidas y que el también es capaz de enviar a las personas que le rodean y mantiene el sistema de comunicación.

---

<sup>19</sup> Op.Cit, p. 210

<sup>20</sup> Op.Cit, p. 213

<sup>21</sup> Op.Cit, p. 216

Esto se da a través del mismo antecedente que tiene el individuo mediante su experiencia, la cual la va adquiriendo desenvolviéndose dentro del sistema donde se encuentra inmerso.

De esta manera se puede concebir a las formas simbólicas, dentro de la cultura como el fenómeno para la transmisión de determinados mensajes vinculados a las formas de vida y de cultura que poseen los individuos dentro de su propio pensamiento y como lo llevan al campo de acción. Pero siempre es necesario recalcar que todo sistema está conformado por una forma de registro, es decir, como se llevan a cabo dichos procesos mediante un método y en el caso de la transmisión cultural se requiere de las formas simbólicas.

### **1.2.2 Cultura, Identidad y Globalización:**

Siempre que el individuo escucha la palabra identidad, se viene a la mente la personalidad, el pensamiento, la nacionalidad, la religión y muchos elementos que también se acompañan o podrían ser parte de la cultura. Es por ello, que existe una combinación puesto que la identidad de las diferentes personas conforma una identidad cultural, cuando la mayor parte de ellas viven unificadas en sociedad.

Una concepción de identidad es “un conjunto de caracteres que diferencian a las personas entre sí y permite a alguien reconocernos”<sup>22</sup> Este pequeño concepto lleva implícito que el ser humano es un ente de caracteres que permite identificar a cada persona dentro de una comunidad o colectivo, permitiendo el auto reconocimiento y el reconocimiento de los demás.

La identidad en algunos casos puede verse afectada por el proceso globalizador, este proceso que como se ha tocado en puntos anteriores se da referencia a una combinación o hibridación de la cultura, es decir, que se adoptan

---

<sup>22</sup> **GARFIAS** Antunez, Nancy. Identidad, cultura, cámara, acción, Tesis, 2007, UNAM, Facultad de Psicología, p.42.

modelos o conductas que se llevan a cabo en otros lugares para así, el individuo crea su propia personalidad.

Un componente de la identidad es la personalidad, mecanismo que tiene el individuo para conformar su propia identidad la cual expresará en el ámbito social, siendo parte de la cultura, pero cuando la personalidad es diferente a la de la mayor parte de la población o adopta un modelo de comportamiento, vestimenta, lenguaje y actitud distinto, es como se puede dar una combinación entre diversas culturas o también llamado choque cultural.

La identidad también puede llegar a definirse de la siguiente forma: “el conjunto de los repertorios de acción, de la lengua y de cultura que le permiten a una persona reconocer que pertenece a cierto grupo social e identificarse con él. Pero la identidad no depende solamente del nacimiento o de las elecciones hechas por los sujetos. En el campo político de las relaciones de poder, los grupos pueden asignar una identidad a los individuos”<sup>23</sup>

De acuerdo al autor, se puede entender que el individuo, aún sin tomar en cuenta, elementos particulares que constituyan su personalidad, se observa que dependiendo del o de los grupos donde se desenvuelvan estos, de alguna manera u otra adoptan características de ellos asignándose una identidad, un ejemplo representativo de ello, son los denominados *emos*, este tipo de jóvenes se caracteriza por tener un comportamiento depresivo, huraño y con falta de afecto, sienten soledad y una profunda tristeza y falta de comprensión<sup>24</sup>.

Este es un sentido de identidad que tienen estos jóvenes, los cuales en la misma búsqueda de su identificación como personas y modo en que pretenderán vivir a lo largo de su vida. Otro ejemplo, es el tema que se trata en esta investigación, los jóvenes que son fanáticos del anime, son parte de diversos grupos, los cuales se reúnen para compartir experiencias entre otras cosas, pero cuando han llevado su

---

<sup>23</sup> **WARNIER**, Jean-Pierre. *La mundialización de la cultura*, Ed. Gedisa, Barcelona España, 2002, p. 15

<sup>24</sup> **RUIZ**, Franco; “*Emos*” *La tribu de los adolescentes tristes*, Diario La Nación, 9 de Marzo de 2008, dicho en [http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota\\_id=994119](http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=994119). 23 de Marzo de 2011 8:45 pm.

fanatismo al grado de ser un anime, también adoptan un modelo de comportamiento y buscarán personas afines a ellos.

Así se puede ver que la combinación de identidad o la transformación de esta identidad mediante la adopción de diversas formas de pensar, de ser, de sentir, vestir, etc. Es lo que forma al individuo y es necesario recalcar que el colectivo se hace mediante las historias y experiencias de cada uno de los individuos que conforman al grupo; al respecto Jean-Pierre Warnier dice:

“Una cultura no puede vivir ni transmitirse independientemente de la sociedad que la nutre. Recíprocamente, no existe ninguna sociedad en el mundo que no posea su propia cultura. En este sentido, se puede decir que toda cultura esta *socializada...*”<sup>25</sup>

Es así, como se puede observar que la cultura, es un fenómeno muy complejo, el cual involucra a los individuos de modo personal y sus relaciones sociales que conforman el colectivo, el cual se manifiesta mediante las tradiciones, costumbres, roles, instituciones, en estas principalmente, donde se desarrolla e interactúa el individuo para así crear un sistema, donde se cimenta toda la cultura.

La cultura está formada por prácticas y creencias religiosas, educativas, alimenticias, entre otras, llevando así a las relaciones de parentesco entre la familia y los grupos donde el individuo interactúa de manera diaria.

Es necesario hacer mención, que el sistema cultural tiene la capacidad de auto regenerarse, es decir, cuando entra un agente externo, en muchos casos logra ser adoptado por una parte de la población.

Para Warnier, el hecho de hablar de identidad teniendo en cuenta el fenómeno de la globalización, significa no hablar de identidad si no de identificación, él lo

---

<sup>25</sup> Idem, p. 13

denomina así puesto que el individuo al interactuar en los diversos grupos y su contexto ha adoptado nuevas formas de pensamiento y de expresión.

Con todos estos procesos de identidad y de cultura, que están muy hilados a la globalización de hoy en día, se puede observar que este último elemento desde que se dio el *boom* de la tecnología y la unificación del mundo, las culturas se han ido *hibridando* o *tropicalizando* como algunos autores le han denominado, mientras tanto la identidad individual se ve reforzada por los elementos nacionales y los que entran a modificar la cultura.

### **1.2.3 Globalización, cultura y medios de comunicación.**

Hablar de la globalidad, la hibridación y tropicalización es caer en el proceso cultural de combinación de una cultura diferente a la nacional. Los medios de comunicación favorecen a que este proceso sea mucho más acelerado, la televisión así como la Internet son los medios más favorables para que este tipo de procesos ocurran.

La televisión proyecta imágenes, de todo el mundo, se ve claramente en los noticieros, en series de televisión, programas de talla internacional, todos ellos son componentes de la televisión nacional, principalmente con las series tanto nacionales como internacionales, se pueden conocer diferentes estilos de vida de las personas de otras naciones en el mundo.

Como se mencionó en el apartado de Globalización Cultural, en el caso de México la televisión estadounidense es la que más se ve en nuestro país ya sea en el sistema abierto con películas y series o con la televisión privada existen mucho más programas con los que las personas se pueden ver involucrados. Se puede constatar esto, con solo observar los contenidos en la televisión pública o privada.

Así la televisión es portadora de elementos culturales diferentes o que quizá puedan tener similitudes con los que se poseen en México, pero el hecho de ver nuevas formas de vida, para algunos puede sonar atractivo para intentar vivir así o cuando menos tener un poco de lo que determinado personaje pueda otorgarle.

Es aquí cuando se llega a un modelo globalizador con el proceso de migración, un ejemplo de ello es lo que se vive en México, cuando una persona se va a los Estados Unidos pasando una buena temporada en aquellos lugares, cuando regresa a su país o estado natal, se encuentra en un grave conflicto puesto que ya no ve las mismas cosas a las que se acostumbró durante su estancia en la Unión Americana.

Adopta un nuevo modelo de vida, incluso sí la persona no tenía una casa propia, en algunos caso adopta el modelo o tipo de casa que vio en los Estados Unidos y la construye en su pueblo como una casa nueva e innovadora que rompe con el esquema o tipo de vivienda que se ve comúnmente en su región.

Pero también se toca un punto sumamente interesante puesto que, él también al irse a los Estados Unidos, dejó influencia en las personas con las que convivió y trabajó durante su estancia en aquel país. Deja una manera de hablar, una forma de pensamiento, de alimentación sumamente distinta a la que se tiene allá e incluso quizá fue parte de una comunidad latina que se está asentando de manera indefinida en el país del norte.

Es así como los procesos de inmigración, ya sea del campo a la ciudad o de un país a otro afectan de manera considerable el proceso de cultura nacional llevando así al proceso de glocaliación. A este proceso de tropicalización o hibridación se le define de la siguiente manera “las culturas nacionales pierden su influencia en la definición social de la identidad y se admiten nuevos modelos de definirse, un proceso que se le llama hibridación”<sup>26</sup>

Robert Levine menciona en relación a la cultura que generalmente se define como “el fondo del ámbito físico y biológico al cual tiene que adaptarse una población humana para sobrevivir. Pero también puede considerarse que la cultura constituye un ambiente para los miembros de una población, y es en este sentido en el que aquí se emplea el término. Los individuos de una población humana no se adaptan, directa y simplemente, a su ambiente, físico y biológico, sino al ambiente cultural (o

---

<sup>26</sup> SINCLAIR, Jhon. Televisión, comunicación global y regionalización, Ed. Gedisa, México 2000, p. 21.

sociocultural) que incluyen los medios para su supervivencia individual y guía su adaptación a lo largo de canales establecidos.”<sup>27</sup>

Por lo anterior cabe señalar que la cultura está formada por prácticas y creencias religiosas, educativas, alimenticias, entre otras, llevando así a las relaciones de parentesco entre la familia y los grupos donde el individuo interactúa de manera diaria.

Existen diversos elementos que hacen efectiva la transmisión cultural, pero a su vez existen mediadores que hacen que este fenómeno no ocurra de manera total destruyendo la cultura natural o de origen, estos mediadores para Sinclair son: “la familia, la comunidad local, los líderes políticos y religiosos, las escuelas, etc. El impacto de las mezclas culturales es extremadamente variable y depende del modo en el que funcionen las instancias mediadoras”<sup>28</sup>

Estos mediadores culturales, son los que permean el hecho de que la cultura se transforme de modo total, es decir, que exista una destrucción de la cultura nativa de determinada región a la que entra un elemento cultural externo, haciendo así que las tradiciones o formas culturales de origen no se pierdan. En el caso de México, este fenómeno es muy significativo, veamos la Navidad, esta es una época del año que se celebra en todo el mundo, pero con diversas vertientes.

En México se celebra con la tradición de la noche del veinticuatro de diciembre arrullar con cánticos al niño Jesús, velas y luces de véngala, además de una cena donde anteriormente se consumía romeritos, pozole, comida típica, etc; pero con el factor hibridación ahora también se cena pavo, además de poner el clásico arbolito de navidad. Lo que ha permitido que esta combinación se diera y no un desplazamiento total, es que la familia sigue conservando sus tradiciones de manera arraigada.

---

<sup>27</sup> LEVINE, Robert A., *Cultura, conducta y personalidad*, Ed. Akal, Madrid, 1973, pág. 16.

<sup>28</sup> SINCLAIR, Jhon, *Idem*.

Así mismo existen elementos que conforman una venta cultural, o como Sinclair lo llamó “Marketing Cultural”, el cual es transmitido por la industria privada, la concentración industrial, la interactividad de este modo de transmisión que dan sentido a la diversificación cultural.

La mundialización de la cultura es una de las consecuencias del desarrollo industrial y por consecuencia, de los medios de comunicación que han sido capaces de modelar así como de transmitir valores culturales. La industria llega y se mete en la cultura, cualquiera que sea esta, haciendo una modificación a la cultura de origen, pero nunca provocando su destrucción.

Para denominar industria o mundialización de la cultura Theodor Adorno y Max Horkheimer, determinan a las llamadas “Industrias Culturales”, donde se decía que la modernidad industrial, no es capaz de transmitir la cultura que a los sujetos los llevará a imitar y la superficialidad. La tecnología es la facilitadora de la transmisión cultural, los libros, las revistas, las películas, la música grabada, son elementos que facilitan la transmisión cultural, haciendo que los individuos adopten esos modelos aceptándolos en su cultura y vida diaria.

Para Patrice Flichy, Bernard Miège, Gaetán Tremblay, consideran que las industrias culturales presentan las siguientes características:

- “Necesitan de grandes medios
- Aplican técnicas de reproducción en serie.
- Trabajan para el mercado, mercantilizando la cultura.
- Se funda en una organización de modo capitalista, transformando la cultura en productos culturales.
- Se incluye a la publicidad, al cine, a la televisión, la fotografía, el espectáculo, el turismo como medios de transmisión cultural”<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> **WARNIER.** Jean-Pierre. Op.Cit, p.22

En el último punto es donde se centra la mundialización de la cultura, ya que a través de estos medios es como se conoce y se adentra el individuo a prácticas diferentes a las de su país o región, un ejemplo claro de esto, es la publicidad, la cual lleva los modelos de comportamiento o estereotipos en sus campañas.

Uno de los canales por los cuales la publicidad se propaga es la televisión y las revistas, esas aspiraciones se adoptan en las culturas y a su vez los productos, siendo marcas globales que llevan algo de una cultura a otra. Por ejemplo Coca-Cola, Pepsi, Mc Donalds, Burguer King, entre otras. Todas estas marcas se publicitan y se abren paso por el mundo a través de los diversos medios de comunicación que existen hoy en día.

### **1.3 Medios de Comunicación:**

A lo largo de la vida diaria se puede ver que los medios de comunicación juegan un papel sumamente trascendental para el desarrollo y pensamiento de las sociedades de hoy en día, la radio y la televisión tienen, sin lugar a dudas parte de la cultura de todas las personas del planeta, también es necesario mencionar que los impresos, es decir, periódicos y revistas juegan un papel importante como transmisores de información en diversos ámbitos.

Existe también la Internet, un medio de comunicación relativamente nuevo, que ha ido revolucionando la manera en que los seres humanos se comunican transfieren información, este es uno de los medios de comunicación, al que se le atañe el fenómeno de la comunicación global, puesto que, a través de Internet, es como se conocen muchas culturas y estilos de vida diferentes.

“Por primera vez en la humanidad, es posible buscar, transferir, crear y colocar información disponible en tiempo real para un universo de millones de personas”<sup>30</sup>, es así como mediante la Internet, las personas obtienen información con sólo hacer un *click*, en su computadora y encontrar la información que desean.

---

<sup>30</sup> **BOIZAR** Piwonka, Alicia. *Internet en Acción*, Ed. Mc. Graw-Hill, Chile, 1996, p.6

Mediante esta idea, es como se tomará en cuenta para este análisis a las revistas y a internet como los medios de comunicación donde se conoce el *anime* japonés, siendo estos dos medios, el canal para conocer con mucha mayor profundidad sobre el anime y todo lo que rodea a este estilo de animación

### 1.3.1 Internet

La Internet, es un fenómeno que décadas atrás comenzó a tener una gran revolución en cuestiones de comunicación e información, pero su desarrollo ha sido sumamente largo, desde la década de los setentas Internet existía, pero no como lo conocemos ahora. Es así como se define a Internet: “es un sistema internacional de intercambio de información que une a personas, instituciones, compañías y gobiernos alrededor del mundo casi instantánea a través del cual es posible comunicarse con un solo individuo, con grupo amplio de personas, interesadas en un tema específico o con el mundo en general”<sup>31</sup>

La historia de Internet, se puede hilar a la de la computadora, estos dos medios eran usados en las guerras para enviar información a los diversos cuarteles de los Estados Unidos. A partir de 1969, se comenzó a explotar el uso del internet mediante líneas telefónicas, pero solamente en los altos mandos del gobierno de Estados Unidos, esto como medida de prevención en caso de un bombardeo o ataque nuclear.

Es así como se crea el ARPANET, la cual era la red del gobierno, así como de las universidades para mantener comunicación entre académicos e investigadores con un lenguaje específico con la finalidad de intercambiar información, para sus proyectos de investigación científica. Para el año de 1986, se creó también NSFNET (Red de Fundación Nacional de Ciencias), la cual unificó a cinco macrocentros de computo a diversos investigadores de diferentes lugares de los Estados Unidos. Dando de baja a ARPANET y en 1990 surge Internet.

---

<sup>31</sup> **BARRIOS** Galindo. Gabriela; Internet y Derecho en México, Ed. Mc. Graw-Hill, México 1998, pp. 5-6.

Hoy en día, la forma de concebir a Internet, es como una herramienta de uso diario para una gran cantidad de individuos, que les permite trabajar y mantener contacto con las personas de su entorno, así como otros usos, en el caso de los jóvenes, emplean el Internet para hacer tareas, conocer personas, música, estilos de vida nuevos, temas de interés, etc. Uno de esos temas, puede ser el anime japonés. Es bien sabido que las culturas se pueden conocer, por las nuevas tecnologías, en este caso, el Internet.

Alvin Toffler, menciona que la humanidad ha evolucionado, en “olas” la primera de ellas la agricultura, la segunda con la Revolución Industrial, mientras que la Tercera Ola, es con la revolución tecnológica, donde el medio nativo de comunicación es Internet, “además de ser un medio desmasificador, susceptible a proporcionar servicios personalizados, respondiendo a las exigencias de cada usuario, también produce y reproduce entornos inteligentes”<sup>32</sup>

Toffler, en su definición de la Tercera Ola, hace la caracterización de lo que Internet, es hoy en día, un medio personalizado, en donde se encuentran los gustos de los usuarios, donde se producen contenidos que a su vez se reproducen, esto podría ser mediante las redes sociales, los canales de video, los foros, los blogs y comunidades donde los individuos sean capaces de dejar algo nuevo o simplemente consultar.

En la actualidad, el uso de Internet, es una herramienta imprescindible en la vida diaria de millones de personas a nivel mundial, lo que ha constituido una reestructuración en la manera de concebir a los medios de comunicación y el proceso para efectuar a la misma. Al respecto la autora Delia Crovi Drueta señala. “Desde la perspectiva de los procesos comunicativos, la convergencia tecnológica, el desarrollo de nuevos medios y [...] las contribuciones del escenario tecnológico hacen realidad un viejo sueño: un medio capaz de explorar todos los niveles comunicativos, a la vez

---

<sup>32</sup> ISLAS, Octavio; *Internet columna vertebral de la sociedad de la información*. Ed. Porrúa. México 2005, p.71.

de establecer intercambios simbólicos unidireccionales, bidireccionales y multidireccionales.”<sup>33</sup>

A partir de esto, se puede comprender que el proceso de comunicación a través de la Internet, ha favorecido al intercambio de mensajes de diversas maneras, hoy en día, a través de la red, se pueden encontrar diversos mensajes, con un valor simbólico que involucra muchos factores, lo cual depende de quién sea el emisor del mensaje y porque vías dentro de la red se establecerán los contactos, para así obtener una respuesta óptima a la esperada; confiando también en la manera en que se lance el mensaje al o los receptores.

Para hablar de un cambio en el proceso de comunicación, gracias Internet, se debe de tomar en cuenta que la convergencia tecnológica no solo aporta una nueva forma de expresión y razonamiento, además la oportunidad de que otros medios de comunicación ya existentes, se vinculen a la red en emisión, circulación y recepción.

Se observa en los medios tradicionales, como la televisión, radio y prensa escrita, se han valido de la red, para mantener un contacto más estrecho con los espectadores que pueden ver televisión a través de la red, en momento real y en algunas ocasiones hasta participar en los programas a través de el e-mail o el twitter, como se hace en algunos noticieros de Foro TV.

En el caso de la radio, pasa algo similar, hoy día, existen estaciones de radio de modo independiente que se transmiten a través de la Internet, además de que las estaciones de radio, tienen la opción de ser escuchadas desde el computador. Finalmente la prensa escrita, mediante sus portales de Internet y aprovechando este recurso, han creado un espacio de comunicación, donde la noticia se efectúa en tiempo real.

La Internet, es parte de las nuevas tecnologías, “se puede decir que el avance tecnológico más importante que ha alcanzado el Internet, en materia de

---

<sup>33</sup> CROVI Drueta, Delia; *Sociedad de la Información y Conocimiento*. Ed. La Crujia, Argentina, 2004 p.34

comunicaciones [...], puesto que las redes y en especial la Internet, ofrecen el servicio para comunicarse con otras personas a través de su propia computadora...”<sup>34</sup>. Todo esto da pie al término de las Tecnologías de la Información en Comunicación (TIC).

Una manera de definir a las Tecnologías de la Información y Comunicación, es de la siguiente manera “aquellas que giran en torno a cuatro medios básicos: la informática, la microelectrónica, los multimedia y las comunicaciones”<sup>35</sup>. La computadora, el celular y la Internet, son los principales componentes de una larga lista de las TICs, las cuales se han empleado como un sistema de comunicación nuevo, innovador y que día a día evoluciona mucho más dando pie al proceso globalizador. Esto a su vez da paso a la Sociedad de la Información.

La Sociedad de la Información, ha sido definida de muchas maneras, pero todas ellas engloban a las tecnologías de la información, así como a la era de la mundialización de la comunicación. “Para Marshall McLuhan, se le conoce como “aldea global”, para Alvin Toffler es una “sociedad postindustrial”<sup>36</sup>... Estos términos se han ido desarrollando a través de los diversos contextos en los que se efectúa esta evolución de la sociedad, la cual con la tecnología, ha tenido un cambio radical, en el cual los procesos comunicativos así como el desarrollo social, están supeditados en cierta forma a la tecnología.

Una forma en que la tecnología opera como transmisor de información, es mediante el proceso globalizador que se ha generado por todos los medios, el económico, político y cultural; es este último en el que la tecnología ha operado de manera imperante, acercando a los individuos a través de un ordenador pueden conocer más de otras culturas, de formas de vida, costumbres, etc.

Para Manuel Castells, la sociedad de la información, es concebida como la sociedad red, ya que para él, es un conjunto de elementos que se engloban, entre

---

<sup>34</sup> **HERNÁNDEZ** Morales, Edith; Internet como medio de comunicación electrónica y su influencia en conductas delictivas, UNAM, Facultad de Derecho, México 2005, p. 23.

<sup>35</sup> **SARDELICH**, Maria Emilia; *Las nuevas tecnologías en educación: aplicación e integración de las nuevas tecnologías en el desarrollo curricular*, España, 2006, p.11

<sup>36</sup> **BALLESTERO**, Fernando;: *La brecha digital*, Ed. Fundación Retevisión, España 2002, p. 51.

ellos la tecnología, la sociedad, los procesos sociales, etc; para ello Castells, la define de la siguiente manera.

"Nuevo sistema tecnológico, económico y social. Una economía en la que el incremento de productividad no depende del incremento cuantitativo de los factores de producción (capital, trabajo, recursos naturales), sino de la aplicación de conocimientos e información a la gestión, producción y distribución, tanto en los procesos como en los productos"<sup>37</sup>.

Se puede ver y analizar, que con esta definición toma en cuenta, los diferentes tipos de globalización que se analizaban en los primeros puntos de este capítulo, en donde se habla de una nueva configuración del mundo, Castells habla de los tres niveles, en donde todo lo que se distribuye son productos, ya sean económicos, políticos y sociales, en este último rubro, son los procesos culturales e incluso las formas simbólicas que se abordaron con John Thompson.

De acuerdo a Octavio Islas, en su libro *Internet columna vertebral de la sociedad de la información*, hace referencia a los Tecnoapocalípticos, aquellos que creen que las nuevas tecnologías así como la sociedad de la información, es un mal que producen los gobiernos para mantener controlada a la sociedad por ello cita a Armand Mattelart quién al respecto dice: "la cultura global corresponde al sistema de dominación que con brutal violencia ha impuesto Estados Unidos en el mundo, y las avanzadas tecnologías de la información y comunicaciones están subordinadas a los propósitos de control y hegemonía que ejercen las clases dominantes."<sup>38</sup>

Hoy en día, la sociedad de la información así como el uso de la tecnología ha tenido un uso impresionante en los individuos que manejan una computadora y tienen acceso a Internet, en donde se pueden subir contenidos de diversas vertientes de pensamiento, con ello el cibernauta elige y discrimina la información como mejor la

---

<sup>37</sup> CASTELLS, Manuel; *La era de la Información*, economía, sociedad y cultura, Ed. Siglo XXI, México 2006, en línea <http://www.oei.es/revistactsi/numero1/debate1c.htm> 20 de Abril de 2010 21:26 pm.

<sup>38</sup> ISLAS, Octavio; *Internet columna vertebral de la sociedad de la información*. Ed. Porrúa. México 2005, p. 68.

parezca, sin dejarse dominar por alguna clase. Ahora, es necesario hacer notar el uso de Internet en México, para así conocer un poco más del uso que se podría emplear para determinada búsqueda.

En el caso de México, de acuerdo a Iván Marchant, quién es Conutry Manager de ComScore de nuestro país, en un evento organizado por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI), mencionó, que México es un país que a lo largo del 2010, incrementó su número de usuarios por 2.8 millones de personas, mientras que los individuos entre 14 y 24 años de edad, son el mayor número de usuarios de la red, en nuestro país con un 45% de los cibernautas.

El uso de las redes sociales durante el 2010, tuvo sus mayores alcances en Facebook en un 170% y Twitter, mientras que Metroflog y Hi5, disminuyó su popularidad entre la comunidad virtual. Uno de los foros para compartir información diversa, son los Blogs, que durante el 2010, ocuparon un 60% entre la población mexicana<sup>39</sup>.



México se destaca de muchos países, ya que la utilización del mismo en general es para realizar búsquedas de información, no importando de que índole sea. Mientras tanto Windows Messenger, es empleado por el mexicano en un promedio de 6 horas al día. Los sitios web más visitados por el pueblo mexicano, con uso y acceso a Internet, son:

---

<sup>39</sup> MARCHANT Iván, Estudio sobre la situación de Internet en México, dicho en <http://conecti.ca/2010/08/30/estadisticas-del-uso-de-internet-en-mexico/> El 13 de Marzo de 2011 18:56 pm.

- Youtube
- Batanga (Radio por Internet)
- Vevo
- ITunes
- Musica.com
- Hotmail

Finalmente, es necesario mencionar, que los medios de comunicación y hoy en día con el apogeo del Internet, conforman nuevos ambientes culturales ya que se modifica la forma de crear y de comunicarse, creando nuevas normas, en el nuevo medio que exista, así a través del ordenador, se entablan códigos de comunicación muy diferentes a los establecidos.

### 1.3.2 Revistas

Es uno de los medios de comunicación, que más reconocimiento e impacto puede tener, además de ser un medio muy buscado para publicitar a las marcas por su gran penetración en los diversos mercados, es como se conciben a las revistas. Estas son de los medios de comunicación que mayor tradición y arraigo tienen en la sociedad y hoy en día tienen tanta vigencia como desde su creación.

“Las revistas son consideradas como un medio permanente, pues tanto sus lectores primarios como secundarios, generalmente las conservan”<sup>40</sup>. Es a partir de ahí, donde la revista cobra un alto valor simbólico sobre las personas que las compran, muchos hacen de ahí una colección, tal es el caso de las adolescentes con revistas para ellas, en el caso de las mujeres adultas, pueden coleccionar revistas de cocina y espectáculos, los hombres automóviles, mujeres, etc.

Los jóvenes son el segmento más variado ya que pueden coleccionar muchas a la vez, de diversas temáticas. Como medio de comunicación la revista satisface las

---

<sup>40</sup> BELTRAN y Cruces, Raúl Ernesto; *Publicidad en medios impresos*, Ed. Trillas, México 1989, p. 49

necesidades de las personas con todos los temas que trata y que se especializa para cada segmento.

Las revistas tienen la ventaja, de que este medio de comunicación se adapta a los gustos y necesidades de los consumidores de las mismas, por ello tienen cierta periodicidad en publicación, algunas se publican semanalmente, mensualmente, quincenalmente, etc. Las revistas muchas veces pueden llegar a marcar tendencia dentro de las personas que las consultan, imponer modas, personajes, estereotipos, entre otros.

Es así como la globalización, confluye en muchos aspectos como se ha visto a lo largo de este capítulo, en la cultura, la política, economía, la tecnología, esta última fue quien dio el parteaguas para que la globalización tuviera el boom, que necesitaba para que llegara a todos los rincones de la tierra y la forma más viable de lograrlo, era mediante los medios de comunicación, todos y cada uno de ellos tienen su parte de responsabilidad pero Internet es el más específico, pero para fines de la investigación, las revistas también han sido incluidas en este rubro.

Se ha demostrado con esta primera parte, como la cultura, ha sido vista ya como un producto, el cual se ha ido expandiendo a lo largo del planeta, siendo parte trascendente para que la cultura esté mundializada, con esta primera parte se pretende demostrar, el capítulo dos de este proyecto, el cual habla ya en específico de la primera parte de la problemática, es decir, el anime japonés.

En el segundo capítulo se abordará, la historia del anime, el anime en México, las mejores caricaturas del anime japonés, entre otros aspectos como la forma en que los jóvenes Otakus, se relacionan con el anime, es decir, las revistas de circulación en la ciudad con temáticas de anime, así como los portales de Internet más visitados para conocer y llevar su fanatismo al extremo.

Las principales características de las revistas son:

- **Selectividad de Público:** La revista tiene la particularidad de tener públicos muy selectos, es decir, tiene un target específico, dependiendo de los intereses de las personas, por ello existen revistas de cultura, deportes, automóviles, espectáculos, políticas, etc. Todas y cada una de ellas, para los diversos públicos hay diversos géneros.
- **Larga vida:** Significa que las revistas, tienen una periodicidad, la cual puede ser semanal, quincenal, mensual, etc. Teniendo una permanencia hasta que se lanza el siguiente número, pero además, dependiendo del lector, estas pueden ser coleccionables.
- **Tiempo de Lectura:** Al ser fácil de transportar en diversos lugares, se puede encontrar en muchos sitios, donde la mayoría sean de espera o de tiempo libre. “El lector destina más tiempo a leer las revistas, que a otros medios. Se genera una lectura más tranquila y detallada de los anuncios. De diferentes formas, las revistas un efecto acumulativo entre los consumidores, que van más allá de las expectativas reflejadas en el número de ejemplares en circulación.”<sup>41</sup>
- **Medible:** “Existen fuentes que permiten conocer el número de tiraje, su distribución y la composición de la audiencia”.<sup>42</sup>
- **Formato:** Se pueden encontrar revistas a color o blanco y negro, aunque es mucho más común encontrarlas a color.

A comparación del periódico que trabaja con noticias, las revistas se manejan mediante artículos, los cuales, tienen mayor trascendencia, puesto que conjuntan una investigación o una recapitulación de cierta información, dependiendo del género de la misma.

En el caso de la publicidad, la revista es un medio rentable y barato, además que tiene un mayor alcance en el lector más que la televisión u otros medios de

---

<sup>41</sup> [http://www.mercadeo.com/03\\_revistas.html](http://www.mercadeo.com/03_revistas.html) 12 de Abril de 2011 14:06 pm.

<sup>42</sup> <http://lahistoriadelosmedios.wordpress.com/2010/04/03/periodico-y-revista-caracteristicas/> 12 de Abril de 2011 13:24 pm.

comunicación. “La calidad de reproducción permite que el impacto de ciertos anuncios a todo color sea tremendo.”<sup>43</sup>

Se puede observar, que las revistas, son uno de los medios más importantes de comunicación hoy en día, ofreciendo grandes ventajas de acuerdo a sus características, una de las más rescatables, es su duración, la cual sí el consumidor lo desea puede hacer una colección de la misma, dependiendo de los número que salgan y de los géneros que éstas ofrecen. La revista como medio de comunicación, ofrecen a su vez; una mayor información que se pueda contener dentro de una nota de periódico.

Las revistas, además tienen la capacidad de que no solo una persona las lea y se quede en ese proceso, sino que pueden ser leídas por varias personas en un mismo lugar, por ejemplo, una revista de espectáculos, cuando las personas visitan los salones de belleza, también conocidos como estéticas, generalmente se encuentran este tipo de revistas que pueden ser leídas en más de una ocasión por diversos públicos.

Así se ha podido observar, como es que un medio tan antiguo como la revista, sigue teniendo vigencia, adaptándose a las nuevas formas y modelos de elaborarlas e incluso estas mismas, están pasando a la Internet, que como se mencionaba en el apartado anterior, cuenta con una gran cantidad de información y los medios tradicionales como televisión y radio están también trasladándose a Internet; esto mismo ocurre con las revistas, las cuales atraen también a su público mediante la red.

---

<sup>43</sup> <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/402/4/Capitulo2.pdf> 12 de Abril de 2011 13:49 pm.

## Capítulo II: ANIME: TRANSPORTE DE LA CULTURA JAPONESA.

En el presente capítulo se expone, el principio o eje de la problemática a trabajar en este proyecto de tesis, es decir, el *anime*, un tema relativamente nuevo, que no ha sido trabajado en México como fenómeno social que hoy en día se está haciendo presente en jóvenes mexicanos, desde distintas perspectivas, como factor de fanatismo, como marca, valores culturales, entre otros.

Con relación, a la temática del *anime*, no existe mucha información, haciendo de este trabajo una pauta nueva para abrir una vertiente de estudio con relación a este fenómeno el cual, se ha manifestado por diversos motivos, al correr de los años, todo esto será explicado a lo largo de este capítulo y el tercero.

Existen muchos fanáticos del *anime*, los cuales saben historia, series, pensamiento, música, convenciones; todo ello, hace al fenómeno de la animación japonesa, algo innovador y diferente digno de ser estudiado y analizado, en las mayores posibilidades.

En este capítulo se expone, qué es el *anime*, sus características, un poco de historia del mismo, para el caso específico de México, los mejores *animés* en nuestro país, el pensamiento de algunas personas que lo han llegado a satanizar, así mismo las revistas que muestran esta temática, las más vendidas en México, así como la búsqueda de los sitios de Internet más visitados para conocer sobre este fenómeno que deriva entre el manga y el anime, para conformar el fenómeno que se estudiará en el capítulo tres, con relación a los cambios de identidad a través de estos medios.

## 2.1 ¿Qué es el anime?

Todos, en algún momento de la vida, han visto algo relacionado al *anime*, ya sea videos, figuras de acción, caricaturas, revistas, alguien que hable de este tipo de animaciones, alguien por la calle vestido con estas características, pues bien, este es un fenómeno de estudio relativamente nuevo, que ha tenido gran éxito entre los miles de jóvenes que son seguidores, en gran o menor medida, pero son fanáticos.

Ese fanatismo se puede mostrar de distintas maneras, comprando música o videos, asistiendo a convenciones, adquiriendo figuras de acción de sus personajes favoritos, tratando de conocer cada vez más de los mismos; entre otras manifestaciones; pero el *anime* hoy en día es mucho más que las caricaturas.

“Para mí el *anime*, es lo máximo, una forma de vida, expresión, me identifico con él perfectamente, tiene algo especial, que hace que me encante, el anime es ver la vida desde otra perspectiva, mezclando elementos de la realidad con la fantasía, son dibujos, sí, pero con historias, con una personalidad definida, ellos pueden sufrir, llorar, ser buenos, malos, reír, se equivocan, se molestan, no son perfectos; tienen más rasgos humanos, haciéndolo mucho más llamativo para mí.”<sup>44</sup>

“Escuchando al aficionado con atención, se descubre que él encuentra, en el objeto, su devoción, una narración, unas imágenes, un clima donde puede reconocerse.”<sup>45</sup> Es así como el individuo se va reconociendo, mediante elementos que lo lleven a identificarse, es por ello, que se da el gusto por la animación japonesa, dentro de este marco, es donde se encuentran muchos jóvenes hoy en día que buscan y encuentran en el *anime*, un sentido de pertenencia que no encuentran en otros pasatiempos o elementos propios de la cultura.

---

<sup>44</sup> ENTREVISTA CON Euridice; seguidora del anime. Dentro del marco de la exposición Anime/Manga edición 19, Abril de 2010.

<sup>45</sup> PAPANINI, Vanina A. Anime: *Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, Ediciones La Crujia, Argentina, 2006, p 15.

El *anime* japonés, no tiene una definición en concreto, pero sí aproximaciones, las cuales se han ido construyendo a través de diversos estudios o análisis que se han hecho de este fenómeno cultural que ha rebasado incluso al comic estadounidense y se define al dibujo japonés como.

Una primera forma de definir a este concepto de animación japonesa es el siguiente: “*Anime*, es la palabra usada en Japón para nombrar a la animación, y los occidentales la usamos para referirnos a la animación que tiene sus orígenes intelectuales y técnicos en ese país”<sup>46</sup>

Es así como se da nombre a este vocablo que lo que el Club de Anime de ITESM de Monterrey, toma en cuenta cual es el significado del *anime* japonés en ese país, donde se toma referencia a esta palabra para todo lo que conlleva todo el fenómeno de la animación japonesa para ellos, entre las caricaturas, convenciones, etc. Así mismo se maneja el significado del *anime* en las sociedades externas a la cultura japonesa, que en este caso sólo serán los dibujos animados que se presentan en televisión.

Otra definición presentada, es la siguiente.

“*Anime* es el vocablo con el que se nombra al fenómeno de la animación japonesa. Proveniente de una contracción del inglés, *animation*, el *anime* se ha convertido en una industria altamente rentable, al igual que el *manga*, pues los productos de la industria cultural que surgen de este fenómeno están íntimamente ligados entre sí”<sup>47</sup>

En primera instancia se ha definido a este tipo de caricaturas, este fenómeno del *anime*, no es nuevo, ha ido desarrollándose con el tiempo, a través de la aparición del *manga* como una pequeña historieta que después del tiempo se fue pasando a la televisión, siendo éxito, para después ser un fenómeno cultural, que ha traspasado fronteras.

---

<sup>46</sup> <http://www.fortunecity.com/underworld/rpg/313/anime.htm> 25 de Abril de 2010 17:56 pm.

<sup>47</sup> SALINAS VILLA, Manuel; *La figura del héroe mítico como factor de interés en el anime: Los Caballeros del Zodiaco (Sainte Seiya)*, Tesis, Ciencias de la Comunicación FCPyS, UNAM, México 2008, p. 18

Es sorprendente el hecho de que miles de jóvenes se vuelquen en historias que tienen elementos de realidad y de fantasía, quizá porque encuentran algo propio, es decir, algo en que creer, como una especie de modelo a seguir, en la gran mayoría de los casos, los individuos se identifican con los personajes, por sus personalidad, pensamientos, formas de ser y de actuar e incluso la manera de sentir.

La gran mayoría de las personas del occidente del mundo, están más acostumbradas a ver los dibujos animados que se exportan de los Estados Unidos, donde las historias son sencillas y los problemas se resuelven en la media hora que duran los episodios. En el caso del *anime*, a veces sufre el rechazo de las personas adultas, al considerar que no son para niños por las temáticas que llegan a manejar, pero estas mismas temáticas algunos animes, son parte de la vida cotidiana combinando la fantasía y la realidad, bajo un contexto cultural japonés determinado.

“Me identifico en el anime, por como piensan, los valores que pueden llegar a ser transmitidos por estas caricaturas, son vivencias que alguna vez te han pasado o que te pueden llegar a pasar, es como vivir una realidad en una caricatura.”<sup>48</sup>

Así se puede construir una definición de *anime*, con la narración de algunos testimonios, que durante esta investigación, están siendo de gran utilidad para conocer el fenómeno de la animación japonesa en el país, en voz de los jóvenes que ven al *anime*, más que caricatura, lo ven como una forma y un estilo de vida.

El *anime*, va más allá de dibujos animados de la cultura Japonesa, implica una forma de vida, modos de concebir la realidad, formas de pensamiento, de actuar y de ver la existencia humana, ir más allá de lo común con personajes que pueden ser buenos y malos con características más humanas, para los fanáticos, el *anime*, es concebido como algo increíble, que en muchos casos puede ser que los lleve a una realidad mucho más agradable, a la que viven en su presente.

---

<sup>48</sup> ENTREVISTA CON: CRUZ JIMÉNEZ, Miriam Janeth; *Fan del anime*, Entrevista realizada el día 25 de Abril de 2010.

El *anime* ha permitido tener una nueva concepción del mundo, un imaginario diferente al que pudieron presentar los comics estadounidenses en su momento, tal es el caso de presentar nuevas características la parte del *anime*, como una nueva construcción simbólica del mundo en que viven los seres humanos, una aproximación más real, al respecto Vanina Papalini, presenta dos modelos y son los siguientes:

- “Permitir la emergencia de nuevas significaciones sociales; esto es, de las significaciones sociales que ha ido construyendo la sociedad durante estas últimas décadas, siendo receptivos a aquellas que circulan entre los jóvenes;
- No satisfacer- y no ser compelidos a satisfacer- el requerimiento de “mostrar la realidad” y, en cambio, alentar al despliegue de la imaginación en la creación de mundos ficcionales no constreñidos por la verosimilitud”<sup>49</sup>

Una mezcla de realidad, con situaciones que los personajes del *anime* pueden vivir con la fantasía propia que dan los dibujos animados de cualquier lugar del mundo. Así mismo el *anime* tiene la ventaja que desde su creación ha manifestado contextos mucho más reales, pero esto también depende del tipo de animación que se esté presentando; pero la mayoría de los casos llevan una estrecha relación entre el momento animado de fantasía y la realidad del mundo.

Las temáticas que se pueden llegar a abordar en el *anime*, algunas veces se consideran inapropiadas para los niños, dependiendo de la sociedad donde viva, por ejemplo, la homosexualidad, costumbres, erotismo, entre otras, pero esto depende la censura que se experimente en cada país, como se verán los temas que se pueden tratar o no; pero que en la cultura nipona se permite de modo natural, es por ello que han existido animes como *Ranma ½*, maneja una temática donde el personaje principal en determinados momentos, se transforma en mujer, aspecto que censurado en algunos países, pero en Japón en su momento fue una de las grandes series de *anime* y *manga*.

---

<sup>49</sup> PAPANINI, Vanina A, Op.Cit, p. 23.

Es necesario recalcar, que el anime proviene del *manga*, el cual tiene que ser exitoso en sus versiones impresas para así, pasar a la televisión y ser un *anime*, a su vez sí tiene el éxito deseado, se crean películas y los llamados OVAS, estos últimos; son versiones extras de la serie original, donde pueden existir variaciones, entre las historias del manga y anime e incluso los personajes pueden comportarse de manera distinta a como se plantearon originalmente.

La empresa, Toei Animation, localizada en Japón, comenzó a producir películas y posteriormente a crear en imágenes en movimiento al manga, creándose el anime, algunas caricaturas exitosas que ha tenido esta empresa de animación, han sido *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y *Los Caballeros del Zodiaco* (Nombres otorgados de la traducción en español).

“El *anime* tiene como antecedente inmediato al *manga*, otro producto de la industria cultural, equiparable impacto y aceptación tanto en Japón, como en buena parte del mundo incluyendo México”<sup>50</sup>



**Ejemplo de Manga**<sup>51</sup>



**Ejemplo de Anime**

<sup>50</sup> SALINAS VILLA, Manuel, Op. Cit, p. 9

<sup>51</sup> Imagen Obtenida del sitio [www.bookclub9.com/images/groove-adventure-rave-rave-master-manga-scan22](http://www.bookclub9.com/images/groove-adventure-rave-rave-master-manga-scan22) el día 1 de Mayo de 2010 12:02 pm.

## 2.2 Manga, pionero del Anime:

Para hablar del *anime* es necesario hablar del *manga* japonés. Cuyos inicios como el manga moderno, nacen al final de la segunda guerra mundial, con las primeras historietas y una forma de combinación entre lo que se hacía en Estados Unidos con el comic, y las nuevas formas de expresión y dibujos japoneses.

“El *manga* es la historieta o comic propio de Japón, el cual no sólo sirvió de inspiración para el advenimiento de la animación japonesa cultural, y creativamente hablando, sino que actualmente sigue siendo plataforma para que muchas historias lleguen a realizarse para la industria audiovisual, además de entrar al mercado con toda clase de productos: artículos oficiales de colección, juguetes, videojuegos, DVD’s, CD’s, posters, tarjetas y clubes de *fans*.”<sup>52</sup>

Se puede apreciar que el *manga*, es el pionero del *anime* japonés, con sus historias, las cuales desde la década de los años sesenta, se ha hecho presente, primero en el cine y posteriormente en la televisión; medio donde el éxito ha sido mayor, aunque en la actualidad, Youtube, un sitio de Internet, ha atraído a muchos jóvenes que en búsqueda de conocer cosas nuevas, se adentran a estas “nuevas” temáticas, encontrando al *anime*.

Pero comenzando a hablar del *manga*, es necesario hablar un poco de la historia del mismo, el cual ha ido evolucionando a lo largo del tiempo hasta ser lo que es hoy y ser el factor de creación de la animación nipona.

El *manga*, es un término que para Fredrich Shodt, quien a su vez toma de referencia a lo dicho por Hakusai Katsushika, menciona que el *manga* nace de los ideogramas chino Man (Involuntario) y Ga (dibujo), así logra definirse como dibujo fantástico<sup>53</sup>. Estas características sí se le pregunta al aficionado que significa este tipo de historietas, sin duda contestaría que es un dibujo fantástico; en ellos se encierra

---

<sup>52</sup> Idem, p. 9

<sup>53</sup> Traducción y tomado de **SHODT**, Frederick, *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Lodasha International, en línea.

más que técnica, conlleva trabajo esfuerzo de los Mangakas (Persona que realiza los dibujos de las historietas manga<sup>54</sup>).

Otra definición de *manga* es la siguiente: “*Manga* es el término usado para "cómic" Japoneses, *manga* no es un sinónimo para el *anime* y a veces se da el termino como tal. Los admiradores de anime en Japón en particular no gustan de llamarle *manga* al mismo, los admiradores de este tipo de animación en Estados Unidos lo conocen como “historietas”<sup>55</sup>.

En muchos lugares del mundo, este tipo de historias se les cambia el nombre de acuerdo a los convencionalismos existentes en las diversas culturas, tal es el caso de Estados Unidos, donde se le conoce como historieta, en el caso de México, algunos que desconocen de la existencia y diferencia del *manga* con el comic estadounidense, simplemente les llaman historietas, pero ello es un error, puesto que, son composiciones totalmente distintas.

La historia de este tipo de dibujos japoneses, se remonta desde la mitad del siglo XVII y ha ido evolucionando a lo largo de la historia cobrando nuevos tintes, entre el mejoramiento de la técnica de dibujo y la adopción de técnicas entre la parte oriental y occidental del planeta, siendo parte del fenómeno de la globalización así como un nuevo producto de la industria cultural.

El primer *manga* de la historia japonesa, se remonta a principios de la nueva era, donde estos dibujos representaban los paisajes y la aves, de los distintos paisajes que se presentaban, estos dibujos se les conocía como *Chojugiga*, estos fueron realizados por el sacerdote Toba, mostrando además de estos elementos, a las personas en sus actividades cotidianas.

Bajo esa misma línea, se comenzaba a poner de manifiesto, que al *manga*, sería una forma de evidenciar la vida cotidiana de las personas, historias y vivencias,

---

<sup>54</sup> <http://www.travelnauta.com/?que-es-el-manga/> 7 de Mayo de 2010 6:56

<sup>55</sup> Traducción e Interpretación de. **POITRAS**, Guilles; *Anime Essentials*, Ed. Stone Bridge Press, Estados Unidos de América, 2001, p.17

también representaban la cultura de aquella nación, sus creencias y pensamientos, así surgen diversos pergaminos, estos son *Gaki Zochi* (Pergaminos de fantasmas hambrientos) y *Yama Zochi* (Pergaminos de las enfermedades).

Conforme avanzaba el tiempo y las épocas eran distintas, los reyes, gobernantes, los guerreros, mejor conocidos como *Samurai*, fueron los personajes más representados en las diversas historias que ofrecían los antecesores de la historieta manga. Ya para la era contemporánea, Rakuten Kitazawa, creador de diversas caricaturas y a partir de su trabajo en el suplemento de *Jiji Manga.*, del diario *Jiji Shimpou*, fue quien creó la primera serie de manga japonés, la cual llevaba por título *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* que significa “El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokube”, con fecha del año 1902.

Para la época de la Segunda Guerra Mundial, el manga fue empleado con fines de propaganda. Pero el *manga* actual, se le debe a Osamu Tezuka, quién dio un nuevo giro a este tipo de dibujos, dándoles formas y características con las que hoy se le conoce, él realizó una combinación del dibujo de la historieta o comic norteamericano con el japonés para dar paso al manga moderno; provocando así un importante choque cultural entre Japón y los Estados Unidos.

Tezuka se interesó en la animación norteamericana, por medio de las películas de Disney y el espacio se le dio en el diario *Mainichi*, “Un año después de la creación de la *Nueva Isla del Tesoro* [...] Allí ya desarrolla los elementos característicos de su estilo: los grandes ojos que otorgan expresividad a los personajes, la cualidad cinemática de sus series gráficas, los acercamientos gráficos, la diversidad de temas y los finales no siempre felices, reconocibles fácilmente como rasgos típicos de la producción de Tezuka, influyeron en la siguiente generación de animadores y dibujantes.”<sup>56</sup>

Estas tendencias, se siguen viendo actualmente en el manga y se siguen transportando en el anime, donde los ojos son los que denotan toda la expresión de

---

<sup>56</sup> **PAPALINI**, Vanina A. Op. Cit, p. 31-32

los rostros, reflejando así las emociones y sentimientos que cada personaje pretende proyectar. Así mismo estas técnicas de Tezuka, promovieron la falta de texto en los dibujos manga, en los cuales la imagen dice todo, haciéndolo muy atractivo para leer en una velocidad asombrosa. Finalmente el creador del manga actual también se le atribuye la creación del primer manga femenino con la historia (*El caballero del lazo* de 1954) y los eróticos con (*Cleopatra y Las mil y una noches*).

Creó este tipo de dibujos pensando en que los niños que leían a Astroboy o Kimba el león blanco<sup>57</sup> crecerían y serían adultos es como decidió crear otras temáticas para seguir manteniendo a su público cautivo; para los años setenta que Disney deja de ser impactante en Japón surge una nueva corriente de literatura dramática (*Gekiga*) que Tezuka supo aprovechar para crear manga más sofisticado, hasta su muerte en 1989.



*Astro Boy*<sup>58</sup>.



*Kimba: El León Blanco*.<sup>59</sup>

Para que un *manga*, se convierta en animación y transmitido en televisión, es necesario que haya tenido mucho éxito en sus versiones impresas con un gran tiraje así como la petición de ser televisado, de las temporadas que se hayan realizado en dibujos, es como se crean las versiones audiovisuales, donde pueden existir

---

<sup>57</sup> Nombres otorgados en la traducción al español.

<sup>58</sup> Imagen Obtenida del sitio <http://dreager1.wordpress.com/2010/12/08/astro-boy-vs-mephiles/> 4 de Mayo de 2010 23:45 pm.

<sup>59</sup> Imagen Obtenida del sitio [http://www.ventanime.com/ventas/catalog/product\\_info.php?products\\_id=189&osCsid=8r9kujgsqtr6i8d5udespmjtd3](http://www.ventanime.com/ventas/catalog/product_info.php?products_id=189&osCsid=8r9kujgsqtr6i8d5udespmjtd3) 4 de Mayo de 2010 24:05 pm.

variaciones con la versión original, posteriormente sí el éxito alcanzado en televisión es inimaginable, se crean películas, OVAS <sup>60</sup>, figuras de acción, etcétera.

Finalmente, el manga ha sido un fenómeno cultural en Japón, que ha llevado a la creación de un fenómeno mucho más fuerte que ha impactado a muchas generaciones desde los años sesentas en la nación nipona y posteriormente en todo el mundo, es decir, el anime, los cuales han manejado diversas temáticas y que en el caso de México ha tenido una gran aceptación y cada día sigue siendo favorito para muchos niños y jóvenes que buscan entretenimiento distinto al norteamericano.

### **2.3 Los mejores animes en México durante los 90s y actuales.**

Los ojos saltones, globitos, expresiones extrañas, personajes fantásticos, historias reales y fantásticas, su técnica de dibujo, entre otros elementos, dieron pie a que el anime japonés, comenzara a cobrar el *boom* en México a partir de la década de los noventas, los cuales comenzaron a ser importantes en la televisión mexicana, mediante Televisa y TV Azteca, en los canales 5 y 7 de televisión abierta, se transmitían animes como:

- *Sailor Moon.*
- *Saint Seiya* (Los Caballeros del Zodiaco).
- *Los Supercampeones.*
- *Dragon Ball.*
- *Dragon Ball Z.*
- *Dragon Ball GT.*
- *Candy Candy*
- *Mazinger Z*
- *Meteoro*
- *El Jardín Secreto*
- *Magic Knight Rayearth* (Las Guerreras Mágicas).

---

<sup>60</sup> Cintas o versiones mejoradas del manga y del anime, donde los personajes pueden ser diferentes en sus comportamientos, pensamientos, etc.

- *Mikami la Cazafantasmas.*
- *Kimba el león blanco*
- *Ranma ½*
- *Naruto*

Estos son sólo algunos de los animes, más vistos y recordados por la juventud actual, en este caso se hablarán de algunos de los animes más llamativos y que manejan una historia combinada entre la realidad y la fantasía, así mismo los más recordados por los individuos y que en muchos casos fueron los que dieron la pauta para comenzar a adentrarse en el mundo del *anime*.

Cada uno de ellos representa una historia, un tiempo y un espacio (Japón), personajes singulares y que en cierta forma son entrañables para las personas, ejemplos como *Goku (Dragon Ball)* *Serena Tsukino (Sailor Moon)*, *Oliver Atown (Los Supercampeones)*, sus formas de ser, de actuar, de pensar e incluso de comportarse dejaron algo en aquellos niños que hoy día son adultos o adolescentes que buscan el anime como fanatismo e incluso el recuerdo de su infancia; aunque algunos llevan a su fanatismo más allá, siendo este el fenómeno a estudiar en el capítulo tres de este proyecto de tesis.

Algunos de los animes más exitosos en México son:

### 2.3.1 Dragon Ball.



*Dragon Ball*, es una serie creada por Akira Toriyama, en 1984, para la empresa de Shueisha dentro del semanario de Shonen Jump, este fue sin duda el más grande éxito de Toriyama, junto con *Dr. Slump* (1980). Específicamente hablando de *Dragon*

<sup>61</sup> Imagen Obtenida del sitio <http://www.dblegends.com/dragon-ball/> el día 9 de Mayo de 2010 20:46 pm

*Ball*, fue un *manga*, que sin lugar a dudas ha tenido un gran éxito desde su creación hasta la fecha, donde sigue teniendo en algunos países constantes repeticiones.

La saga de Dragon Ball, se divide en tres grandes temporadas: *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* (dividido en cuatro sagas) y finalmente *Dragon Ball GT*, esta última es una versión independiente de Shueisha, ya que Akira Toriyama, creador de Dragon Ball, se había hartado de su propia creación. Toda esta serie de anime, fue producida y transmitida por Toei Animation, con los derechos de Shueisha.

El personaje central de esta serie, es *Son Goku*, mejor conocido simplemente como *Goku*, cuyo nombre tiene diversos significados, de los cuales no hay uno que realmente sea el verdadero. Prosiguiendo con la historia, en *Goku*, es en quién gira toda la trama, con diversos personajes que se van descubriendo a lo largo de las diversas temporadas, de los cuales, algunos se mantienen toda la serie y otros van desapareciendo en cada una de las etapas.



62



63

La primera temporada es *Dragon Ball*, donde comienza toda la trama de esta historia que impactó en las naciones donde fue presentada, la historia gira en torno a la búsqueda de siete esferas naranjas, las llamadas *Esferas del Dragón*, para despertar a un mítico dragón de nombre *Shen long*, el cual concede tres deseos a quién logre reunir dichas esferas.

---

<sup>62</sup> Imagen Obtenida del Sitio [alternaterealitydbznaruto.synthasite.com](http://alternaterealitydbznaruto.synthasite.com) el día 9 de Mayo de 2010 20:55 pm.

<sup>63</sup> Imagen Obtenida del Sitio <http://www.google.com/imgres?imgurl=http://2.bp.blogspot.com/fan> el día 9 de Mayo de 2010 21:10 pm.

Junto con diversos personajes como Bulma, Yamcha, Hulo, Puar, Kriling, el maestro Roshi, entre muchos otros conforman esta aventura, donde se pone en juego la amistad, la valentía, amor y una lucha constante por lograr los sueños, es lo que se pretende resaltar con esta serie de animación, que fue criticada por la violencia que en algunos capítulos y en las temporadas posteriores presentan, en el caso de México se veía a esta caricatura como violenta pero al final tuvo mucho éxito en el país, que hasta no mucho tiempo seguía en televisión por el canal 5.

Conforme avanza la serie, se descubren secretos de Goku, que ni él mismo conocía, enemigos mucho más fuertes que desestabilizan la paz de la tierra y del universo. Freezer, Cell, Bu, entre otros, son los enemigos a vencer por Goku y sus amigos, quienes tienen poderes especiales como volar, adquirir una mayor fuerza e incluso fusionarse unos con otros. También conforme avanza la serie, se ve el crecimiento de Goku, quién de ser niño pasa a ser adulto y padre de dos hijos y una nieta, quienes heredan su fuerza y poder de combate.

Goku, es el héroe de la serie, eso es un hecho, pero nadie le quita esa parte torpe e infantil que puede llegar a demostrar, su glotonería, sus ocurrencias y ese tipo de situaciones hacen de este personaje, un ente entrañable para la memoria de las personas, y sí se hace referencia a uno de los testimonios mencionados en el primer apartado de este segundo capítulo, se aprecia que en verdad los personajes pueden tener características propias de un ser humano de esta realidad.



64



65

<sup>64</sup> Imagen Obtenida del sitio <http://dragonballz-episodes.otavo.tv/> el día 6 de Abril de 2011 11:53 am

<sup>65</sup> Imagen Obtenida del sitio <http://www.starpulse.com/news/indix.php.2008/3/27> el día 6 de Abril de 2011 11:56 am.

### 2.3.2 Sailor Moon



66

Sailor Moon, es un manga y posteriormente un anime producido y dirigido por Naoko Takeuchi, una mangaka que destacó a nivel internacional por medio de esta serie que fue traducida en más de diecisiete idiomas y que causó un gran revuelo, principalmente entre las niñas, aunque los niños también veían la historia donde Serena, Ami, Rei, Lita y Mina<sup>67</sup>, cinco chicas que a lo largo de las cinco temporadas van viviendo experiencias como personas normales y como Sailor Guerreras. Todo esto ocurrió en el año de 1992. Este es uno de los animes más importantes de los *Shoujo*, es decir, aquellas historias diseñadas para niñas.

Dentro de cada capítulo se puede apreciar cómo van luchando estas cinco chicas y, por un mundo mejor y mientras mantienen esa lucha como Sailor Scouts, ellas mismas van madurando y creciendo, por las experiencias que van viviendo a lo largo de la historia, entre buenas así como malas experiencias, pero nunca dejan de creer en sus ideales luchando por la paz del mundo.



*La cinco Sailor Scouts*

<sup>66</sup> Imagen obtenida del sitio <http://web486.eta.ibone.ch/venuslight/anime/logo/logos.htm> el día 6 de Abril de 2011 12:10 am.

<sup>67</sup> Nombres puestos por la traducción al español.

<sup>68</sup> Imagen Obtenida del sitio <http://www.bigshinyrobot.com/reviews/archives/18140> 9 de Mayo de 2010 21:30 pm.

<sup>69</sup> Imagen obtenida del sitio <http://sailormoonandsailorminimoon.blogspot.com/> el día 6 de Abril de 2011 12:20 am.

Esta serie se divide en cinco temporadas, *Sailor Moon*, *Sailor Moon R*, *Sailor Moon S*, *Sailor Moon SS* y *Sailor Stars*, en total son doscientos capítulos, donde se narran las historias de estas guerreras y que provienen del legendario reino de la luna llamado “El Milenio de Plata”.

La serie en un principio estaba pensada en explotar como personaje central a Sailor V, pero al realizar los dibujos se decidió que el peso fuerte lo tendría Sailor Moon, en vida común es Serena Tsukino, una chica de 14 años, perezosa, poco inteligente, glotona, llorona y miedosa, pero a la hora de defender a los seres que más ama, es sin duda quien mayores valores tiene.



Serena Tsukino<sup>70</sup>



Sailor Moon<sup>71</sup>

Ella junto con las otras cuatro Sailor Scouts, cada una representando a uno de los planetas interiores y posteriormente en las siguientes temporadas se unen las de los planetas externos e incluso al final guerreras de otro planeta, pelearán por proteger a los seres de este mundo.



<sup>70</sup> Imagen Obtenida del sitio <http://www.sailorlunaticas.com/Galerias/Sailor-Moon/Serena-Tsukino-Sailor-Moon-16.jpg> el día 9 de Mayo de 2010 21:35 pm.

<sup>71</sup> Imagen Obtenida del sitio <http://www.sailorlunaticas.com/Galerias/Sailor-Moon-1/Serena-Tsukino-Sailor-Moon-1766.jpg> el día 9 de Mayo de 2010 21:38, pm.

Sailor Moon, es una serie que aborda diversas temáticas como el amor, la valentía, la amistad, la confianza, la solidaridad, el amor al mundo, que a pesar de que este está manchado por la negatividad, aún puede existir gente que crea en él y en las personas que lo habitan. Escenas de amistad, de pelea, de coraje e incluso de dolor, son algunos de los momentos que llevan al espectador a contemplar el destino de estas cinco amigas que cada una con sus cualidades viven su día a día

El hecho de que cada uno de los personajes, tenga sentimientos y maneras de ser muy diferentes, hace ver el mundo de anime, mucho más real, que una simple caricatura.

Los personajes conforme pasan las temporadas, van creciendo y madurando, esto se puede ver en la técnica con la que se realizan los dibujos y características de cada uno de ellos, mostrado así que las caricaturas también crecen, maduran y van viviendo como cualquier ser humano. “Uno de los aspectos más peculiares de la animación japonesa es la continuidad que existe entre un capítulo y otro dentro de una serie animada”<sup>73</sup>

Esta serie, al tener tanto éxito tanto en versión manga como anime, se decidieron sacar figuras de acción, tres películas y diversos souvenirs de esta serie, posters, muñecas, sitios web dedicado a estas chicas, uno de ellos es <http://www.sailorlunaticas.com>, en el se encuentra el perfil de cada personaje, la historia, imágenes, videos, las películas, todo un sitio dedicado a estos personajes de Naoko Takeuchi. En esta misma serie, se ve una de las características del anime, es decir, no hay siempre un final feliz, al respecto Galicia Lozano dice lo siguiente.

“Sailor Moon diferiría en parte de las demás series japonesas por la forma en que se desarrollaría la historia, y muestra de ello es inesperado final de la serie en “Sailor Stars, donde el bien triunfa pero el mal no es destruido, sino regresado a su lugar de

---

<sup>72</sup> Imagen obtenida del sitio <http://losmangasdemivida.blogspot.com/2009/11/xsailor-moon.html> el día 6 de Abril de 2011 12:35 pm.

<sup>73</sup> GALICIA Lozano, Francisco Erick; *Sailor Moon y el manejo de los recursos mitológicos y sociológicos en la narrativa de la animación japonesa para la emisión de un mensaje anecdótico*, Tesis, FCPyS UNAM, 1999, p. 10

origen, al lado del bien mismo en el corazón de los hombres, por lo que su existencia estará supeditada a la responsabilidad del hombre mismo”<sup>74</sup>

Se puede apreciar mediante esta serie, como los finales en las series japonesas es diferente al que siempre presenta Estados Unidos en sus comics, con la perfección del hombre y la felicidad.

Es así, como en esta serie de anime, que ha tenido éxito y un alcance a nivel global, es cómo podemos encontrar diversas características de lo que es el anime japonés, las temáticas que manejan, así como la transmisión de valores humanos dentro de este tipo de caricaturas japonesas.

“Cuando me levanto en la mañana, veo como el viento mueve las cortinas blancas como la nieve, el reloj cucu, suena para decirme que ya son las siete, y entonces mi mamá grita, ya levántate o llegarás tarde a la escuela, le contesto a medio dormir, por favor déjame dormir tres minutos más.

Todos los días llego tarde a la escuela y la maestra me hace estar parada en el pasillo, también saco malas calificaciones en los exámenes, después de clases comemos Hot Cakes, y quedamos fascinadas con los vestidos de fiesta que vemos en los aparadores de las grandes tiendas. Me encantaría volver a tener una vida así, me encantaría”.<sup>75</sup>

Con este pequeño fragmento, se muestra cómo es que vive un personaje de anime, en una de las tantas series donde se pueden encontrar diversas temáticas, como una forma de ser de un ser humano, representado en las series japonesas.

---

<sup>74</sup> *Ibidem*, p. 61.

<sup>75</sup> Fragmento tomado del capítulo 48 de la Primera Temporada de Sailor Moon,; por Naoko Takeuchi. <http://www.youtube.com/watch?v=Q1vUQhh6oHk&NR=1> 17 de Mayo de 2010 23:14 pm.

### 2.3.3 Los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)



Saint Seiya o nombrada en México como Los Caballeros del Zodiaco, es una serie japonesa creada por Masami Kurumada, en 1986, primeramente como manga en Shonen Jump y posteriormente como anime se crearon 114 capítulos, en tres temporadas y algunas películas, teniendo un gran impacto no solo en Japón si no a nivel global. En esta serie se presentan batallas y combates diversos escenarios, todo con el fin de proteger a la reencarnación de la legendaria diosa griega, Atena.

Editada por Shueisha, Saint Seiya fue uno de los mangas más exitosos no sólo en Japón sino a nivel mundial, que en el caso de México produjo un gran fenómeno, con cantidad de repeticiones de cada una de las sagas, editándose así revistas, figuras de acción, películas, posters, etcétera. Toda esta serie está basada en la mitología griega.

La historia narra la vida de cinco jóvenes, que buscan ser guerreros y grandes peleadores de las artes marciales, pero en el camino por ese sueño, tenían que enfrentar a grandes adversarios, como Poseidon, Ades, Hilda de Adsgar, entre otros, para proteger a la reencarnación de la diosa Atenea, quién residía en Saori, una hermosa joven, además de ser millonaria, tenía una gran calidez humana y el interés por el bienestar de los suyos.



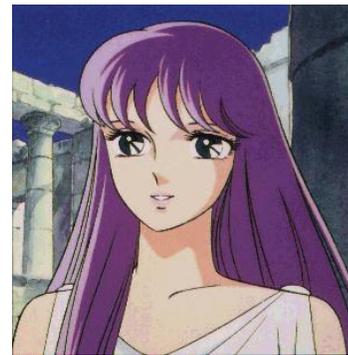
Los cinco Caballeros de Plata<sup>77</sup>

<sup>76</sup> Imagen Obtenida del Sitio <http://www.freewebs.com/vuxor/caballerosdelzodiaco.html> el día 9 de Mayo de 2010 21:46 pm.

El protagonista de esta serie es Seiya, un joven de gran temperamento y fuerza espiritual, quién se convierte en el máximo protector de Saori (Atena), junto con Shiru, Rioga, Shun e Iki, estos dos últimos, eran hermanos, todos juntos eran caballeros de bronce (el rango más bajo de caballero). En su lucha por proteger a la reencarnación de la diosa griega, encuentran la manera de convertirse en caballeros dorados, esto gracias a su temple, fuerza, voluntad y protección brindada a su protegida, por quién incluso daban su vida.



Seiya



Saori (Atena)

En el caso del protagonista, es decir, Seiya, el poder del cosmo “aquella fuerza mística que reside en todos los seres vivos, la cual puede dar una cantidad sorprendente de poder sí es usada de manera adecuada. Dentro de la historia, Marin de Águila, maestra de Seiya, le explica que el poder del universo corre a través de sus venas”<sup>78</sup>

Con esta explicación, se entiende que toda la fuerza radica en el espíritu de las personas, el cual dependiendo de su pureza es como podrán alcanzar sus objetivos y que estos mismos sean claros. Para que el Manga de Saint Seiya, fuera un anime como es conocido hoy en día, fue gracias a la empresa Toei Animation, misma creadora de Sailor Moon y Dragon Ball, así como muchas series japonesas.

---

<sup>77</sup> Imagen obtenida del sitio <http://www.forodefotos.com/series-anime/4348-los-caballeros-del-zodiaco.html>  
9 de Mayo de 2010 21:56 pm.

<sup>78</sup> SALINAS VILLA, Manuel, Op. Cit, p. 30

### 2.3.4 Naruto:

Naruto es un anime y manga, relativamente nuevo, que a estas nuevas generaciones, del año 2005 hacia adelante ha impactado mucho más en los jóvenes de hoy que los tres anteriores tratados en este trabajo que son los más emblemáticos de la década de los noventa y en este nuevo siglo, milenio y década, Naruto, Evangelión, Bleach, entre otros, son los animes del momento, siendo Naruto una gran sensación.

Esta serie de manga y después de anime (primero historieta y después serie de televisión) como en todos los casos. Naruto llegó a superar el reto significativo que fue Dragon Ball y toda la zaga, en esta nueva serie se narra la historia de un niño muy torpe que busca el reconocimiento de los demás y convertirse en el mejor ninja a nivel mundial, creado por Masashi Kishimoto en el año de 1999 y que se divide en dos grandes temporadas, la primera es hasta la partida de Sesuke y la segunda cuando Naruto regresa de un viaje de entrenamiento.

Naruto es un niño que con su perseverancia y gran constancia para trabajar así como esmerarse, es como logra adquirir técnicas avanzadas de Hokage, un arte marcial donde la categoría es ser ninja, él ha sido un niño muy solitario pero a pesar de ello muy alegre y en compañía de sus amigos, logra convertir sus sueños en realidad, venciendo a sus miedos y adquiriendo una gran fortaleza.



Naruto<sup>79</sup>

---

<sup>79</sup> Imagen Obtenida del Sitio [www.gameguru.in/images/naruto-clash-of-ninjas-wii.jpg&imgrefurl=http://www.gameguru.in/fighting/2007/14/naruto-clash-of-ninja-mvz-for-nintendo-wii-](http://www.gameguru.in/images/naruto-clash-of-ninjas-wii.jpg&imgrefurl=http://www.gameguru.in/fighting/2007/14/naruto-clash-of-ninja-mvz-for-nintendo-wii-) el día 9 de Mayo de 2010 22:35 pm.

## **2.4 Revistas de Anime y Manga en México**

El anime en nuestro país, como en muchos lugares del mundo, es conocido principalmente por los medios de comunicación que estén en boga en su momento, tal es el caso de la televisión, las revistas y hoy en día Internet, son los tres medios principales, por los que el anime, es conocido en nuestro país y que tiene tanta popularidad entre los jóvenes y los no tan jóvenes.

### **2.4.1 Conexión Manga**

Una de las revistas más populares o quizá la más popular entre los jóvenes, es Conexión Manga, la cual tiene un tiraje quincenal, así como una edición especial cada mes, en dicha revista se manejan las notas más importantes sobre el mundo del anime, del manga, de las tendencias, convenciones, series, comentarios, dibujos de los fanáticos, promociones, entre otras.

Uno de sus principales atractivos, es que contiene un CD de promoción que maneja temáticas extras, que son de general interés entre los jóvenes; así mismo esta revista tiene la promoción de un cupón el cual tiene un descuento para la convención más importante de anime en México, que es la TNT. Esta revista pertenece a la editorial Vanguardia editores.

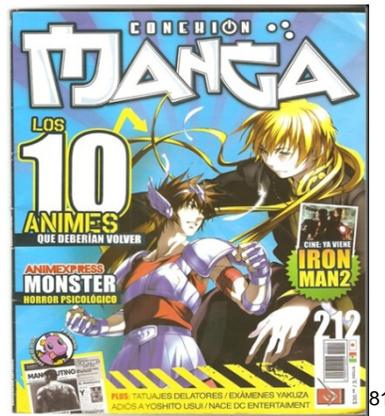
Esta revista, cuenta con las siguientes secciones:

- Animexpress
- Mangaexpress
- Reportajes
- Última toma
- Portalbetamax
- Buzón
- Galeria
- CM Biography
- El estudio de Kagura

- Los viajes de Mokona

Conexión Manga, tiene un tiraje de 60,000 ejemplares a lo largo del país, además de que su público está dirigido más a mujeres que a hombres, siendo el 70% de los lectores el público femenino, mientras que los hombres sólo un 30% de ellos es lector o fiel a la revista Conexión Manga, la edad de los consumidores de la publicación es de 13 a 18 años, siendo estudiantes de secundaria y preparatoria. Además la revista tiene un alcance nacional, también a nivel Latinoamérica y Sudamérica<sup>80</sup>.

Esta revista tiene sus orígenes en la década de los noventas, alcanzando su apogeo hasta el año 2000 y desde ese momento, ha ido creciendo entre el público para ser así, la máxima revista conocida en el género de la animación japonesa, a lo largo de estos años la revista ha ido acrecentando su número de páginas, cambiando secciones, estando siempre a la vanguardia de sus lectores, los cuales tienen una gran fidelidad a dicha revista.



La revista de Conexión Manga, también comparte en la web, un pequeño periódico el cual lleva por título Mangatutino, en este pequeño boletín por la red, se les dan breves notas a los fanáticos del anime, sobre las últimas noticias y temas de interés que puedan surgir en el fenómeno de la animación japonesa, como música, video, entretenimiento en general, así como las últimas noticias que ocurren en Japón

<sup>80</sup> <http://www.vanguardiaeditores.com/conexionmanga/> 11 de Agosto de 2010 21:00 pm.

<sup>81</sup> Imagen Obtenida del Sitio [http://www.anmeteca55.com/2010\\_04\\_18\\_archive.html](http://www.anmeteca55.com/2010_04_18_archive.html) el día 11 de Agosto de 2010 21:15

Además, Conexión Manga, tiene un grupo en Internet a través de la red social de Facebook, para los usuario que tengan dudas o algunos comentarios, pueden subirlos a dicho perfil y el administrador de dicho perfil, es quién responde a las inquietudes de los usuarios de esta revista, que está siendo considerada de las más importantes en México.

Conexión Manga, tiene mucha popularidad entre los jóvenes fanáticos, puesto que es una revista que maneja todos los temas que los jóvenes buscan con respecto a este fenómeno, desde las series de animación, hasta la música de las mismas, en este último punto, los jóvenes usan la revista así como portales de Internet para conocer los títulos de los tracks que son de su interés.

#### **2.4.2 Akiba Kei**

Esta revista, se especializa principalmente en reseñas sobre la cultura japonesa, anime, manga, entre otras temáticas incluso sobre los avances de la tecnología, para trabajar las nuevas series que se están creando en Japón, incluso otras temáticas que se han convertido de interés general entre los jóvenes fanáticos de la animación japonesa.

En comparación a Conexión Manga, esta revista tiene un tiraje menor considerable, ya que la primera cuenta con 60,000 y Akiba Kei, solamente 15,000 revistas, aunque tiene muchas más temáticas que la revista de Conexión Manga, su periodicidad es de carácter mensual y tiene el mismo alcance que la revista perteneciente a su mismo grupo editorial, pero el target de esta revista es mucho más avanzado, porque casualmente los profesionistas son las personas que principalmente leen esta publicación con un 60% con un nivel socioeconómico B.<sup>82</sup>

Finalmente existen otras publicaciones, como Otaku, que apenas están teniendo apogeo y abriéndose brecha entre las dos principales revistas que manejan la temática de anime, es decir, Conexión Manga y Akiba Kei, las cuales como hemos

---

<sup>82</sup> <http://www.vanguardiaeditores.com/productosakibakei.html> 11 de Agosto de 2010 21:17 pm.

visto contienen temáticas comunes pero tratadas desde diferentes perspectivas, dependiendo de los públicos a los cuales van dirigidas, jóvenes estudiantes y profesionistas.



83

### 2.4.3 Revista Otaku

Esta publicación poco a poco ha ido cobrando relevancia dentro de la comunidad Otaku, después de las primeras antes mencionadas; la revista Otaku desde el título de la misma ya pretende identificarse con los jóvenes que disfrutaban del anime y manga. Esta publicación es parte de la editorial Mina Editores.

La revista Otaku, maneja temáticas como el manga, anime, videojuegos, noticias de este corte, entretenimiento, recomendaciones de los mejores sitios de Internet, galerías, además la sección estrella de la publicación es Super Otaku, donde se describen los nuevos lanzamientos de las series y mangas que causan sensación en Japón.

Otaku, va dirigida a niños y jóvenes que gusten del anime japonés y todo lo que conlleva esta temática, los cuales siempre estarán pendientes de las últimas noticias e innovaciones que exista con relación a este tema. La edad de los consumidores está determinada entre 12 y 23 años. El nivel económico de la misma es C+, C y D. Con

<sup>83</sup> Imagen Obtenida del Sitio <http://recuerdosdemisvictimas.blogspot.com/> 11 de Agosto de 2010 21: 25 pm.

un precio de \$22. Un 15% de los lectores son mujeres mientras que el 85% de los consumidores de la revista, son hombres. La periodicidad de la revista es mensual, además de tener un tiraje de 30,000 ejemplares.



## 2.5 Los Sitios Web del Anime

A lo largo del tiempo, los medios de comunicación se han ido transformando, de los diarios paso a la radio, de la radio a la televisión y en los últimos años, todo se ha ido canalizando también a la Internet, siendo así que el fenómeno del anime, tiene un refugio y un punto de localización importante, en diversos sitios web, donde pueden desde conocer, hasta criticar y dejar sus puntos de vista sobre las series de anime y manga.

Sitios como Youtube, Blogs, Redes sociales, entre otros, son los principales medios mediante los cuales, el anime puede conocerse, incluso las revistas y otros portales suben constantemente información sobre la animación japonesa, videos, *tracks* de música, películas, información en general entre otra cantidad de temáticas, que hacen que los jóvenes interesados en el tema tengan una gran accesibilidad de manera sencilla a dichos contenidos a través de la Internet, para que sean unos buenos Otakus.

---

<sup>84</sup> Imagen obtenida del sitio <http://www.minaeditores.com/inforevistas/r34.php> el día 11 de Abril de 2011 12:50 pm

En este punto se tocarán algunos sitios o tipos de páginas web, donde los jóvenes y fanáticos del anime en general, pueden tener acceso a la información de su interés.

### **2.5.1 Youtube**

Sin lugar a dudas, Youtube, es la principal plataforma para subir, descargar y ver videos de diferentes temáticas que podamos imaginar; entre ellos; musicales, series, caricaturas, telenovelas, información en general, se puede encontrar en tan visitado sitio de Internet. El anime, tiene cabida en tan singular espacio y lo podemos encontrar con sólo teclear el título de alguna serie, para que el buscador programe una serie de videos, donde vienen, capítulos, OVA'S, música, ediciones especiales, mezcla de canciones, etc.

Youtube surge en el año 2005, por ex trabajadores de la empresa Pay Pal, todo comenzó con una frustración de mandar por mail un video de una fiesta y con ello uno de sus fundadores, decidió crear un sitio web, donde todas las personas subieran videos de lo que ellos desearan, pero siempre y cuando no tuvieran contenidos de faltas a la moral, contenido sexual, entre otras.<sup>85</sup> Fue así como surgió Youtube, el canal más grande videos, de temáticas anteriormente mencionadas.

Hoy día en Youtube se “cuelgan” 65,000 videos en un mismo día, todos con la finalidad de dar a conocer o entretener a los demás a lo largo del mundo.

A pesar de que Youtube es una gran plataforma, en muchas ocasiones, los videos de los capítulos de anime, se ven eliminados por el mismo sistema del sitio web, por los derechos de autor, incluso los capítulos no pueden verse completos, más que en partes con duración de diez minutos cada una de ellas. “Youtube aloja, una variedad de videoclips de películas y programas de televisión, videos musicales y videos caseros (a pesar de las reglas de Youtube contra subir videos con copyright,

---

<sup>85</sup> [http://www.cad.com.mx/historia\\_de\\_youtube.htm](http://www.cad.com.mx/historia_de_youtube.htm) 15 de Agosto de 2010 18:44 pm

este material existe en abundancia). Y en este sentido YouTube ya ha tenido encontronazos legales con productoras y cadenas de televisión”<sup>86</sup>

Pero pese a estas normas que los creadores del sitio han puesto, para que su sitio funcione de la manera más adecuada, no es respetado por la misma libertad que tiene el internet y sin una legalización, esto seguirá pasando. Con solo escribir en el buscador del sitio, la serie de preferencia, se pueden encontrar partes de la serie, en diversos idiomas, los *tracks* de música, los cuales tienen muchas visitas así como comentarios que hacen los espectadores hacia los videos e incluso agradecimientos para las personas que los suben, las razones son muchas, pero todos recurren a YouTube para conocer más de la serie.

Este punto puede ser perjudicial para la distribución del anime, en puntos de venta de series en DVD, ya que es más sencillo ver la serie o descargarla a través de canales de video, como Youtube, sin la necesidad de gastar cierta cantidad de dinero.

En la búsqueda se pueden encontrar también, los llamados *top*, es decir, los mejores animes, las mejores escenas, canciones, los animes por cada una de las décadas, así mismo es empleado YouTube y con relación con el anime un foro de discusión, mediante los comentarios que son subidos al video.

### **2.5.2 Redes Sociales.**

En la actualidad, las Redes Sociales, han sido quizá el fenómeno más grande que ha dado la Internet en los últimos años, algunas como Facebook, Hi5, Twitter, Metroflog, Sonico, entre muchas otras, se han encargado de hacer grupos de amigos, conocer personas y por ende, formas de pensar y de expresión.

Para el caso del objeto de estudio de este trabajo de tesis, con solamente teclear en el buscador de HI5, la palabra “anime” lleva a encontrar 4442 grupos para unirse a uno o varios de ellos e incluso dar comentarios, opiniones y críticas a las

---

<sup>86</sup> [http://www.cad.com.mx/historia\\_de\\_youtube.htm](http://www.cad.com.mx/historia_de_youtube.htm) 15 de Agosto de 2010 18:52 pm.

series de animación o de la temática anime en general. Es así como en cada uno de los grupos hay entre 1,000 y 5,000 miembros, todos enfocados en una misma temática como lo es anime.<sup>87</sup>

Ahora bien, si se teclea, algunos nombres o títulos de las series, la lista se hace mucho más reducida, puesto que cada fanático buscará de acuerdo a sus intereses, la serie de su preferencia, al teclear en el buscador la serie “Evangelion” se encuentran 110 grupos y 223 personas con el seudónimo de la serie. La serie que se está considerando de la nueva década y era del anime, es decir, “Naruto”, tiene a 18,088 personas con el seudónimo y 2732 grupos. En cada uno de ellos como se ha mencionado, se encuentran temas, preguntas frecuentes, entre otras temáticas que a través de las redes sociales se van conociendo y provocando interés entre los sujetos.

Navegando en el *Facebook*, y teclear la palabra anime, aparecen 500 grupos o enlaces de gusto para las personas que están interesadas en el tema y su vez entre las diversas temáticas, se encuentra un Club de Anime, que le interesa a 191,346 personas y que están unidas no sólo a ese, puede que a muchos grupos más, pero la lista se va reduciendo conforme avanza la búsqueda, a 50,000 personas por grupo o 15,000.<sup>88</sup>

En la cuestión de búsqueda por series de televisión, a pesar de que hay muy pocos, tienen una cantidad impresionante de adheridos al grupo, Evangelion tiene 198, 564 personas en un solo grupo. Todo esto nos habla de una gran cantidad de personas que gustan y se entretienen con el anime.

### **2.5.3 Foros y Blogs**

Una tercera forma, mediante la cual, se experimenta en la Internet el conocer o empaparse de información sobre el anime japonés, es sin duda, los blogs o los foros de discusión; los cuales se convierten en una puerta de acceso a información sobre series, casas productoras, convenciones, datos generales, culturales, entre otros.

---

<sup>87</sup> <http://www.hi5.com/friend/displayHomePage.do> 15 de Agosto de 2010 19:25 pm.

<sup>88</sup> <http://www.facebook.com/> 15 de Agosto de 2010 19:45 pm

Es imposible contabilizar los fenómenos que suceden a diario en la red, así mismo las páginas de Internet tampoco se pueden contabilizar, para el caso del anime, existen un sinnúmero de sitios web para la búsqueda de información, algunas páginas con las que se encuentra información de diversas temáticas como música, personajes, sinopsis, biografías, entre otras cosas, son

<http://www.elrincondelmanga.com/>

<http://www.mcanime.net/>

<http://www.worldanime.tv/>

<http://www.latinoanime.net/>

<http://dzfansub.blogspot.com/>

<http://bloganime.org/board/index.php?referredby=2>

Es necesario hacer un breve análisis sobre los sitios de interés, que han sido propuestos para localizar temáticas relacionadas con la animación de La Tierra del Sol Naciente. En ellos se encuentra información sobre las revistas de manga, sobre series de anime, videos, etc.

El primer sitio a analizar es <http://bloganime.org/board/index.php?referredby=2> Es un blog especializado en la temática de anime, donde se encuentran elementos diversos de búsqueda dependiendo de los intereses de las personas que lo empleen. Uno de ellos es la Zona de Comunicación Blog Anime, en esta sección, se puede hacer servicio de búsqueda de series de esta naturaleza, así como establecer contacto con el administrador de este blog.

La siguiente sección de este blog, es La Zona General, se pueden apreciar diversos temas, dentro de esta zona, se pueden encontrar noticias, no solo del anime, también de interés general que suben los posteadores de este blog, existe también dentro de esta sección una zona de aprendizaje, donde se pueden subir dibujos y material diseñado por los seguidores del blog.

Como tercera sección de este blog, es exclusivamente para el temático anime, la cual lleva por nombre Zona de Anime y Cartoons, en esta parte del blog, se pueden subir temas sobre el anime, características, historia del mismo, los medios que ha cubierto este tipo de animación, como las revistas, cine, anime en DVD y los diversos géneros que tiene el anime. Finalmente existe un apartado que tiene diversas direcciones para ver las series por Internet, como Megavideo, Youtube, Animeid, etc.

Un sitio de Internet, llamado Mediafire.com, tiene un apartado especial dentro de este blog, donde se hacen recomendaciones para realizar descargas de manga, anime, música e imágenes que se pueden realizar a través de este sitio. Los miembros de este blog suben preguntas así como opciones para realizar las descargas deseadas, incluso se ven varios comentarios con la efectividad de este portal en la red.

Las revistas de manga, música y otras opciones, se incluyen en tres secciones más de este blog, donde se suben preguntas y la música para ser descargada desde este sitio. Hay información sobre los comics como Naruto, One Piece y Bleach. Finalmente se puede ver que en este blog se encuentran una gran variedad de temas, así como una comunidad que escribe constantemente en él, para conocer más del anime.

El segundo sitio es <http://www.latinoanime.net/portal/> este portal tiene una estructura y un diseño no tan llamativo a la vista, cuenta con música de fondo de los *tracks* de algunas series de anime y así se mantiene durante todo el tiempo que se visita. En primera instancia se ve el nombre del mismo, enseguida está el menú con los tópicos que contiene como Anime, Gamer, Manga, Noticias, Videos y General. En cada una de estas secciones se despliegan los submenús que se encuentran.

Por ejemplo, al poner el cursor en la sección de anime, se despliega una lista con las series que se tratan en el portal y si se da clic en alguna de las mismas aparece la página dedicada al anime encontrándose la información más reciente de dicha serie, con datos importantes, videos, noticias, audios. Además se da la opción a los

visitantes de calificar el contenido del sitio (haciendo clic, en las estrellas que aparecen en la parte inferior izquierda de cada publicación.)

Regresando al menú principal, se encuentran las noticias más recientes sobre el anime en específico, ya que el manga tiene una sección especial, siguiendo el recorrido del portal, se encuentra un recuadro, donde se puede entablar un chat con otros usuarios del sitio, donde se comparten opiniones y recomendaciones. Solo hay que registrarse para comenzar una plática con alguno de los usuarios.

Finalmente, se encuentran varias imágenes y videos, los cuales tienen la opción de ser descargados desde el sitio o conducir al sitio de origen donde se encuentran los contenidos subidos en esta página.

En este sitio se puede apreciar, que el administrador tiene una alta demanda en cuestión a los contenidos, ya que estos tienen fecha y las publicaciones se hacen prácticamente todos los días, entonces se puede tener un sitio que maneje la temática de anime, actualizado lo más que se puede, para brindar un buen servicio a los visitantes del portal web.

En estas páginas por lo general se encuentra información sobre las series, contenidos, y todo lo mencionado anteriormente, además que worldanime.tv es un canal mediante el cual se ven series con episodios completos y no como en el caso de YouTube que solamente tiene fragmentos o bajas por las licencias antes mencionadas.

En general, es así, como ha quedado descrito como es que la Internet, tiene entre su universo de páginas y códigos el mundo del anime japonés, el cual se ha visto manifiesto en redes sociales, videos, foros, blogs, canales, etc. Todos con diversas vertientes y contenidos que dan información a los jóvenes que se interesan y están inmersos en esta temática.

A manera de conclusión de este segundo capítulo, se puede decir, que el proceso de la animación japonesa, ha sido largo, que tiene una amplia historia en su

país natal, es decir, Japón; en donde se encuentran vestigios desde la antigüedad, hoy en día se ve una clara evolución de las series, de las temáticas e incluso de los personajes, a lo largo del tiempo. Para el caso de México, desde la década de los setentas el anime ha tenido una aceptación por las diversas generaciones que lo han visto.

Así mismo, el modo en que se conoce, el acercamiento de las personas al anime, ha sido variado, en sus inicios por la televisión, con la transmisión de las series, hoy en día es principalmente por la Internet, aunque también las revistas tienen amplio terreno en el tema, donde los jóvenes tienen su pasatiempo entre las revistas, juegos y la red, para conocer de las diversas series que llegan a nuestro país.

Finalmente, con los testimonios de los fanáticos del anime, comienza a verse una claridad, que quizá es innegable, el anime es mucho más humano, mostrando historias de modo más real, que puede que le pasen a las personas que todos los humanos tienen a su alrededor o que ellas mismas pueden vivir. Mientras tanto, las historias han evolucionado, hoy el número uno es Naruto, quedando para el recuerdo y para conocimiento general las series de los años noventa, donde Saint Seiya, Sailor Moon, The Magic Knight Reyeath (Las Guerreras Mágicas), Dragon Ball, entre muchas otras fueron grandes.

Este capítulo es el preámbulo para dar pie a lo que será el capítulo tres, en donde se demostrará cómo es que el anime, cuando las personas se comprometen tanto con ese fanatismo llegan a perderse, en medio de los personajes, de historias, entre otras cuestiones que se tratarán en el siguiente capítulo.

### **Capítulo III: OTAKUS: JÓVENES CON IDENTIDAD DISTINTA POR EL ANIME JAPONÉS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

En el presente capítulo, se presenta la propuesta, que se ha decidido realizar como trabajo de tesis, sobre los cambios que los jóvenes experimentan al tener demasiado contacto y arraigo con el anime japonés y el canal por el cual se conoce toda la cultura japonesa son los medios de comunicación, específicamente la Internet y las revistas, que se han trabajado en el capítulo anterior.

Mediante lo ya analizado en los primeros dos capítulos, en este último, se abordarán definiciones concretas de la propuesta a investigar, no solo de los pocos textos que existen y que se encuentran disponibles, ahora se dará mucho más peso a la investigación de campo realizada con diversos jóvenes que gustan del anime así como otros que lo han hecho parte de su vida, que serán el principal objeto de estudio de esta investigación.

Se tomarán referencias de testimonios de personas, que han cambiado su forma de ser, adoptando una nueva identidad con tal de ser como la caricatura o dibujo de animación que pretenden ser, así como comportamientos, gestos, pensamientos, entre otras cuestiones que se realizan para así ser o tratar de ser, como el personaje del que tanto gustan

Todo esto se presenta en diversos apartados, en donde se mostrará primeramente qué es un Otaku, definiciones dadas por algunos estudios que se han realizado en algunos países, así como definiciones aportadas por chicos fanáticos del anime, su relación de estos con los medios de comunicación, el por qué ser un Otaku, los cambios de identidad y personalidad, todo esto mediante testimonios, que darán fe y sustentarán este proyecto de tesis.

Finalmente, un pequeño apartado con datos interesantes, donde se aborda al anime, desde una nueva perspectiva, el anime como un elemento de mercadotecnia, donde se ve como este fenómeno se ha convertido en algo sumamente rentable para crear mercancía, estrategias de venta, etc.

### 3.1. ¿Qué es un Otaku?

Para comenzar la parte práctica y propuesta de este proyecto de tesis, es necesario definir a un Otaku (Nombre con el que se les conocen a las personas que gustan del anime). Una primera definición es la siguiente “En Japón es un estigma social, referido a personas obsesivas con su afición (al anime), mientras que en cualquier parte del mundo, es un orgullo definirse como un aficionado a la animación e historieta japonesa, aunque el término también puede derivarse para definir a los Otakus de computadoras, otakus de modelismo, otakus de deportes”<sup>89</sup>

Con esta primera definición se puede apreciar, que el ser Otaku, en Japón es una manera de discriminar o encasillar a una persona que tiene una gran afición al manga y anime de ese país, pero como se había visto, mediante la globalización, hay conceptos que cambian de significación, adaptándose de acuerdo a las necesidades de la región, es así como en la mayoría de los países se ha adaptó el concepto de Otaku, para así hacer identificar a la persona que gusta del anime, pero a modo de orgullo y sin ningún problema o complejo.

Ahora, hay que hacer referencia a Gilles Poitras, quién señala “...Hay que hacer referencia histórica muy interesante al término Otaku, esta palabra tiene un significado, el cual tiene una combinación de caracteres chinos de “casa” y el prefijo honorífico, se puede traducir como “casa honorable”, donde se ha tomado el término en algunos lugares de Japón para denominar a los fans del manga para hacer una clasificación de quienes se aislaron de la sociedad”<sup>90</sup>

Con esta segunda definición, se puede considerar que el ser un Otaku, dentro de la población japonesa, es una manera de ser discriminado o aislado del sistema “comercial”, lo mismo se nos presentó en la primera definición, dándose el calificativo de que son personas obsesivas por el anime y el manga japonés, entonces se podría

---

<sup>89</sup> GALICIA Lozano, Francisco Erick; *Sailor Moon y el manejo de los recursos mitológicos y sociológicos en la narrativa de la animación japonesa para la emisión de un mensaje anecdótico*, Tesis, FCPyS UNAM, 1999, p. 10

<sup>90</sup> Traducción e Interpretación del libro **POITRAS**, Gilles, ANIME ESSCENTAIALS, STONE BRIDGE PRESS., 1991, p- 9

preguntar ¿Ser Otaku, es malo?, la respuesta sólo la tiene cada persona dependiendo del contexto en el que viva y de la apertura mental que se tenga en su región de origen, ahora bien, es necesario presentar algunos testimonios de chicos que gustan del anime y que de cierta manera se sienten identificados con este tipo de temáticas.

Es así como el primer testimonio es de Emmanuel Castañeda, estudiante de licenciatura en la Facultad de Estudios Superiores- Aragón, quién en su entrevista se le muestra un semblante sereno, atento a las preguntas que se le harían para el trabajo de tesis, viste de forma normal, pantalón de mezclilla, playera naranja, tenis, su cabello alborotado y sus lentes. Al preguntarle ¿Qué es un Otaku? Lo piensa un momento, tarda en contestar, hasta que decide contestar y define lo siguiente:

*“Una persona que es aficionada a las series japonesas y a la cultura japonesa como tal, que intenta ejercer las costumbres y prácticas en su vida. Aunque la palabra signifique que es alguien arraigado a sus costumbres o a su lugar de nacimiento así que puede ser lo primero, o alguien que es muy arraigado a sus raíces natales.”<sup>91</sup>*

Emmanuel, presenta una definición técnica, en donde se presenta un acercamiento a lo que los libros han mostrado, aunque menciona algo esencial para este proyecto, que es que el otaku intenta ejercer las costumbres y prácticas con su vida, estos son temas que se irán tratando más adelante, pero que es necesario percibir que los chicos que son fanáticos del anime o que simplemente les gusta, tienen marcada esa característica que el ser otaku, es necesario sentirse parte de las costumbres y prácticas de vida.

Ahora bien, podemos remontar esto al capítulo uno, en donde se hablaba de la globalización cultural, en donde se encuentran arraigadas las costumbres dentro de una región, país, etc, pero con este fenómeno hay una apertura a “adoptar” esos modos de vida de otros lugares y es lo que Emmanuel nos presenta con su respuesta al definir a un Otaku.

---

<sup>91</sup> ENTREVISTA CON Emmanuel Castañeda, el día 30 de Agosto de 2010.

Se ha presentado una definición de un chico, ahora vayamos con una joven que por términos de identidad decidió ser “Miroro” en esta palabra se simplifica todo su nombre e incluso apellidos, ella es estudiante de la carrera de Ingeniería en la Universidad Nacional Autónoma de México, una chica callada y seria conforma su manera de ser y una gran particularidad en ella es que siempre viste de color rosa.

Para ella no es muy difícil definir este concepto, el anime y el manga, son de su dominio así que en cuanto sale la pregunta ¿Para ti, que es un Otaku? Enseguida, Miroro comienza a expresar su idea, la cual es.

*“vaya es muy fácil, para cualquiera que no le gusta esto del anime y manga es como ser un inadaptado pero yo creo que sólo es ser diferente, que puedes ser como cualquier otro y gustarte lo que sea sin importar lo que otros piensen, y pues el ser otaku sólo significa una cosa ser fanático de algo, eso es todo y por consiguiente creo que si lo soy aunque algunos exageran y compran a lo loco pero eso no los hace más ni menos otakus que otros”<sup>92</sup>*

En ella el ser un otaku, es una manera diferente de ser, claramente lo manifiesta y pues tiene razón, puesto que no es muy “convencional” pero al grado de que los llaman inadaptados, hasta este momento, las cuatro definiciones presentadas, hacen referencia a lo mismo, a una manera de ser diferente, que para algunos puede ser extraña, que quizá es raro, puesto que no siguen lo comercial, como ser fanático a las series norteamericanas, en el caso de nuestro país, pasa esto, que algunas veces los padres entran en etapa de defensiva al ver la “violencia” temáticas “prohibidas” etc.

Pero como hace referencia Miroro, el tener gustos por el anime no hace diferente al individuo, simplemente que rompe con lo convencional y ese es un problema que se enfrentan este tipo de jóvenes, no sólo en la Tierra del Sol Naciente, sino también en algunos países como es el caso del anime, hay quienes piensan que ven en este tipo de caricaturas, si simplemente son caricaturas, a lo que Miroro da una respuesta, del significado por el que ella gusta del anime

---

<sup>92</sup> ENTREVISTA CON Miroro, fan de anime y manga japonés, el día 26 de Agosto de 2010.

*“será que me gustan los animes y mangas por las historias que tienen, en algunos casos los personajes, o las cosas graciosas que aparecen...¿Qué más? porque son algo que nunca viviré o tal vez porque en cierto modo es una forma de escapar de la vida cotidiana tan aburrida y monótona”<sup>93</sup>*

Para algunos ese es el motivo principal por el que muchas personas se refugian en el anime, para evadir la realidad del mundo que se vive, las crisis, entre otras cuestiones, porque en el anime, aunque hay problemas dentro de las historias, pues al final, existe la felicidad y finales relativamente felices, quizá no al 100% pero con tintes de realidad y ficción. Además de la magia que dan todas las caricaturas., es decir, la magia de imaginar lo irreal.

Una última versión de lo que es un Otaku, nos la presenta una estudiante del 5to. semestre de preparatoria del Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Oriente, ella es Cathy, una chica de baja estatura, cabello teñido de negro, morena y a simple vista una joven alegre y al igual que los demás, ella también maneja al Otaku como una persona que vive y trata de ser como la cultura japonesa así mismo manifiesta el rechazo que luego las personas sienten hacia ellos.

Cathy piensa, analiza su respuesta, piensa la mejor manera antes de decir cualquier palabra, ve hacia su horizonte, tratando de contestar de la mejor forma a la pregunta, por fin se decide a hablar y dice lo siguiente:

*“pues en términos sociales un otaku es una persona que vive por el anime y para el anime, aunque en algunas culturas (como esta y la japonesa) es un término ofensivo porque es como referirse a un fenómeno o alguien muy raro”<sup>94</sup>*

Finalmente, con estas seis definiciones otorgadas, por libros y por las entrevistas de campo, es necesario dar una definición propia del Otaku, para reflejar que se ha adquirido aprendizaje sobre el tema así como también mostrar algo nuevo,

---

<sup>93</sup> Idem.

<sup>94</sup> ENTREVISTA CON Cathy, fan del anime y manga japonés el día 14 de agosto de 2010

a quien llegue en algún momento a ver este trabajo de tesis, que en su afán de conocer y aprender se tope con ella. Así que un Otaku es.

*Un otaku, es una persona que se encuentra inmersa en el mundo del anime y manga japonés, para algunos es considerado como una persona anormal, para otros simplemente es diferente, pero para ellos es una manera de ser y de vivir, mostrándose como un ser animado, en donde existe la alegría, el dolor, el sufrimiento, dentro de su propio pasatiempo y de su mundo en general, pero al final de cuentas, es una nueva manera de expresión que está cobrando cada vez más fuerza entre las personas, especialmente entre los jóvenes.*

### **3.1.1 Tipos de Otakus**

Los Otakus, ya han sido definidos, quiénes son, cómo son, algunas de sus características, pero ahora, hay que mencionar algunos tipos o clasificaciones que hay dentro del mundo del anime, un mundo que se ha ido conociendo poco a poco a lo largo de este proyecto de tesis; así a lo largo de esta investigación se han descubierto elementos, como lo es la división que existe entre los Otakus. Estas divisiones se ven marcadas de acuerdo a las características con las que el Otaku cuente, las cuales pueden ser diversas.

Estas divisiones se hacen desde el simple hecho de un gusto por el anime, los videojuegos, música, creadores, hasta los que ya viven como un anime, así se tiene la siguiente clasificación, obtenida mediante las entrevistas realizadas a los miembros del grupo Firewolf.

**Otaku-Freeke:** El Otaku-raro, es un tipo de Otaku muy común en todas las sociedades y países del mundo, puesto que son personas que además de gustarles el anime, tienen una tendencia a tener más gustos, hacen más actividades, disfrutan la mayoría de las actividades cotidianas, simplemente el anime es un gusto más. Esto nos lo dicen varios fanáticos, ellos viven con el anime, pero también saben identificar y respetar a este tipo de Otakus, que son mejor conocidos como Freeke.

*“Los freeke-otakus, somos la gran mayoría que nos gusta el anime, pero además otras cosas, como la música, videojuegos, el comic americano, la caricatura americana, tenemos gustos mucho más amplios y no solo anime y manga cómo los otros”<sup>95</sup>*

**Otaku-Cosplay:** Los Otakus Cosplay, son aquellos que se visten como su serie de animación favorita; tomando en cuenta que su máximo para ellos es vestirse como su personaje, puesto que se sienten parte o como él, al usar las prendas y lucirlas ya sea en la calle o en las convenciones, como la TNT, en donde la mayoría de los asistentes que va vestido o caracterizado como ese personaje que tanto les gusta. Incluso se han realizado concursos, en donde se hace una premiación para el mejor disfraz, así son este tipo de Otakus, que además de involucrarse con las series y demás temáticas, gustan de vestir como el personaje que más les gusta.

“Los Cosplayers son el principal atractivo de las convenciones y, por lo tanto, lo más esperado, criticado en el mundo de los Otakus. Lo que más busca un cosplayer es ganar los concursos para poder representar a México en el mundial de Cosplay que se celebra cada año en Japón.”<sup>96</sup>

Con la nota que se ha mencionado, se puede entender que el cosplay se esmera en su atuendo en la confección del mismo y la caracterización física para impresionar no solo al jurado que determina a los mejores, sino también a los presentes a las convenciones, los cuales a su paso por el lugar, les piden fotos y ellos posan como el personaje para tomarse la cantidad de fotografías que sean necesarias.

El contacto con un Otaku cosplay, se vive en el día a día en un grupo, puntos de reunión que han establecido los fanáticos al anime, Zaira pertenece a uno de estos grupos y opina sobre los cosplay.

---

<sup>95</sup> ENTREVISTA CON Zaira Araceli Ramírez Silva, Frekke-Otaku. Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010.

<sup>96</sup> Alejandra, dicho en: SÁNCHEZ Cinthya, *Furor por las heroínas de las caricaturas japonesas*, El Universal, México, 03 de Abril de 2011.

*“Los Orakus-Coldsplay, son los que usan los trajecitos que usan en las series japonesa, entonces ellos se coldsplayean, ósea, se disfrazan del personaje y así esa es la pasión o la manera en la que demuestran su gusto por el anime”.<sup>97</sup>*



Las imágenes, son ejemplos de Otakus-Coldsplay, dichas fotografías fueron tomadas en la Convención de Anime y Manga TNT, número diecinueve, celebrada en Abril de 2010

**Akiba-Kei:** Los Akiba Kei como menciona Zaira, son personas que se identifican mucho más con el manga que con el anime, aunque en algunas ocasiones llegan a hacerlo por las dos temáticas, aunque es más común ver, que lo hagan por manga.

Por otro lado existe, otro tipo de Otaku, el cual va encaminado a la creación y gusto por los videojuegos, al respecto Oscar Eduardo Cervantes Sánchez, estudiante del 3er semestre de preparatoria en el Colegio de Ciencias y Humanidades, Plantel Oriente, un chico alto, delgado, con semblante serio, cabello al hombro y dispuesto a contestar cuanto se pregunte, por el hecho de agradarle el tema de esta tesis. Él forma parte del grupo de “Firewolf” un grupo de anime que se concentra en este plantel desde hace seis años, que durante este tiempo ha pasado por varios miembros y semestre con semestre se buscan nuevos adeptos

---

<sup>97</sup> Idem..

Oscar es uno de estos nuevos miembros y define al Otaku creador de videojuegos es decir el Otaku-gamer, “su ocupación es diseñar prototipos de videojuegos, así mismo busca las opiniones de los jugadores, para así ayudar a mejorar o hasta crear nuevos videojuegos, estos no son muy comunes en México, se dan más en países desarrollados; en esos países además, esas personas son las que ayudan a ver si el juego le gusta a la gente, ver sus gustos, etc.”<sup>98</sup>

Una clasificación más de Otaku, es el que gusta de la música del anime, busca las canciones tanto de entrada como salida de cada serie, música incidental, entre otras cuestiones musicales. Algunos otros tipos van ligados a cuestiones de historias, de series en particular, juegos de cartas, etc.

Es así, como se encuentran diversas clasificaciones o divisiones entre los Otakus y existen algunas otras, pero estas son las principales que se pueden encontrar dentro de todo el círculo del anime japonés que cada vez es mucho más común y grande.

### **3.1.2 Personalidad del Otaku**

Todos los seres humanos, tienen una personalidad definida, en donde se encuentran las que son “buenas”, “malas” entre otras, todo lo que sea aceptado por la sociedad pues es una personalidad buena, pero qué pasa con las personas que no son comprendidas por su manera de ser o de pensar, o que son mirados como extraños, así son los Otakus, denominados por algunos como extraños.

A lo largo de este punto, es necesario como lo será en el resto de la tesis, guiarse mediante testimonios, que otorgan jóvenes que tienen un acercamiento al anime, chicos que fueron en su momento Otakus pero por alguna razón dejaron de serlo y otros más que conocen del anime, simplemente porque les gusta.

---

<sup>98</sup> **ENTREVISTA CON** Oscar Eduardo Cervantes Sánchez, Otaku. Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010.

Para comenzar, como definir la personalidad del chico Otaku, quién es y cómo es el Otaku, en el siguiente punto se ha de desarrollar mucho más su ideología, por ahora sólo la personalidad. Así, el primero en otorgar una conceptualización sobre la personalidad del Otaku es Juan Manuel, un joven de veinticinco años, de estatura media, güero y delgado, estudiante de Psicología en la Facultad de Psicología de la UNAM El al respecto de la personalidad del Otaku, dice lo siguiente.

*“El Otaku es una persona que todo el tiempo está hablando de anime que ve las cosas de la forma como se plantea el anime. Hacen los gestos exagerados que en el anime se dan mucho, incluso tratan de hacer el rostro igual al de la caricatura”<sup>99</sup>*

Es ahí donde se ve, una manera de percibir al Otaku, siendo ellos quienes tratan de ser como el anime por alguna razón que no se explica aún, pero este es un primer acercamiento al cómo son los Otakus y que además comienza a demostrar una parte de lo que se pretende demostrar con este proyecto de tesis. Se puede apreciar también una de las formas de ser Otaku, que es tratar de imitar al personaje, en sus gestos, movimientos, etc. Hay una explicación mucho más adelante sobre todo esto, pero por ahora es un acercamiento a la personalidad de un Otaku.

Ahora hay que abordar otro testimonio, donde se aprecia un poco más lo que es la personalidad del anime, combinando dos testimonios más; en donde se muestran también otras características de los Otakus, donde se pueden observar varias cosas interesantes para este punto, donde se determina también su sociabilidad o la falta de ella.

El primer testimonio es de Gabriela Sánchez, estudiante del 9no semestre de la carrera de Psicología en la Universidad Nacional Autónoma de México, ella al respecto de la personalidad del Otaku, dice lo siguiente *“Son personas introvertidas, extrañas. A veces hasta cierto punto son infantiles e inmaduras, porque por su comportamiento agarran las características de los personajes que quieren ver y por lo*

---

<sup>99</sup> ENTREVISTA CON Juan Manuel Díaz Martínez; seguidor del anime. Facultad de Psicología de la UNAM, el 14 de Septiembre de 2010.

*general agarran características de niños y adolescentes en el anime y pues son infantiles”<sup>100</sup>*

Al respecto, una opinión similar, es la que presenta Axel, también estudiante de Psicología, quién menciona que las personas seguidoras del anime, son cohibidas, pero porque la sociedad lo ha hecho así, los ha marginado por no pensar como ellos o sentirse identificados así como no tener el sentido de pertenencia a algo “extraño”.

*“Son personas muy cohibidas, porque nosotros los hacemos así, como te decía hace un momento, al no conocer la cultura del anime pues los hacemos de lado y si tratan de desenvolverse en el sistema social, pues la gente los discrimina, los hace menos y se cohíben”<sup>101</sup>.*

Esto es lo que dicen personas que son seguidoras, que les gusta el anime, es decir, los *Freekes*, pero qué puede decir un Otaku, aquella persona que en verdad está involucrada con el anime, ellos se consideran personas plenamente sociables, que ríen, que son alegres, sencillos y dan la bienvenida a quienes los acepten, mucho más sí se identifican con ellos.

Pero entonces, ellos son personas que solamente son compatibles entre ellos mismos, son apartados de los demás, esto se pudo comprobar con el grupo Firewolf, quienes ya fuera de entrevistas, comentaban entre ellos y argumentaban, que son muy alegres, que son sencillos y que reciben a cualquiera, pero únicamente entre ellos, puesto que no se llevan con otros compañeros de la escuela, de sus mismos salones, solamente conviven, con quienes son como ellos.

Para Hayami, una chica físicamente delgada, de baja estatura, de carácter alegre y atento, con 16 años de edad, su mayor sueño es ser periodista, cuenta como son los Otakus del grupo e incluso como los mira el mundo exterior.

---

<sup>100</sup> **ENTREVISTA CON** Gabriela Sánchez; seguidora del anime. Facultad de Psicología de la UNAM, el 14 de Septiembre de 2010

<sup>101</sup> **ENTREVISTA CON** Axel Yopez Saldaña; ex seguidor del anime. Facultad de Psicología de la UNAM, el 14 de Septiembre de 2010

*“Somos personas muy alegres y sociales, aunque nos tienen en un concepto, de antisociales y ese es el concepto en el que nos tienen, pero pues esa no es la verdad, somos muy muy alegres y sociales, porque nos involucramos en lo que es el género del anime y eso inyecta vida.*

*Nos consideran insociables porque pues no nos hablamos con todos, por ejemplo, cuando no tenemos clase, estamos aquí en el grupo, y pues no nos juntamos con los demás, entonces otakus con otakus nos juntamos porque no nos sentimos identificados con los demás, buscamos personas que sean como nosotros y por eso dicen que somos antisociales”<sup>102</sup>.*

Observando algunas actitudes en el momento de estar con ellos y convivir un poco, se muestra que solamente conviven entre ellos, casi nadie que no fuese del grupo llega a acercarse, aunque ellos sí, dentro del grupo hacen una verdadera fiesta, con los juegos de cartas, al momento de hacer la tarea, de platicar, todo gira en torno al anime, quizá sí, pero tienen los mismos pensamientos y sentimientos así como formas de comportamiento de las demás personas.

Ellos miden su grado de sociabilidad de acuerdo a como las personas los acepten y vean el anime de la misma forma que ellos y sí este ejemplo se transporta a la vida cotidiana con todo lo que parece comercial, pues al final de cuentas, todos los seres humanos se ubicarán y sociabilizarán con los que tengan sus gustos afines, teniendo relaciones mucho más estrechas con ellos, que con otras personas.

Un dato interesante; es el que narra Itzel, una chica alegre, cuyos ademanes se adecuan a los que hacen los anime, viste de negro estilo gótico, su cabello es corto, integrante del grupo Firewolf, *“todos los que hemos llegado a este grupo, tenemos una historia triste, cruel, eso es lo que más nos une, nos identificamos con eso, además del gusto con el anime, claro, pero también porque tenemos algo particular*

---

<sup>102</sup> **ENTREVISTA CON:** Hayami, OTAKU, Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010.

*que contar una historia triste, incluso cada uno de nosotros podríamos tener un demonio descrito con el cual nos podamos identificar.”<sup>103</sup>*

Con este testimonio, así mismo las observaciones con el grupo en su modo de ser, pues son personas que socializan entre ellos, porque hay un sentimiento de pertenencia que los identifica, además del dolor que llevan en su interior y el rechazo que llegan a sentir por parte de las demás personas que los “encasillan” o que quizá los llegan a tachar de personas extrañas; así mismo, avalando lo que menciona Gabriela en su testimonio algunos de ellos sí presentan un comportamiento infantil, por su manera de expresarse, e incluso los movimientos que llegan a hacer. Incluso hasta para convivir entre ellos, es de manera sana, pero en algunos momentos lo hace como si fuesen niños.

Con todos estos elementos, se puede llegar a la conclusión de que entonces el Otaku, es una persona como todas las demás, hasta cierto punto porque se cuenta con diversas maneras de ser y de pensar, pero en algunas ocasiones estos chicos son reservados, en apariencia, puesto que al momento de tratarlos y convivir con ellos; son personas comunes, la opción es, verlos, entenderlos y aceptarlos por como son, con lo que les gusta y entender su mundo, como lo es el anime.

### **3.2 Medios de Comunicación y los Otakus**

Como se mencionó en el capítulo anterior, existen diversos medios de comunicación, por los cuales los chicos que les gusta o aman al anime, pueden conocer series, bajar música, adentrarse más en las temáticas, en un inicio se decidió únicamente abocarse a lo que son las revistas y el Internet, pero mediante el transcurso de esta investigación, la realización de las entrevistas principalmente han arrojado también, que la televisión así como la publicidad de boca en boca, han sido también efectivas para que las personas conozcan el anime.

---

<sup>103</sup> ENTREVISTA CON Itzel; OTAKU. Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010.

Para este análisis, se tomaron en cuenta las revistas Conexión Manga y Akiba Kei, que en un principio se consideraron las revistas más conocidas y compradas por los *fans*, así mismo sitios de Internet, pero ahora se sustenta con toda la información recabada en las entrevistas y testimonios.

Finalmente, como se había mencionado la televisión, porque para algunos ha sido el medio por el que más se ha conocido el anime, pero a su vez el entorno también se toma en cuenta siendo la difusión boca en boca, la que ha dado referencia a la animación japonesa a los jóvenes así como personas que se vean interesadas en la temática.

### **3.2.1 Revistas: Conexión Manga y Akiba Kei y su relación con los Otakus.**

Nuevamente para fundamentar todo este trabajo, es necesario recurrir a la investigación de campo; donde se ha recopilado una serie de entrevistas con jóvenes en diversos lugares, tales como la Convención de Anime y Manga, mejor conocida como la TN, número 19 celebrada en Mayo de 2010<sup>104</sup>, la Facultad de Psicología, así como el grupo de anime Firewolf, que se encuentra en el Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Oriente.

Es así como hay que hablar de la revista Conexión Manga y Akiba Kei, sus lectores la consumen y la leen, ya sea por sus secciones, artículos, temas que presentan, historias, discos así como promociones que otorgan este tipo de publicaciones.

César o “*chicharito*” como le gusta que le llamen, es fiel seguidor de la revista de “Conexión Manga”, desde hace 3 años aunque también tiene preferencia por la “Akiba Kei, todo depende de las secciones o artículos que contengan, al respecto dice lo siguiente.

---

<sup>104</sup> La Convención Anime y Manga, también conocida como la TNT, es una exposición que se lleva a cabo dos veces al año en el Centro de Convenciones de Tlatelolco de la Ciudad de México, en dicha exposición se encuentran grupos musicales relacionados con el anime, películas, series, suvenires, etc.

*“Me gustan mucho Akiba kei y Conexión Manga, porque son interesantes ya que contienen reseñas de animes muy buenos, reseñas de animes que fueron muy buenos y que son para la historia del mundo de la animación y cosas de ese estilo, una de las secciones que más me gustan, son las de videojuegos, cartas, entre otras”*<sup>105</sup>

En un primer análisis, se puede ver que los videojuegos son reseñas en general lo que le gusta, este chico se considera Otaku Freeke, que como se mencionó en párrafos anteriores, son personas que no se ven involucradas en el anime, es por eso que solamente se interesa en algunos videojuegos y diversas series.

Aunque se es Otaku, algunos solamente leen las revistas, de modo esporádico, esto depende de qué tipo de temáticas le interesen a la persona, por ejemplo Itzel, una chica del grupo, solamente se interesa mucho por los artículos de sus series favoritas como Inuyasha, Yugi Oh., para ello consume las revistas que se están trabajando en el proyecto, *“las consumo por los artículos que a mí me interesan y pues alguna sección que me guste, pues la de cómo hablar y aprender japonés de la Akiba Kei”*<sup>106</sup>

*“Leo Conexión Manga, Akiba Kei, Hentai, ¿Eso último tenía que decirlo?”*. Con un poco de nerviosísimo al mencionar el Hentai<sup>107</sup>, Zaira comienza a relatar, cómo es su experiencia o acercamiento con las revistas, que para ella han ido demeritando sus contenidos al paso del tiempo, menciona que antes sus secciones eran mucho más interesantes; editaban cosas muy interesantes, sus reportajes sobre el anime, daban reseñas muy buenas, ahora hay mucha publicidad y pues reduce los contenidos de la revista, es por ello que casi ya no las consume.

Jessica o también conocida en el grupo como “Hayami” refiere a las revistas de Conexión Manga y Akiba Kei, para informarse de lo que ocurre alrededor del anime;

---

<sup>105</sup> ENTREVISTA CON César “Chicharito”; OTAKU. Miembro del grupo Wolfire del Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010.

<sup>106</sup> ENTREVISTA CON Itzel; OTAKU. Op.Cit

<sup>107</sup> La revista Hentai, es una publicación de origen japonés que muestra imágenes de alto contenido sexual.

así mismo de la música, es su principal pasatiempo, aunque está muy comprometida con su personaje de Hayami, e imita y hace los movimientos de ese dibujo.

Cathy es lectora de la revista Conexión Manga, que hasta hace unos meses (2010) tenía un costo de \$25 actualmente (2011) cuesta \$20, ella argumenta que esta revista es la mejor que hay en México para conocer de anime, por ser la más completa, mostrando reseñas de las series más actuales y en algunas ocasiones retoma de las series más famosas del anime a nivel mundial, además de tener promociones para algunos eventos, en especial la Convención de Anime y Manga TNT.

Otros piensan que las revistas de anime en nuestro país, han comenzado a tener un retroceso en la manera de manejar los contenidos y el número de páginas que dicha revista contiene, es por esto que el precio de la misma ha bajado, además afirman que la revista de Conexión Manga, ya tiene contenidos muy repetitivos; comentaban Cathy y otra chica que no quiso dar su nombre para la entrevista. En cambio la revista Otaku presenta en algunas ocasiones contenidos muy interesantes pero en otras los mismos no son tan atractivos.

Para algunos otros fanáticos, que no gustan de las revistas que en México se publican, puesto que se les considera como superficiales y que no tienen contenidos tan buenos como los que se presentan en revistas de Estados Unidos u otros países, buscan alternativas para obtener información sobre el anime, un ejemplo de estas personas es “Saga” un chico estudiante de preparatoria que tiene 20 años de edad, alto, corpulento y de voz gruesa, es parte del grupo Firewolf. Quien al respecto dice.

*“Revistas así como tal no me gustan, porque en lo particular, siento que aquí en México las revistas que hablan sobre el anime, no son muy buenas, porque nada más te manejan ciertos aspectos pero no te lo manejan totalmente, por ejemplo, te ponen animes y mangas que ya son conocidos, sin embargo en revistas japonesas y norteamericanas, son mucho más completas porque no solo te hablan de un anime, si*

*no que te habla de varios además de tener una mayor abundancia de temas y son mucho más interesantes<sup>108</sup>”*

Él hace uso del internet para conocer estas publicaciones así mismo la búsqueda de traductores del japonés y de inglés para conocer más de estas temáticas. En cierta forma “Saga” tiene razón, por lo que menciona con relación a las series, por lo general, las revistas ya manejan series que fueron populares en los años noventas o que a México las personas ya conocen por otros medios, entonces ellos al tener un referente, pues buscan información relacionada a ellas, pero también en esa “hambre” de conocer anime, pues se involucran a otros medios para conocer mucho más.

Así se puede observar que las revistas, son un medio por el cual algunos fanáticos del anime, se sienten cómodos, les gusta y les llama la atención consumir las revistas, aunque algunos otros optan por recurrir a otros medios como la Internet, para adentrarse más en las temáticas y mientras que para otros, las revistas Conexión Manga y Akiba Kei, ya no son la opción.; puesto que para ellos antes era mejor, hoy sigue siendo buena pero ya no como antes.

### **3.2.2 Otakus en la Internet, una búsqueda del anime**

Como se mostró en el punto anterior, las revistas son una base de búsqueda de información para conocer el mundo de la animación japonesa, pero desde ese punto, también se estaba tocando el Internet, que como mencionaba “Saga”, es un medio por el cual se busca mucha más información y en su caso, leer revistas de otros países.

Un fenómeno global, como lo es Internet, encierra también dentro de sus miles de sitios web, el anime; en diversas formas y categorías, desde imágenes, videos, noticias, foros, *blogs*, redes sociales, entre otros. El uso de Internet, por parte de los Otakus y los *fans* del anime, es descrito de la siguiente manera.

---

<sup>108</sup> ENTREVISTA CON “Saga”; OTAKU. Miembro del grupo Wolfire del Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010

Para Axel, estudiante de Psicología, el uso del Internet, para la búsqueda de información acerca del anime es indispensable, puesto que él menciona, su agrado por mantenerse informado sobre lo que gira en torno al anime. Ese es uno de los principales usos de este medio digital, mantener informadas a las personas, de acuerdo a sus intereses de búsqueda. Así mismo como medio de expresión mediante los blogs y foros.

*“Me gusta mucho más informarme que es lo que rodea al anime, lo que hay de nuevo, que gira en torno al anime, hay bastantes sitios donde la gente puede opinar, expresar sus ideas, de hecho hay foros donde tu escribes historias, las subes, las comentan y pues vas creando más cosas que quizá puedan ser útiles al anime. Hay otros donde te describen como son los personajes, te dan perfil psicológico, etc.”<sup>109</sup>*

Este es uno de los primeros usos que se le da a Internet, que es la búsqueda de información sobre cualquier tema, en este caso del anime, con este testimonio, hay también un dato interesante que es digno de analizar, es el hecho de subir historias donde la gente conoce lo que escribes, este es uno de los usos principales de los foros y blogs, donde se da la oportunidad a las personas de subir, crear y armar historias.

Karina o “Kaede” como se hace llamar en el grupo Firewolf, es una chica de baja estatura y delgada, con un gran entusiasmo al contestar las preguntas de la entrevista, además hace movimientos que aparecen en las series como rascarse la cabeza, juntar los dedos anulares varias veces, además de ser risueña. Al respecto de su uso de blogs y foros, comenta lo siguiente:

*“En el caso de los foros visito Foroanime, en donde puedes hacer un montón de cosas como preguntar sobre las series a otros que les gusta el anime para pedir recomendaciones o te hablan más de los géneros que te gusten, tal pareciera que viven en la computadora.”<sup>110</sup>*

---

<sup>109</sup> ENTREVISTA CON Axel Yopez Saldaña; ex seguidor del anime. Op.Cit

<sup>110</sup> ENTREVISTA CON Karina “Kaede” OTAKU Miembro del grupo Firewolf del Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 17 de Marzo de 2011

En este caso se puede observar, el uso que se puede dar en foros y blogs, la necesidad de conocer de las series o las temáticas que giran en torno a ellas o cualquier duda en general, es lo que los lleva a consultar estos sitios e incluso dejar preguntas que alguien contestará, resolviendo la cuestión e incluso si alguien llega a tener la misma duda, puede entrar y si su duda está resuelta emplea la respuesta como hace Ángel, adepto del grupo Firewolf

*“No llego a preguntar nada en los foros y eso porque cuando intento hacerlo, ya están hechas y ya nada más busco las respuestas y resuelvo mis dudas.”<sup>111</sup>*

Los Otakus y cualquier persona que lo desee puede tener acceso a la creación de un blog o de un foro donde se pueda hablar de algún tema en específico o de varios temas, depende de los intereses que tenga el usuario y lo que quiera incluir en su portal, para el caso del anime, un joven Otaku, Oscar es quién hace un tiempo tuvo un blog, con relación a él, comenta

*“Hace un par de años yo tenía un blog para aficionados al género gore del anime y comentábamos todo lo relacionado a series como Helsing, entre otras, pero lo dí de baja porque comencé a enajenarme con él y ya me quitaba mucho tiempo, por eso al final lo cerré.”<sup>112</sup>*

En la Internet existe información de cualquier índole, pero existe un problema al cual los usuarios deben enfrentarse todos los días, esa dificultad es que en algunos sitios la información está errada e incluso los datos que se manejan llegan a ser imprecisos y el anime no se exenta de ello, por ello algunos Otakus no confían al 100% en la información que se maneja. Zaira y Oscar al respecto dicen

*“No consulto los foros, blogs y esas cosas porque luego la información que se sube, no es verídica, por eso mejor me voy directo a las revistas y después busco*

---

<sup>111</sup> **ENTREVISTA CON** Ángel, OTAKU Miembro del grupo Firewolf del Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 17 de Marzo de 2011

<sup>112</sup> **ENTREVISTA CON** Oscar Eduardo Cervantes Sánchez, OpCit.

*información en la red, aunque nunca falta algún tarado que ponga cualquier babosada, pero hay que saber discriminar la información.”<sup>113</sup>*

Oscar mencionaba fuera de entrevista y ya sosteniéndolo a manera de charla, que el hecho de publicar sobre el anime, es complicado ya que habrá a quienes les guste y a otros que no, que incluso les puede molestar, incluso que existan las cosas referentes al anime, además de que muchos de los que publican, llegan a cometer errores en sus publicaciones y sí los critican o les hacen ver su error, se ofenden o llegan a la agresión entonces para evitarse esos malos ratos, mejor ya no emplea estos recursos de Internet.

*“Antes hacía comentarios de las series, pero una vez me mandaron al carajo, porque leí una reseña de mi serie favorita Helsing y pues habían escrito erróneamente cual era su origen del personaje, decían que era la encarnación del diablo y simplemente él es como Dracula y cuando lo escribí pues me criticaron, de ahí se me quitó eso de andar comentando”<sup>114</sup>*

Para el caso del anime, historias que van ligadas por sus personajes favoritos o sus mismos relatos y experiencias del individuo transportadas a temáticas tipo anime; que incluyen personajes del entorno de la persona, ya sean sus amigos, conocidos, y porque no hasta sujetos que no son de su agrado; todos unidos a una ficción de anime.

Este tipo de espacios, como los blogs y foros, son netamente un medio de expresión y al subir las historias, otros usuarios se pueden hacer seguidores de las mismas así como hacer comentarios de cómo les parecen los capítulos, incluso haciendo memoria, este tesista, es personaje de una historia de un amigo, cuyo referente principal, es la serie de anime Yugi Oh, en la cual, la temática principal, son combates a través de cartas, que arrojan diferentes criaturas con poderes especiales.

---

<sup>113</sup> ENTREVISTA CON Zaira Araceli Ramírez Silva, OpCit.

<sup>114</sup> ENTREVISTA CON Oscar Eduardo Cervantes Sánchez Op.Cit.

La historia, lleva hasta ahora cuatro temporadas con veinticinco hasta cuarenta capítulos, el autor de esta historia es Néstor “Hikari”, quién de cada uno de sus amigos tomó sus formas de ser, de pensar e incluso experiencias de algunos de ellos, para reflejarlas y representarlas en su historia.

Volviendo al uso del Internet, este no nada más presenta información en general o ser un medio de expresión, sino también una manera de buscar imágenes, videos, revistas, noticias, etc. Nuevamente “Saga” otorga su testimonio y al respecto de su uso y contacto con internet, menciona lo siguiente.

*“El uso que yo le doy al internet con respecto al anime, más que nada es para bajar música y videos pues en Youtube, que es una de las páginas donde yo más fácil puedo buscar el anime como tal, también en las revistas, encuentro mejores contenidos como te mencionaba hace un momento.”<sup>115</sup>*

Como se puede ver, un primer acercamiento de los Otakus hacía la Internet por el anime, en el caso de “Saga” es para bajar canciones y videos, de Youtube, que como se hacía mención en el capítulo anterior, es el máximo canal de videos, en todo el mundo, recibiendo miles de visitas y de cargas de material videograbado. El uso que el también le da al Internet, es para la utilidad de las revistas *on-line*, que busca por su desagrado a las revistas que se editan en México, cuyos motivos han sido explicados en el punto anterior.

Una opinión, similar a la de “Saga” la comparte Luis o “Saske”, es un joven estudiante de bachillerato de 18 años de edad, quién como el entrevistado anterior, usa la Internet para la búsqueda de música y de videos a través de Ares y de Youtube; en el caso del canal de videos, lo emplea principalmente para ver las series que tienen traducción ya sea del japonés al español.

Ahora, hay que mencionar a alguien que tiene un mayor acercamiento al internet por medio del anime, ella es Zaira Araceli Ramírez Silva, es estudiante de

---

<sup>115</sup> ENTREVISTA CON “Saga”. Otaku. Op.Cit.

bachillerato en el CCH-Oriente y miembro del grupo FireWolf, ella relata su consumo de anime, mediante Internet.

*“Bajamos anime, bajamos hentai -que pervertida verdad jaja- bajamos manga, imágenes, una de las páginas que más uso es [www.buenaisla.com](http://www.buenaisla.com), hai encuentras muchos temas relacionado a lo que es anime y manga; hay otra de pura música, pero no recuerdo cual es su nombre en este momento”<sup>116</sup>*

Ese es un mayor acercamiento hacia la búsqueda de anime a través de la Internet, donde se encuentra música, video, información, historias alternativas, manga, hentai, entre otras cosas, que se pueden teclear en diversos buscadores al igual que la búsqueda en sitios web dedicados exclusivamente al anime.

Las imágenes son bajadas principalmente del buscador [www.google.com](http://www.google.com); en este sitio, con sólo teclear el nombre de la serie de anime o del personaje, se despliega una lista con imágenes, la cuales casi en su totalidad pueden descargarse sin ningún problema, así mismo la disponibilidad de imágenes es ilimitada de acuerdo a varios criterios, como la popularidad de las series o personajes, así como sitios donde se hayan cargado este tipo de imágenes; ya que éstas, sirven como enlaces o ligas, para llevar a los sitios donde se habla o se hace referencia a las series o personajes.

Este recurso, de emplear, enlace tras enlace, es muy empleado, para encontrar nuevas cosas sobre el anime e incluso localizar cosas que alguna vez se buscaron y no encontraron. Aunque también se puede tomar en cuenta, que hay seguidores que solamente o la gran mayoría de las veces, solamente buscan información de un anime en específico, al respecto Oscar Eduardo, dice lo siguiente.

*“Sí recurro a Internet, pero casi siempre me quedo en un sitio llamado [www.caballerosdelzodiaco.net](http://www.caballerosdelzodiaco.net), en el pues se trata pura información de este anime, de*

---

<sup>116</sup> ENTREVISTA CON. Zaira Araceli Ramírez Silva, Freeke-Otaku, miembro del grupo Firewolf, del Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010

*ahí también me paso a un blog, que me lleva directamente a una de mis series favoritas que es Helsing, que trata sobre vampiros y esa serie es la que más me atrae porque tiene elementos de fantasía y realidad, en este sitio pues encuentro mucha información sobre Helsing”<sup>117</sup>*

Con este testimonio además de dejar claro que un Otaku puede tener animes favoritos y buscar información sobre ellos, también se comprueba lo mencionado párrafos arriba con relación a que una página lleva a otra, dependiendo de los intereses que tenga el cibernauta con respecto a algún tema y a Oscar lo lleva un blog a otra liga para encontrar información sobre su serie favorita.

Otra alternativa que se utiliza, para conocer más gente y curiosidades sobre el anime, son las Redes Sociales, en ellas, se navega para encontrar personas que comparten sus mismos gustos e incluso aportaciones y maneras de conocer mucho más sobre este tema. Así algunos como Zaira, Saga y Hayami, emplean estas redes para unirse a los grupos que existen, buscar temas de interés, etc. Aunque para otros, el uso de las Redes Sociales, tienen sus riesgos como en todo lo relacionado a Internet.

Zaira es una de ellas, considera que el uso de las redes sociales, es una nueva opción para conocer gente nueva y más si ama el anime, pero siempre con todas sus reservas porque ella dice que nunca se termina de conocer a la gente y mucho menos, a través de un monitor.

El uso de las redes sociales, por parte de los jóvenes Otakus, hoy en día principalmente se supedita a Facebook y al HI5, en ellas, se pueden subir contenidos, como imágenes, videos, reseñas, etc. En el caso de los chicos fanáticos del anime, subir fotos, entre otros contenidos, van muy relacionados con el anime incluso hasta existen aplicaciones en el Facebook, para distraerse y usarlas.

---

<sup>117</sup> ENTREVISTA CON Oscar Eduardo Cervantes Sánchez, Otaku. Op. Cit.

Al preguntarle a Cathy sobre cuántas veces al día usaba la computadora y específicamente el Internet, su respuesta fue de dos ocasiones al día, en esos momentos, ella encuentra en su red social de Facebook, algunas aplicaciones que están diseñadas con imágenes, frases y contenidos de anime. *“Hay aplicaciones como Tu Frase Anime del día, Los onions que reflejan tu estado de ánimo y finalmente un reloj que da la hora en japonés y se basa en Miku, un personaje de anime, que es el que da la hora”*.<sup>118</sup>

Un usuario más de las Redes Sociales, como Facebook, es Luis Daniel Duarte Sánchez, un chico fan del anime, tiene diecisiete años de edad, estudiante de preparatoria y parte del grupo Firewolf. Es un chico delgado, alto, usa lentes, una persona que a simple vista se ve agradable, al respecto del uso de redes sociales y el anime, comenta:

*“Empleo las redes sociales, en específico el Facebook para subir imágenes que a mí me gustan, es casi seguido cuando lo hago cada tercer día o cada mes, así mismo comenté lo que suben mis amigos, como fotos, videos de cosas que hacemos aquí o imágenes del anime”*<sup>119</sup>

Oscar, nuevamente hace una aportación con relación al uso de redes sociales y el anime, el específicamente en Hi5 y Twitter, al respecto menciona *“Subía contenidos al Hi5 y al Twitter con temas relacionados al anime, pero principalmente reseñas de series e imágenes y comentaba lo que hacían los demás, pero deje de hacerlo, porque me parece que es bueno respetar lo que piensan y dicen los demás, no me parece justo como enjuiciar o algo por el estilo, por eso deje de subir reseñas y comentar las publicaciones de los demás.”*<sup>120</sup>

Mientras tanto, para la búsqueda de *tracks* de las series de anime, los chicos Otaku hacen referencia a Ares, donde se encuentra música, pero para ello se debe de tener el título de la canción y el artista u otra opción es el nombre de la serie, pero en

---

<sup>118</sup> ENTREVISTA CON Cathy. 17 de Marzo de 2011.

<sup>119</sup> ENTREVISTA CON Luis Daniel Duarte Sánchez “Buho” 17 de Marzo de 2011

<sup>120</sup> ENTREVISTA CON Oscar Eduardo Cervantes Sánchez, Otaku. 17 de Marzo 2011

algunas ocasiones es muy tardado, por la velocidad del Internet o por la falta de resultados. También existen sitios donde se colocan *lincks* para bajar música especialmente de anime siendo mucho más fácil la descarga de los temas.

Finalmente, el recurso de Internet, como en muchos casos, funciona para buscar y descargar cosas que son difíciles de encontrar en tiendas o en establecimientos, para ello se puede entrar a Internet y hacerlo, Hayami, es una chica que hace esto, con las series que son difíciles de encontrar o que no han llegado a México. *“He buscado en varias páginas de internet, series que son difíciles de conseguir, una de esas páginas es [www.animex.com](http://www.animex.com) es una página que tiene muchas, muchas series.”*<sup>121</sup>

A manera de conclusión y del cierre de este punto, se puede ver que el uso de Internet, para los consumidores de anime, es una gran herramienta, puesto que además de la información se pueden encontrar más cosas, como música, blogs, foros, descarga de series que no han llegado a México o pueden ser difíciles de encontrar; para el caso de la música, la red P2P Ares es la alternativa más empleada, así como Youtube, es una buena alternativa para la videos.

Publicaciones *on-line*, como las revistas, también son motivo de consulta, para los chicos que gustan de más revistas además de las mexicanas que tratan este tema del anime. Así pues, finalmente, el uso de Internet entre los Otakus, en cualquiera de sus clasificaciones, busca información, música y video de sus propios intereses, como *fans* del anime.

Algunos de los Otakus, hacían una reflexión sobre la mejor forma de conocer y acercarse al mundo del anime, para unos el Internet simplemente es una búsqueda básica, que muchas veces no puede ser certera con la información que se maneja, optando más por las revistas, las series en DVD, etc. Para otros el hecho de que el anime, se encuentre en la red, es un beneficio para no gastar su dinero y encontrar

---

<sup>121</sup> ENTREVISTA CON Jesica “Hayami” Otaku. Op.Cit.

una gran variedad de temas y series que en México no han llegado, así mismo publicar opiniones y hacer preguntas que algún otro usuario responderá.

### **3.2.3 Los medios más tradicionales, como medio de contacto al anime**

Uno puede pensar, que hoy en día, los medios más tradicionales como lo son la televisión o la misma difusión boca a boca, no son como el *boom* en jóvenes, que buscan temáticas nuevas, pero recabando la información para la realización de este proyecto de tesis se ha confirmado que estos medios, siguen siendo los principales por los cuales las personas pueden conocer del anime.

Para personas de entre veinte y veinticinco años, la televisión fue su primer acercamiento con el anime, puesto que series como Pokemon, Dragon Ball (en sus diferentes temporadas), Sailor Moon, La Guerreras Mágicas, Saint Seiya, Candy Candy, entre otras; fueron la primer forma de conocer al anime y en algunos irse involucrando más en la temática, e incluso a convertirse en Otakus, por algún tiempo o por tiempo indefinido.

Orlando, tiene veinte años, es estudiante de Psicología en la UNAM; él considera que los medios principales para adentrarse al anime, como lo es la Internet y las revistas, son importantes hoy en día, pero los que más marcaron tendencia y lo siguen haciendo son la televisión y de “boca en boca”. Para Orlando “La televisión creo que es y fue el medio para conocer por primera vez en el anime, en mi caso pues cuando era niño, el canal cinco y el siete, eran los que transmitían anime, provocando que me gustara y me involucrara con las series”<sup>122</sup>

Esta es una primera opinión sobre la televisión, para Gabriela, estudiante de Psicología mediante su testimonio, todos los medios son una forma de acercamiento con el anime, puesto que alguna de todas las personas que conformen su medio social, ha estado involucrada con la animación japonesa.

---

<sup>122</sup> **ENTREVISTA CON** Orlando, ex seguidor del anime. Facultad de Psicología de la UNAM, el 14 de Septiembre de 2010

Juan Manuel, también argumenta que los dos medios por los que más se conoce y transmite el anime, son la televisión y de “boca en boca” puesto que son las formas con las que el anime, tiene una gran difusión porque hay gente “que te lo cuenta, te habla de él y pues sí te llama la atención pues vas buscando más información”<sup>123</sup>

Así, se puede observar que a pesar de la existencia de otros medios, específicamente la Internet y el apogeo de las revistas enfocadas a tratar la temática del anime, para algunos seguidores, el medio televisivo es uno de los más importantes, pero también este es un pequeño punto de análisis, puesto que, las personas que lo argumentaron, son de una generación que no creció tan cercana al Internet, como los que se manifestaron en el punto que trataba específicamente el punto de la red.

Pero también es innegable, que pese a los avances tecnológicos que se presenten en el campo de la comunicación, esta, jamás perderá su esencia original, que es efectuarse de persona a persona, frente a frente, quizá tenga variantes, pero esto jamás se perderá puesto que el ser humano, es social por naturaleza y por más que lo haga a través de una pantalla, un celular, etc. Siempre será necesario encarar a la persona.

A manera de conclusión de este apartado, sobre el contacto de los chicos Otakus con los diferentes medios de comunicación, se observa que en general el anime se encuentra en todos los medios, este ya está metido en todos lados y de diversas formas, para que todos los interesados, busquen, conozcan, se entretengan, pero sobretodo el Otaku, conocer más de su mundo, se su propia vida y visión de la vida misma, como se podrá entender en el siguiente apartado que conforma a esta tesis.

Los medios son la forma, con la que los chicos se adentran al anime y lo conocen, pero de ellos depende el grado de importancia que le den a este fenómeno llamado anime.

---

<sup>123</sup> ENTREVISTA CON, Juan Manuel Díaz Op.Cit

### 3.3 El Mundo Otaku.

En este punto, ya se hablará del entorno del Otaku, aquellas personas que como se ha definido anteriormente, son los fanáticos que viven del anime, que su mundo, sus sueños, su manera de ser y de pensar está supeditada a un dibujo japonés, en llanas palabras, una caricatura, en ellos radica toda una manera de vivir.

A lo largo de este punto se expondrán los motivos por los cuales ser un Otaku, su ideología, manera de ser y retomar un poco de la personalidad que de la cual se ha hablado en apartados anteriores, pero el punto central que ha conducido toda esta investigación, es mostrar, el cambio de identidad de esos chicos que se involucran demasiado con el anime, que deciden dejar de ser ellos mismos para convertirse y vivir como anime.

Se presentan fragmentos de testimonios de algunos jóvenes que son Otakus, otros más que fueron seguidores del anime en algún momento de su vida, así como los principales, que son el por qué dejar de ser ellos, así se conocerán sus motivos y aceptación así como su vida social y entorno que les rodea.

Al final del apartado se encuentra una conclusión a este tema y después las conclusiones generales que ha generado este proyecto de tesis; así como algunas otras curiosidades, por decirlo de alguna manera, que giran en torno al anime y pueden resultar interesantes e incluso una nueva forma de ver este fenómeno que viene de Japón.

Finalmente, con este proyecto de tesis se pretende dar pie a investigaciones sobre este tema en México, afortunadamente ya existen dos proyectos que giran en torno al anime, pero esta es la primera que toca a las personas reales, de carne y hueso, el cómo lo viven y sienten los jóvenes Otakus mexicanos.

Así, es necesario comenzar a dar parte a los Otakus, las voces que hacen del anime un fenómeno que no todos ven o que no quieren aceptar.

### 3.4 Ideología del Otaku.

Para comenzar, el Otaku, tiene una manera de ser, de pensar, de expresión, no es la misma que en cualquier chico “normal”, es diferente, quizá de manera “extraña”; pero comprensible a la vez, cuando se está de cerca con ellos, que ha existido un contacto, no son lo que aparentan, son personas como todos, sólo con una manera diferente de pensar y de ver la vida misma, pero al no ir mediante lo convencional.

Es así, como hay que comenzar a hablar de la ideología de los Otakus, que a rasgos generales y como mencionan todos los entrevistados, la ideología del Otaku es distinta de acuerdo a las personas y a sus propias experiencias, así comencemos con distintos tipos de ideología, se hará una comparativa entre los chicos que son externos al anime, que solamente son personas que les gusta e incluso algunos ex seguidores con relación a los que están sumamente involucrados con este tema.

El primero en dar una visión simple sobre la visión del Otaku, la aporta Juan Manuel, que a lo largo de este capítulo tres, ha dado con su testimonio aportes importantes para esta tesis. Al respecto de la ideología él dice lo siguiente. *“Creo que simplemente es tener un gusto extremo hacia el anime y llega a tener ciertas actitudes respecto a los personajes de su gusto”*<sup>124</sup>

La aportación de Juan Manuel, hace una referencia clara, a un gusto por denominarlo de alguna manera, exagerado hacía las series de animación japonesa, transportando las actitudes de aquellos personajes a la vida cotidiana del individuo.

Otra perspectiva, mucho más amplia y una manera de adentrar a lo que otros testimonios irán diciendo a lo largo de este apartado, se toma en cuenta el testimonio de Orlando, quién también ha sido citado anteriormente, es necesario recordar que el fue en algún momento de su vida seguidor de anime y hoy define la ideología del Otaku de acuerdo a su experiencia.

---

<sup>124</sup> Idem.

*“La ideología de un Otaku, es satisfacer una realidad insatisfactoria, planteada por la sociedad y satisfacer una realidad de manera gozosa adoptando estilos, adoptando características, gestos, frases, maneras de pensar, de un programa o animación japonesa, donde se dicen, utopizan y hacen muchas cosas.*

*Se utopizan muchas cosas de honor, lealtad, amistad, cuestiones de fortaleza, de nunca rendirse, de seguir adelante, donde el bien siempre gana, entonces nuestra realidad, todo eso ya está perdido, entonces un Otaku, que se siente fuera de esa realidad, adoptan la realidad del anime, para llenar ese vacío y tener algo bueno en que creer”.*<sup>125</sup>

Este testimonio, da una mayor aproximación y se puede entender, que el Otaku, trata de llenar vacíos que tiene ya sea consigo mismo e incluso con el mismo entorno que le rodea, en este caso la sociedad, la cual para ellos está corrompida de muchos elementos negativos, en cambio en el anime, se ven problemas, planteando la idea de que este tipo de caricaturas presenta bastantes elementos de realidad, pero con una solución con los valores humanos que en las series se resaltan.

Un ejemplo de esto, se puede ver en la serie de *Sailor Moon Stars*, la última temporada de la misma, al final se ve que se ha derrotado al mal, al caos como se le denomina en la serie, pero este no es destruido por completo, simplemente regresará su lugar de origen, que es el corazón de los seres humanos, estando en ellos la responsabilidad de hacer el bien o el mal, en su propio planeta.

Como se puede observar, en este testimonio, más que nada este tipo de personas, lo que necesitan es algo en que creer, como una especie de esperanza que los haga continuar y seguir adelante pese a las cosas que ellos vivan o que les haya tocado vivir, es en este momento cuando hay que retomar un poco de la personalidad del Otaku, que para algunos es llenar aquellas cosas tristes que les han pasado. Además, en el anime, se trata de reflejar una sociedad, que a pesar de existir el bien y

---

<sup>125</sup> ENTREVISTA CON. Orlando. Op.Cit

el mal, siempre habrá alguien que crea en el mundo y hará de él, un lugar mucho mejor.

La mayoría de las veces, las personas que no se encuentran satisfechas con ellas mismas o con el mundo que les rodea, se encasillan en algo para evadir su realidad viviendo una creada, para los Otakus, el anime es el mejor refugio para ello, pero como se hizo mención anteriormente, a falta de cultura del anime en México, este se ve como algo extraño y desconocido que algunos rechazan.

Ahora bien, es el turno de Zaira miembro de FireWolfs, que exprese, lo que significa para ella la ideología de un Otaku,

*“Realmente cada persona tiene una ideología diferente, yo soy Otaku porque me gusta la temática, soy freeke, porque me gustan las caricaturas norteamericanas, me gusta la música en general y pues llegar a una ideología pues es, tener una manera propia de pensar y con relación al anime, pues yo soy entre anime y otras cosas”<sup>126</sup>*

Se puede observar que como todos los seres humanos, aunque haya una manera similar de ver las situaciones o tener gustos en común, la manera de pensar es distinta, es así con Zaira, quién tiene otra perspectiva del mundo puesto que no solo está ligada al anime, sino con otras temáticas, pero para el Otaku, que vive con el anime, su mundo se ve con una mayor aproximación al anime.

Pero también fuera de entrevista, ella señalaba que, muchas veces un Otaku, llega a ser tan diferente que a como era en un inicio, ella hacía referencia a una chica que fue parte del grupo y cambio radicalmente su forma de ser hasta convertirse en el personaje que interpretaba, así fue como adoptó una nueva ideología e identidad.

*“La ideología de un Otaku, no es fija es cambiante, porque si siempre fuera lo mismo nunca pasaría nada nuevo, nada nuevo sería publicado, o esas cosas, no habría*

---

<sup>126</sup> ENTREVISTA CON. Zaira Araceli Ramírez Silva. Op.Cit

*juegos, el Otaku nunca se mantiene constante en que esto es así y ya, siempre hay algo nuevo por hacer*<sup>127</sup>

Es así como se ve al Otaku, como una persona que como todas las demás puede ir cambiando de ideas y de convicciones, siempre en búsqueda de algo nuevo, en este caso dentro del mismo anime o en otras cosas, dependiendo de qué tipo de Otaku sea la persona. Pero también es una persona que si se combina con su personalidad puede ser huraña y cortante con quienes no son y piensan como él, que puede creer que el anime es su máximo en la vida y sólo vive de él, para llenar vacíos y tener una realidad así como vida plena.

Dentro de ese mundo de anime hay todo tipo de personas, como en el mundo “normal”, hay personas que son enfocadas a una cosa o a otras, depende de sus propios intereses, inclusive de la manera en que ve la vida; esto se puede ver dentro del grupo FireWolfs, mediante la convivencia con ellos, que este tesista ha tenido con ellos para poder realizar las entrevistas e incluso charlar con ellos, unos pues tratan de ver su futuro como profesionistas, otros más seguir y continuar viviendo como hasta ahora lo han hecho.

Así, se puede llegar a la conclusión de que una ideología es una manera de ver el mundo y estos chicos que han dado su testimonio, presentan diversas perspectivas y maneras de ver el mundo del anime, aunque todos en cierta forma tienen que ver con el anime, lo ven desde diversos puntos de vista, desde llenar vacíos y evadir realidades, hasta para conocer mucho más del mundo que les rodea así como una esperanza de creer en un mundo que todos los seres humanos añoran y que para ellos el anime se los muestra.

En el siguiente punto, ya se tratan los cambios de identidad y de personalidad entre los Otakus y fanáticos del anime, este es el tópico principal de esta tesis.

---

<sup>127</sup> ENTREVISTA CON Oscar Eduardo Cervantes Sánchez, Op.Cit.

### 3.5. El anime como influencia

Es este punto, trata específicamente de los Otakus que han trasladado su mundo hacia el anime, es decir, han dejado de lado su esencia y forma de ser, para convertirse en una caricatura, comportarse y sentirse como él, además de que han logrado ya vivir con esa personalidad, adoptando una ideología y modos de comportamiento.

Este es el eje central de esta tesis, saber el por qué de esos cambios y qué es lo que hace que sea interesante este fenómeno en la sociedad, el cual, nadie o casi nadie ha observado, puesto que es poco común pero hoy día se está manifestando, como lo es en Japón que incluso son rechazados por la sociedad, siendo discriminados y aislados, principalmente en la ciudad de Akihabara.

A lo largo de todo este trabajo, se ha visualizado, desde la globalización, cultura, identidad, el anime y manga, sus historias, inicios, los mejores que han estado en nuestro país así como el acercamiento que tienen los jóvenes mexicanos con este tipo de caricaturas, todo ello, ha conducido a una manera de entender el anime, de verlo, analizarlo y comprender a las personas que gustan de estas temáticas.

Ahora, hay que analizar y ver los casos por los cuales se dan las transformaciones de identidad así como de personalidad, con un poco de la manera en que ahora viven y que ese personaje visualizado en manga y anime ahora sea una persona real, con rasgos y características parecidas en un ser de carne y hueso.

Mientras tanto, este punto se ha de dividir en dos partes, el primero son opiniones y análisis de las personas que son Otakus o que simplemente les agrada el anime, para después entrar a los casos de cambio de identidad.

Así, hay que comenzar diciendo que para algunas personas, estos cambios de personalidad, pueden no existir o quizá ser hasta irreales; puesto que siendo personas maduras, pues ya no deben de existir este tipo de problemas, porque ya se

tiene una personalidad, una manera de ser y de pensar definidas, otros creen que ese problema solo radica en los niños. He aquí lo que consideran dos fanáticos de anime.

*“Yo creo que no, quizá sí pero en los niños porque son los que están buscando su propia personalidad una esencia o cosas similares, pero cuando ya eres grande eso no pasa o creo que sería muy difícil que pase, porque uno ya sabe a dónde va, quien es y que quiere en la vida y yo creo que lo menos que se espera es ser un dibujo.”<sup>128</sup>*

Para Alan, le resulta extraño escuchar la pregunta, su misma expresión lo indica y es por ello que señala, que sólo estos cambios ocurren en los niños, puesto que ya al llegar a cierta edad todos poseen una manera de ser y de pensar, ubicadas en la realidad y no a creer en los caricaturas de cualquier lugar del mundo. Y que incluso ser como el anime está mal porque afecta a la sociedad que es “normal”. Siempre se ha de señalar la palabra normal entre comillas, puesto que todos en este mundo poseen cosas que son diferentes.

Ahora, es necesario presentar testimonios de gente que cree que sí puede pasar este tipo de situaciones que son la problemática de la tesis, pero que considera que está mal hacerlo y manifiestan en esa negativa, el por qué no debe de pasar, aunque ocurre y esto se presentará más adelante.

*“Sí, yo creo que sí, pero yo creo que eso está mal,. Porque eso significa que no eres una persona segura de ti misma y eso conlleva a que adoptes a alguien más incluso la de una caricatura y yo creo que está mal, porque siempre debes de seguir siendo tú mismo pese a todo.”<sup>129</sup>*

Un punto de vista, que puede ser objetivo, pero que también admite que es una realidad que es latente dentro del mundo de los chicos que son fans del anime japonés, pero que es malo, pero ¿Para quién está mal?; porque esto es entrar en un punto de discusión donde se perdería demasiado tiempo, espacio y quizá no se llegue

---

<sup>128</sup> **ENTREVISTA** con Alan Escudero, estudiante de la carrera de Odontología, en la convención TNT, el día 19 de Abril de 2010.

<sup>129</sup> **ENTREVISTA** con “Itachi”, fan del anime japonés, en la convención TNT número 19, el día 19 de Abril de 2010.

a un punto conclusivo, pero la esencia del testimonio es claramente visible, existen estos cambios en las personas que se han visto involucradas con el anime, de manera muy fraterna.

Otra persona que también opina, es Zaira; para ella es básico contar con una personalidad bien definida, para no caer en esos problemas o conflictos de cambio de identidad, así mismo saber qué se quiere, hacia dónde se quiere llegar, principalmente saber hasta qué punto tener un gusto por el anime y no a llegar a perderse dentro de él.

*“Depende de la persona, porque creo que cada quien tiene la facultad de definir y ver que es la fantasía y que es llegar a la realidad entonces una persona que no tiene bien establecido que es fantasía, obvio va a cambiar el quién es, y está buscando una forma o un molde para hacerse, una persona que sabe quién es y la realidad, además de saber qué quiere”<sup>130</sup>*

Otros más sí creen que existe ese cambio, por algunos motivos como, la manera de identificarse, los valores que promueven algunas series, una manera de evadir la realidad en la que se vive en el mundo terrenal, entre otras cosas que algunos han visto y con los casos que se expondrán más adelante, sobre chicos que han decidido complementar su vida con el anime o a trasladar por completo su vida a él, pero por mientras, es necesario también enunciar a quienes creen, consideran o conocen casos de este fenómeno naciente.

Para Tania, una chica fan de anime, denominada como Freeke, menciona *“Puede que sí, porque uno se mete con el personaje al hacer el cosplay, con los amigos muchas veces influyen acabas cambiando yéndote por la onda del personaje”<sup>131</sup>*

---

<sup>130</sup> ENTREVISTA CON. Zaira Araceli Ramírez Silva. Op.Cit

<sup>131</sup> ENTREVISTA CON: Tania; Fan del anime, Dentro del marco de la exposición Anime/Manga edición 19, Abril de 2010.

Un punto de influencia es por los amigos, como ha mencionado Tania, ahora es necesario comprobar esto, así llega Itzel, quien ha sido mencionada en testimonios atrás, para ella, los amigos y su llegada al grupo de FireWolf, ha sido la plataforma para ser quién es hoy en día. Incluso, ella lo ha definido como un bien, porque en ellos ha encontrado amigos, compañeros, con los cuales comparte mucho más que un gusto por el anime, sino cosas tristes, momentos inolvidables para ella y todos los integrantes de este grupo.

*“Yo podría ser uno de ellos, porque cuando llegué aquí, pues sí me gustaba el anime y todo eso, pero no tanto como ahora y si han cambiado cosas de mí, principalmente por el apoyo que ellos me brindaban, cariño, son muy apegados con las personas que llegan aquí.”<sup>132</sup>*

Para otros como Juan Manuel y Gabriela, ambos estudiantes de psicología, el hecho de cambiar la identidad, por adoptar la de un personaje animado, en este caso el anime japonés, pues es una manera de complementarse a ellos mismos, adaptando a ellos mismos algo no muy común como puede ser una caricatura, incluso esto es para llenar vacíos, soledad, que como se ha visto en algunos casos como Oscar e Itzel, han usado al anime y un grupo para aminorar sus penas y mejorar como personas.

Aunque ellos, también argumentan que estos problemas, se deben a que no existió una formación propia de la personalidad, hubo algo que evitó ese crecimiento para ellos, siendo así que adoptan la de cualquier elemento, en este caso el anime, para poder ser completos. Incluso aquí se podría retomar lo que Zaira piensa con relación a este tema, se debe de tener bien definido el límite entre la fantasía y la realidad, para no perderse en ese camino.

*“Sí, porque hablan y digamos que toman la personalidad del anime que le gusta, y al identificarse es más fácil que se enganchen y eventualmente toman la personalidad porque muchas veces no se sienten completos con ellos mismos y su personalidad no*

---

<sup>132</sup> ENTREVISTA CON, Itzel, Otaku. Op.Cit

*está bien formada, entonces toman eso de los personajes y lo complementan a su manera de ser”<sup>133</sup>.*

Ahora, es el turno de Euridice, una chica que está inmersa en el mundo anime, que posee un gran conocimiento sobre él, así con relación a los cambios de identidad, dice lo siguiente.

*“Sí, porque no les gusta la era y el momento que vivimos, pero también depende de uno de hacerlo bueno de hacerlo malo de sobrellevar las situaciones porque ese mundo se acaba cuando apagas la pantalla o te vistes como una persona normal.*

*El anime tiene una personalidad mucho más grande puesto que los autores lo trabajan más a detalle, planteando un perfil psicológico de los personajes no es el perfecto todo poderoso si no también lo hacen más humano, con sus miedos sus virtudes, tiene familia, amigos, se va adaptando a sus circunstancias, se puede equivocar en el camino, puede llorar, puede sufrir, se puede romper un brazo pero sigue adelante”<sup>134</sup>*

Es uno de los testimonios más emblemáticos y que quizá tiene mucha información relevante con este suceso de cambios de identidad en los jóvenes, Euridice, hace referencia a que el mundo anime, es mucho más humano, donde hay una realidad y fantasía además que cada personaje tiene un perfil psicológico bien definido, con este último elemento, se podría decir, que entonces el anime busca que la gente se sienta identificada con series y personajes, siendo un plus, que estos personajes son humanos.

Muchas veces los hombres, véase que se habla de la especie humana, cuando no están bien con su entorno, con ellos mismos, evaden la realidad, para estas personas, en el anime encuentran ese refugio, que puede ser un mundo imaginario, puesto que es una caricatura, pero a la vez un mundo real, con personajes que viven situaciones reales, entonces ver esta clase de entornos, puede ser mucho mejor que

---

<sup>133</sup> ENTREVISTA CON: Juan Manuel, Op.Cit

<sup>134</sup> ENTREVISTA CON Euridice; Op.Cit

el real. Esto se puede comprobar con lo que en puntos atrás mencionaba Itzel, una chica Otaku, que entre la mayoría de los miembros del grupo Firewolf, había una historia triste detrás, entonces en el anime, existe ese refugio en el cual, hay algo en que creer, el rescate de valores humanos.

*“Del anime tomamos las cosas buenas y dejamos las cosas malas, porque no todas las series inyectan valores, porque algunas tienen banalidades, pero de otras si hemos sacado cosas y valores, como la amistad, no tener miedo, enfrentar nuestros temores”<sup>135</sup>.*

Con relación a esto, el anime ha sido considerado para muchos como una manera de fomentar la violencia así como otros hábitos entre las personas que lo ven, pero en el caso de México, el anime, fue planteado como una caricatura para niños, cuanto que hay temáticas donde los niños no comprenden todo, pero esto es gracias al choque cultural y los diferentes hábitos que se tienen en nuestro país y Japón.

Para cerrar con esta primera parte, es necesario mencionar que el anime, tiene un poder de credibilidad muy grande entre sus fans, entre las personas que son capaces de verlo no nada más como un pasatiempo, si no como una forma de moldear un carácter, una manera de ser, de pensar, sentir e incluso un modo de vida.

En algunos, los cambios no son radicales, simplemente son cosas que ven normales, como un pasatiempo más o una manera de expresión alternativa a lo que comúnmente se ve en la televisión y otros medios, pero para otros, ha marcado mucho más que eso, hay personas que sí creen en el mundo del anime, como una manera de identificación, para moldearse en el mundo material. Así en el siguiente apartado se aprecian ya casos, donde muestran su sentir y expresan su significación con el anime así como a los personajes con los que se identifican y siguen su ejemplo.

---

<sup>135</sup> ENTREVISTA CON: Itzel, Otaku. Op.Cit

### 3.5.1 Más que una simple afición

A lo largo de todo este proyecto, se ha discutido mucho, con relación al nivel de compromiso que tienen acerca del anime las personas que lo ven y se entretienen con él y que tanto puede esto afectar o beneficiar a nivel personal, pero así mismo se ha ido demostrando que para ellos es algo benéfico, puesto que les ayuda además de distraerse, les fomenta una manera de seguir adelante con los valores que promueve, un modo de vida y el ejemplo de esos personajes, que para muchos son simples caricaturas pero para ellos, son una manera o un modelo a seguir.

Saga hace referencia a este tema del cambio de identidad de la siguiente manera.

*“Sí conozco, fue un chico que llegó aquí al grupo (FireWolf), sin saber nada, de hecho llego así curioseando y pues se adentró en las series y todo eso, le encantaba, de repente pues ya empezó a vestirse como él, a hablar como él, y se movía igual que el personaje”*

*“Hubo un gran cambio, puesto que, llegó aquí de una forma, teniendo una manera de ser y de pensar y pues con sólo ver anime, cambió de modo drástico su personalidad”.*<sup>136</sup>

Así, para tratar estos casos, se tendrán testimonios que son casi íntegros conforme a la entrevista que se realizó, con algunas acotaciones que darán un poco de contexto a la misma, para así entender más sobre lo que los chicos hablan, ellos llevan una vida relativamente normal, son estudiantes, otros más trabajan, están en la construcción de un proyecto de vida, tienen amigos, se divierten, etc.

Cada uno, hace referencia a sus personajes, a lo que hacen ellos en su vida diaria, que piensan con relación al mundo real y al del anime, pero mejor hay que

---

<sup>136</sup> ENTREVISTA CON, Saga. OTAKU. Op.Cit

conocerlos poco a poco con sus testimonios, la primera es Jesica pero es mejor llamarla Hayami, a ella le agrada mucho más.

Hayami, tiene 16 años, es estudiante del tercer semestre del nivel bachillerato, en el Colegio de Ciencias y Humanidades plantel Oriente, ella aspira a estudiar periodismo; así mismo al verla es una chica alegre, accesible, amable y muy curiosa. El personaje con el que ella se identifica es Hayami, de la serie de anime H2O, del género Arem<sup>137</sup>. Así que hay que ver su opinión y la manera en que ella se ha identificado con este personaje.

*“El anime sí te cambia, demasiado, yo creo que cada persona encuentra algo en el anime, luego tomamos el papel del apodo del personaje que nos ponen, consideramos nuestro ídolo al anime, la mayoría somos así, y no se a veces tratamos de imitarlos y nos movemos y hacemos gestos como ellos.”<sup>138</sup>*

A simple vista Hayami, no cumple con esta característica, porque ella hace ademanes como de cualquier persona común, porque durante la entrevista hablaba Jesica, pero ya dentro del grupo y su desenvolvimiento dentro de él, es Hayami. Con relación a los ademanes, gestos y movimientos, la que todo el tiempo estuvo haciendo movimientos fue Itzel, como rascarse la barbilla, la sien, o chocar ambos dedos anulares, esos son símbolos comunes en los dibujos de anime, cuando expresan diversas emociones, por lo general las dos primeras que se han mencionado son para pensar, los dedos, simbolizan como pena o curiosidad.

Continuando con la explicación de Hayami, argumenta que ella y su personaje son una misma, no ha existido la necesidad de dejar de ser Jesica, para entregarse por completo al personaje, aunque ella misma dice que hay quienes sí lo hacen; pero para ella las dos viven y son la misma, que actúan y viven en ese mismo momento.

---

<sup>137</sup> Es un género de anime, donde las tramas giran principalmente en chicas que luchan por el amor de un chico, aunque también son melancólicas.

<sup>138</sup> **ENTREVISTA CON.** Hayami. Otaku, Op.Cit.

*“Con relación a Hayami, me encanta y sí ya me acostumbre a ser como ella, porque al final de cuentas sigo siendo yo y no dejo de serlo, pero te acostumbras y pues en mi caso ser como Hayami, pues me gusta y así estoy muy bien, y trato de hacer lo que ella, como hablar un poco en japonés, hacer sus movimientos, etc. Y nunca dejare de ser yo no porque tanto ella como yo somos una misma”<sup>139</sup>*

Para ella, no ha sido tan necesario, cambiar totalmente su manera de ser, pero sí imita y es como su personaje, puesto que la llena y hace feliz ser como aquel dibujo de la serie H2O, puesto que como en los demás casos que se verán más adelante, ella ha encontrado en esta chica de anime, un complemento para su manera de ser.

Ahora, hay que presentar a un chico, un Otaku de corazón como el mismo se define y que lo será hasta el día que muera, porque para él, el anime, es una manera de vivir en este mundo real y el imaginario, con valores y una ventana a conocer otras culturas y maneras de pensar, el es José Francisco, tiene dieciocho años y es estudiante de Psicología. Él en su etapa de estudiante en el CCH, fue parte del grupo FireWolf, y ahora regresa de visita, con sus amigos que aman al anime, tanto como él.

*“Yo no tengo un personaje en común con el que me identifique, porque son varios, pero me gusta mucho Shaora de la serie Tsubasa, porque su personalidad es similar a la mía, el es frío, pero a la vez le importan sus amigos y haría cualquier cosa por protegerlos, tal y como yo lo haría, así mismo siempre busca la manera de estar bien, en eso se parece él a mi; entre sus cualidades pues tiene un gran ego, una personalidad fría, su semblante me gusta y siempre refleja lo que soy yo”<sup>140</sup>*

Al verlo, su semblante es sereno, es una persona que a simple vista se ve serio y reservado con una manera hasta cierto punto fría al momento de contestar, pero al ver cómo se desenvuelve el grupo en su reunión, en las cosas que hacen, se ve que disfruta mucho de estar con sus amigos, que como él disfrutaban del anime.

---

<sup>139</sup> Idem.

<sup>140</sup> ENTREVISTA CON: José Francisco “Cronos”, OTAKU, estudiante de Psicología, realizada el día 15 de Octubre de 2010.

*“El hecho de ser Otaku, pues es que en el anime creas nuevos mundos, es ir más allá de la realidad, por eso me gusta mucho esto, te da fortaleza, armas para mejorar, te apoya emocionalmente, te ayuda a conocer nuevas culturas. Y pienso seguir siendo Otaku, hasta el día que me muera. El anime pues es fundamental para mí, porque es parte de lo que soy y ha influido mucho en mis valores y en todo lo demás, siendo parte de mi propia cultura”<sup>141</sup>*

En principio de cuentas, pues la animación de cualquier tipo, ayuda a crear nuevos mundos, en el caso del anime, de acuerdo a los entrevistados, no es solo ver series y ya, si no también hacer una reflexión y ver las enseñanzas que dejan, algo en que pensar, un valor por aprender y que además se presentan situaciones que quizá se combinan con fantasía pero que las personas viven a diario o en algún momento de su vida y es por ello que los fanáticos en muchos casos toman, esa parte buena que deja el anime, para llevarlo a su vida personal con los ideales y conductas del personaje

Todas las personas, siempre están expuestas a lo que su círculo donde se desenvuelven socialmente, siempre tiene influencia y aprueba o rechaza ciertas conductas, entre otras cosas, para José o Cronos, el ser Otaku, no le importa que sea criticado por las personas puesto que él se siente seguro de sí mismo así, con una afición no común pero que le ha dejado mucho como ser humano, como para adoptar a un personaje.

*“De mi personaje favorito, es decir, Shaora pues desde la primera vez que lo vi, pues me identifique con él por quién y cómo es y pues por eso adopté varias cosas de él que congenian conmigo. Ahora bien, el anime tiene una realidad y una fantasía, pero su división no es tangible, yo siento que los dos mundos tienen su lado bueno. En el mundo del anime y real pues en este, a las personas las conoces su otra cara y*

---

<sup>141</sup> Idem.

*después te dan sorpresas desagradables y en el anime ya tienen una personalidad y maneras de ser que no cambian”<sup>142</sup>*

En este caso se puede apreciar que no hay como tal un cambio tan radical de identidad, pero sí una adopción de valores, la cual ha modificado la manera de ver las cosas de José o Cronos que él ha llevado a la práctica congeniando así su manera de ser con la de su personaje, quién puede mostrarse frío e insensible, pero en el fondo es un gran ser humano que daría lo que fuera por los seres que ama y es que cada personaje de anime, desde que es creado en forma de manga, tiene un perfil establecido, el cual ha de identificarse alguna persona durante la transmisión. Cronos ve al anime, como una escuela de vida, en donde hay mucho por hacer y transportar a esta realidad

Es necesario, hablar de una chica, que tiene una actitud fresca, pero a la vez seria, ataviada con una larga gabardina negra, ella señala que también es Otaku, tiene diecinueve años, es estudiante de Física, ella es Jesica Cabrera Martínez, mejor conocida como “Shana”, ella al igual que Cronos, tiene una fascinación por este mundo del anime, para ella un solo personaje no ha sido suficiente para construir su manera de ser, sino ha encontrado en varios, diferentes perspectivas con las que ella se ha identificado y ha trasladado al mundo real, para vivir su día a día.

*“Yo no me siento identificada con un personaje de anime en específico, pero sí con varios aspectos de cada uno, por ejemplo con Chicani, o Lucifer de Angel Santory, pero en especial con Shana, por su temperamento, como es muy impulsiva y explosiva así es mi carácter, con Chicani me identifico porque le gusta ser buena en todo; en el música, en el estudio, deportes y pues todo eso me gusta para ser como ella. Con Lucifer por sus problemas filosóficos así como su lado oscuro dentro de su humanidad, está su monstruosidad pero no sé como describirlo, pero sé que él me gusta.”<sup>143</sup>*

---

<sup>142</sup> Ibidem

<sup>143</sup> ENTREVISTA CON: Jesica Cabrera Martínez “Shana”, realizada el 15 de Octubre de 2010

En “Shana”, se encuentra al igual que en otros testimonios, lo que el anime llega a hacer o provocar en las personas que son fanáticas de este tema, es decir, les ha sido como una guía para ir por la vida e ir cambiando actitudes, hacer una nueva manera de ver las diferentes situaciones de la vida, en aquellos que se involucran mucho en este tipo de temas, para ellos es mucho más que una técnica diferente de hacer dibujos y caricaturas, si no una especie de escuela de vida que adaptan a la realidad, que como Shana, prefiere vivir.

*“Me gusta el anime, pues desde que iba en la secundaria o mejor dicho desde más chica, porque en los canales de la televisión cinco y siete, pasaban Sailor Moon, Las Guerreras Mágicas, Dragon Ball, las de hace mucho que son antañisimas, pero geniales y pues comienzas a creer que eres algo de anime, desde el momento en que comienzas a jugar a que eres una sailor o que eres un súper saiyaín, desde ese momento comienzas a ser parte del anime”<sup>144</sup>*

Es en este testimonio, lo que se comentaba en el capítulo dos, donde los mejores animes de los noventas, comenzaban a hacer un *boom* en nuestro país y que se vislumbraba como un nuevo fenómeno que hoy día es latente. Ahora bien, cuando se es niño se juega a diversas cosas e incluso lo que se ve en la televisión, en este caso jugar a ser Sailor Moon, o algún personaje de Dragon Ball, comenzaba a marcar la pauta para un gusto que después llevó a estos jóvenes a adentrarse mucho más en el mundo del anime, para tomar partes de la personalidad e ideología de algunos personajes y transportarlos o adaptarlos a su vida cotidiana.

El hecho de ser Otaku, también puede traerles repercusiones sociales, así mismo pensar y decir, cuando parar y seguir siendo ellos pero ya dejando al anime, para Shana, estas repercusiones no le importan puesto que hay otras personas, que si se encuentran identificadas y vale la pena seguir por ellos, pero para otros pues les fastidia, así dice ella, pero siempre se encuentran entre iguales. *“Yo creo que no puedo decir, cuándo pararé y dejaré de decir que soy Otaku, no está planeado por*

---

<sup>144</sup> Idem

*ahora para mí, decir, por ejemplo a los treinta dejaré de serlo, será yo creo por cosas que tenga que hacer o por alguna situación, pero por ahora no pienso dejarlo”<sup>145</sup>*

En su testimonio, Shana, menciona algo interesante para este punto *“Para mi disfrazarme de alguno de mis personajes o ese tipo de cosas, no van conmigo, puesto que yo me identifico con los personas y lo externo con mi manera de ser, mi carácter, etc, en cambio hay otros que se visten como su personaje para exteriorizarlo mucho más, pero simplemente con pensar o medio ser como ellos ya es bastante, tener su pensamiento es un comienzo a ser como esos personajes”<sup>146</sup>*

Esta chica, ha hecho mención a algo sumamente interesante, sobre la identidad y personalidad de los Otakus y de las personas en general que son fanáticos del anime, que en esencia y para comenzar a ser como ellos, no necesariamente hay que vestirse como el personaje, simplemente teniendo una manera de pensar como ellos, es una manera de cambiar y adoptar la ideología de los personajes, es así como ha encontrado una nueva luz, por decirlo de alguna manera, este proyecto, en donde se veía un cambio total y radical de las personas, pero en algunos casos solamente hay que pensar como esos personajes y seguir su mismo modo de vida.

El hecho de usar la indumentaria de los personajes es simplemente una manera más, de externar el gusto por el anime y que en él, encuentra su manera de ser e incluso un motor de vida, esta es la influencia que tiene el anime sobre las personas que han decidido depositar su confianza en este tipo de series.

Finalmente para Shana, no hay mejor mundo, que el real, pero ha aprendido a separar el mundo anime con el real, solamente atrayendo lo más importante de la fantasía a su propia realidad, es decir, elementos que le pueden ayudar a su propia personalidad así como a su existencia.

Ahora, es el turno de Oscar, un joven estudiante de dieciocho años de edad, quien es estudiante de la carrera de Diseño y Comunicación Visual, es un chico, que

---

<sup>145</sup> Ibidem

<sup>146</sup> Ibidem.

tiene una fascinación por el anime, al hablar de él. Pero se muestra serio y callado ante los cuestionamientos, puesto que algunos Otakus, tienen esa característica de ser serios y hasta cierto punto fríos.

Él fue parte del grupo de FireWolf, así que su sobrenombre que utiliza en este grupo es Rioga, personaje de la serie de Ranma y ½, este personaje en específico de Rioga, es una persona con un carácter muy serio y muy tímido siendo su principal miedo las mujeres y tiende a convertirse en un cerdito al que todos cuidan y le llaman “Pechan”.

Partiendo de esta psicología del personaje, podría ser que Oscar tenga algo de Rioga consigo mismo, por ello su actitud y carácter, serio y reservado. Ahora bien, sus comienzos en el anime *“inicie en esto pues desde que era pequeño, estas cosas de la caricatura japonesa me gustan mucho, empecé pues viéndolo, ya vi que me gustaba y comencé a comprarlo y hasta la fecha”*<sup>147</sup>

Es el proceso por el que la gran mayoría de los que hoy día son Otakus, comienza desde la infancia, desde el momento en que comienza el contacto con las caricaturas de anime, como lo mencionaba también “Shana”, en Canal 5 y Canal 7, de televisión abierta en México, se inició la transmisión de las series que se han mencionado en el capítulo dos, ahora bien, hay que proseguir con el testimonio y continuar analizándolo.

*“Por el apodo, pues es con Rioga, porque al igual que él, soy bien distraído, (algunos chicos que le rodeaban en ese momento le dicen que sí se parece mucho al personaje), me agrada su manera de ser y me parezco a él, como ya mencioné en que soy distraído y también que cuando me gusta una chica pues todo es en ella. Lo que yo tengo con él, es un parecido y pues nunca pensé ser como él, simplemente se dio”*<sup>148</sup>

---

<sup>147</sup> ENTREVISTA CON: Oscar, realizada el 15 de Octubre de 2010.

<sup>148</sup> Idem.

Ahora bien, su camino en el mundo del anime, ha sido largo, pero él ha mantenido hasta cierto punto su manera de ser, Oscar tiene un límite entre Rioga y él mismo, para saberse diferenciar al momento de vivir la vida cotidiana. Para él, pues las repercusiones sociales, por ser un Otaku y miembro de un grupo, no lo afectan, aunque sí reconoce que en algunas ocasiones los ven feo.

Él menciona, que el anime, son más allá de simples caricaturas, puesto que tienen diversos mensajes y que no todo se puede encaminar a los niños, encaminan diversos temas, como tópicos de gran seriedad hasta llegar a lo cómico.

Así, es como se ha encontrado una perspectiva pequeña sobre el anime y de la manera en la que un Otaku puede expresarse, que en el caso de Oscar ese hermetismo que tiene, hace de él, una persona de pocas palabras, pero que se puede llegar a identificar con algún personaje y se involucre en las temáticas de anime japonés.

Ha llegado el momento de terminar con estos relatos, vivencias y creencias sobre el anime japonés, donde se ha ido observando, como este tipo de animación, para muchos es más que eso, porque les ha aportado herramientas y lecciones de vida para su cotidianidad.

Es el turno de Luis Alejandro, él es estudiante de veinte años de edad, su apodo es “Yun”, *“Mi gusto por ser Otaku, no nació así de la nada, pero conforme fui viendo las historias, las series y me fui adentrando más a esas temáticas me di cuenta que te dan cosas con las que te identificas, reflejan nuestras actitudes humanas, entre modos, comportamientos, deseos, nos reflejan tanto de una manera tan sublime y tan real, que siento que realmente te puede enseñar cosas mediante experiencias”*<sup>149</sup>

Una afición que se fue adquiriendo por la experiencia y por ir conociendo mucho más sobre el anime, esa es quizá la manera principal, donde el curioso de anime comienza por adentrarse y aprende a conocer mejor la estructura de este tipo de

---

<sup>149</sup> ENTREVISTA CON Luis Alejandro Harcía “Yun”, OTAKU, realizada el día 15 de Octubre de 2010

dibujos, ya sea en anime o manga, donde al involucrarse, conoce una nueva forma de ver la vida, mediante las caricaturas, para algunos es raro, pero para otros como Alejandro, es algo que ha llegado a su vida para darle un nuevo giro.

El no se ha identificado con un personaje como tal, sino con varios, donde a través de ellos ha construido una manera de ver la vida, principalmente le han mostrado fuerza, carácter y decisión, tres valores que él ha aprendido pero que también poseen debilidades, como cualquier ser humano, esas son las principales características que busca y ha encontrado en sus personajes favoritos de anime, pero ha logrado compaginar el mundo real del imaginario.

Haciendo una gran referencia a que el mundo real es mucho mejor, porque hay más cosas que encontrar para aprender, mientras que el anime es un complemento de esas experiencias donde se logra la reflexión y un entendimiento de la vida y situaciones reales. *“Yo comparto cosas con ellos, pero no para hacer una transformación, a mi me gusta que dan sentimientos, ideologías y modos de pensar así yo siento que sí alguien llega a hacer lo que se marca, pues puede lograr muchas cosas benéficas”*<sup>150</sup>

Alejandro, es un Otaku, hasta cierto punto diferente, ya que además de tener un gusto muy especial por el anime, sabe diferenciar y separar el mundo de anime con el real, además de que lo ha empleado para aprender de ellos así mismo llevarlo a la vida cotidiana para vivir en este mundo real. Ahora bien, opina que el anime y los Otakus sí llegan a ser mal vistos por la sociedad, pero no sólo por los prejuicios que siempre han girado con relación al anime, como la violencia o satanización, si no que ellos mismos han dado de manera directa o indirecta una mala imagen.

*“La sociedad, lo ve raro, lo ve diferente, lo excluye automáticamente muchas veces, obviamente no los culpo, porque no somos los únicos, lo Otakus los que somos hechos menos, pero la gente tiene una mala idea sobre lo que es el anime, incluso dejan de acercarse a ti, pero es feo, por no conocer una nueva cultura, etc. Aunque*

---

<sup>150</sup> Idem.

*también, entre nosotros hemos difundido una mala imagen, al hacer cosas que no van, como encasillarse en personajes, aislarse del mundo, etc.*<sup>151</sup>

Ha logrado compaginar su vida a la del anime, pero a su vez él tiene sueños y metas por alcanzar, una de ellas es ser Ingeniero en Telecomunicaciones, trabajar en una empresa grande y retribuir muchas cosas a la vida y a la UNAM que le ha dado mucho en el poco tiempo que lleva siendo parte de su alumnado. Pero no piensa dejar de ser Otaku porque es un gusto que no cambiará.

Para concluir, este punto y el capítulo en general, es necesario mencionar, que el anime, es mucho más que caricaturas o dibujos para sus fanáticos, puesto que les ha hecho entender el mundo, reflexionar, hacer algo bueno por ellos mismos así como por los seres que les rodean, llevando los valores que exalta el anime a su vida cotidiana, les ha ayudado a construir una identidad y una manera de ser, con la identificación.

La identificación que les ha dado el anime, con relación a su personalidad e identidad, ha provocado que sean personas “diferentes”, puesto que en algunos casos llegan a ser señalados por las personas como raros o inadaptados sociales, puesto que no están involucrados en las temáticas o simplemente no quieren abrir su mentalidad a otras ideas, es decir, se cierran a lo que ya conocen y en otros casos se dejan satanizar por las referencias negativas que se les da para el anime.

Es necesario señalar, que ser Otaku no es sinónimo de ser raro antisocial, en algunos casos, sí se da este fenómeno puesto que es lo que ha originado esta tesis, pero también se han encontrado personas que llevan o equilibran su gusto por el anime, haciendo una diferenciación del mundo real con el imaginario, siendo ellos mismos, pero simplemente rescatando lo mejor del anime, como los valores humanos, véase, la amistad, amor, lealtad, perseverancia.

---

<sup>151</sup> Ibidem.

El gusto por el anime, como cualquier gusto en general, lleva a las personas que se identifican a juntarse y crear grupos, uno de ellos es el FireWolf, todos y cada uno de ellos, desde hace seis años tienen una historia que contar, ellos se han unido por el gusto al anime, para conocer más personas con sus mismos gustos y aunque algunos sólo se encasillan entre ellos para relacionarse con esas personas, hay otros que se relacionan en todos los aspectos, siempre llevando consigo la bandera del anime.

La manera para adentrarse al mundo del anime, en un inicio de esta investigación, únicamente se manejaban las revistas y la Internet, pero hoy en día la televisión la difusión boca a boca, siguen siendo fuertes para adentrarse al anime, pero las revistas y la Internet, juegan un papel primordial, principalmente el segundo medio, puesto que con todo su universo permite al Otaku, conocer series, videos, críticas, personajes, etc. Haciendo a una persona del anime, informada de uno de los temas de más interés.

Hay mucho más por estudiar sobre el anime y el mundo real, ya que se ha tomado solo una pequeña parte de todo este universo dentro de esta tesis, los otakus, son de una personalidad doble, puesto que pueden ser personas muy reservadas y serias al momento de sociabilizar o tratar de hacerlo con otras personas que no son pertenecientes al anime o que ni si quiera gustan de él, pero dentro de sus círculos así como personas afines, se desenvuelven con tanta naturalidad, que los hace ser agradables ante las personas.

Una personalidad e ideologías similares, donde el Otaku converge en diversas perspectivas y maneras de ver la vida, dependiendo del grado que se tenga de fanatismo sobre el anime, puesto que para algunos que son Otakus Freekes, pues solamente será una manera más de distracción y de entretenimiento, pero para el Otaku cosplay o el gamer, es mucho más allá, puesto que es su mundo y trata de pensar como sus personajes y maneras de pensar, de ser y de sentir así como de ver la vida de acuerdo al anime.

Para algunos el Otaku en su personalidad e ideología así como su fanatismo, por conocer más sobre este tema así como para ellos es satisfacer una realidad que

no les gusta, es una evasión del mundo y usan al anime para complementar esa parte o aislarse del mundo que no les gusta y de he ahí que toman ideas o pensamientos de los personajes, actúan como ellos e incluso dejan de ser ellos mismos, para convertirse en un anime y llenar sus vacíos.

Es así, como se ha encontrado en el mundo del anime., una nueva perspectiva de ver la vida así como la realidad de este mundo, donde se puede aprender, crecer y transformarse en un ente animado, actuar como él, ser y pensar de esa manera, es así como se encuentra en el anime, diferentes formas de comunicación, que debe de ser observada con detenimiento y analizado a fondo en muchos más aspectos.

### **3.6 Un dato interesante: El anime, un producto de mercadotecnia rentable.**

A lo largo de la investigación para realizar esta tesis, se fueron encontrado elementos que además de sustentar el tronco original, han dado datos curiosos e interesantes, es así como se ha decidido retomar uno muy esencial, que es el anime como un producto de mercadotecnia, por todo el auge que ha ido adquiriendo a lo largo del tiempo y no sólo en México, sino también a nivel global.

Existiendo tantos fanáticos de este fenómeno y como todo lo que se llega a poner de moda tiene que ser aprovechado por alguien, las empresas de música, video, juguetes, papelería, etc: han sabido aprovechar a lo largo del tiempo, todo lo que el anime ha ido dando, desde las típicas figuras de acción, hasta diversos artículos, como playeras, *souvenirs*, entre otras cosas, que muchos Otakus adquieren por diversos motivos.

“La explotación comercial del mundo del manga-anime, en Japón y en todo el mundo, no acaba en la página impresa. Existen productos derivados como: camisetas, juguetes, llaveros, etc. Es de esta manera, que los cómics entren en él un

circuito comercial que tiene tres puertas. Una primera es la del manga, otra de los dibujos animados y la tercera la de los videojuegos.”<sup>152</sup>

Uno de los lugares donde mayor número de artículos se venden en México, es durante las exposiciones de la famosa convención de anime y manga TNT, que tiene sede en el Centro de Convenciones de Tlatelolco, este evento se lleva a cabo dos veces al año, en donde además de ser el punto de reunión para muchos fanáticos del anime, así como curiosos, etc. Se concentra el mayor punto de venta de artículos relacionados con el anime e incluso han dado la apertura al comic estadounidense.

Entre las principales artículos que se encuentran en dicha convención, son discos de música, en donde se encuentran recopilados los *tracks* de las series de anime, música incidental, incluso maquetas de canciones que se hacen para las series, pero al crearse algunas mejores éstas no son plasmadas en el formato anime a televisión. Ahora bien, también se comercializan artículos como los peluches de felpa, de algodón, etc, los cuales pueden oscilar entre los \$50 y \$300 puesto que depende del tamaño, del tipo de personaje, etc.

Las grandes empresas de videojuegos, como Nintendo, Playstaytion, juegos on-line, han encontrado en el anime, grandes alternativas de hacer creaciones de este corte, donde el jugador experimenta ser el personaje de la serie, pero ahora con la posibilidad de manejarlo como mejor le convenga, todas las acciones que realice, serán basadas en los gustos y habilidades del jugador.

“Robots, muñecas, vehículos, juegos de tablero, peluches... la gama es enorme. Cualquier serie popular inspira una amplia producción de juguetes, exactamente de la misma manera en la que se comercializa una serie de televisión”<sup>153</sup>

Desde que el anime es candidato a ser explotado en televisión en versión anime, se ha comenzado a comercializar con la versión historieta; ya que se hacen

---

<sup>152</sup> **HERNÁNDEZ VAZQUEZ**, Elizabeth; La animación de oriente (manga-anime). Una puerta abierta a la realidad, parte realidad, parte fantasía, Tesis, UNAM, FCPyS, México 2002, p. 91.

<sup>153</sup> Idem, p.91

convenios entre el mangaka y las casas productoras, una de las más importantes es TOEI Animation, la cual, tiene los derechos de la gran mayoría de los animes y de ahí se parte para una nueva comercialización en mercancía, como la que se ha mencionado

Otros artículos que se llegan a adquirir en esta convención (TNT) y en centros de venta especializados en anime, se pueden encontrar las figuras de acción, las cuales, se mueven y son coleccionables, estas figuras de acción, fueron un boom, en la década de los noventas, principalmente con Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco) ahora se siguen vendiendo, pero ya no como un juguete, sino como objeto de colección y los precios son algo elevados dependiendo del tipo de Caballero que se compre.

Es necesario mencionar, que hoy en día gracias al anime de Yughi-Oh, un nuevo fenómeno de juego y por ende de mercadotecnia, nació aproximadamente hace cinco años, ya que en esta serie se lucha con la serie de cartas, estilo baraja, las cuales tienen poderes y bestias, para realizar los combates y derrotar al enemigo, pues bien, en la vida real, este juego se lleva a cabo con tarjetas de diversos niveles y poderes, aquí el dato interesante es que dependiendo del valor en poder que tiene la carta, es su precio económico, así una carta de material plástico o de cartón va desde los \$20 hasta los \$250, los chicos pagan cualquier cantidad por obtener cartas de alto nivel.

Un punto central, donde la mercadotecnia entra de lleno, es con la comercialización de las series de anime en formato DVD o VCD, estas series son puestas a la venta, en todas sus temporadas, incluso las versiones OVAS de las series, películas, entre otros materiales que se publiquen sobre estas series. Todo esto, se pone al alcance de los fanáticos, para su fácil adquisición.

Continuando con el material grabado, también se ha puesto a la venta la música de las series de televisión, tales como temas de entrada (*opening*) o de salida (*ending*), así como la música de fondo que acompaña a las series, este tipo de temas

es de interés para los Otakus que solamente buscan la música, ya que pueden pasar horas y horas buscando la música de su serie favorita.

“Cada producción de anime, tiene al menos dos CDs en el mercado: una banda sonora de (os) tema/s central/es de la serie.”<sup>154</sup> Continuando con este último apartado, también es necesario hacer referencia a que el anime, es una mercancía altamente rentable., que en el caso de nuestro país, la piratería ha hecho su fuerte en algunos rangos, como lo es principalmente con los videos de las series, para ellos es muy rentable vender las series en un precio de \$25 pesos por disco, dependiendo de cuantos discos sean por una temporada o la serie completa, los precios son diferentes.

Por ejemplo, comprar la serie de Sailor Moon, en su primera temporada, solamente cuesta \$25, pero al comprar ya la serie completa la cual viene en 12 CDs, el precio se incrementa a \$300, sin contar que hay tres películas de esta serie, que ha sido una de las más comercializadas a nivel mundial.

Lamentablemente para la industria del video, la piratería ha cobrado tanta fuerza que hasta el anime no se ha salvado, puesto que para los Otakus e interesados en el anime, estos precios son más accesibles que pagar mucho más dinero en una tienda bien establecida y cuyos artículos son originales.

En el caso de México, los restaurantes de comida rápida y específicamente Mc Donalds, durante el mes de febrero del 2010, la denominada “Cajita Feliz”, contenía de juguete los personajes de Pucca y Naruto para niña y niño respectivamente, estos juguetes fueron lanzados en México por la gran popularidad que han alcanzado estos personajes de anime. En otros establecimientos se pueden encontrar ropa, juguetes, mochilas, artículos escolares con estos personajes.

Otros artículos que se pueden encontrar con relación al anime, son muñecas superdeformed (Muñecas con cabezas grandes y cuerpos pequeños), mantas

---

<sup>154</sup> Ibidem, p. 92

(imágenes estampadas en telas sujetadas por palos de madera), libros con la técnica para crear manga, posters, llaveros, entre muchos otros artículos.

Es así, como se puede ver como el fenómeno del anime, ha logrado entrar en todas partes de mil y un formas, como fenómeno global y comunicativo, a través de series, historietas, productos diversos, en la mente de las personas que se han identificado con los personajes.

En el ámbito de producto de mercadotecnia, es el resultado de la aceptación que tienen las series de anime-manga, en las personas que se interesan en este temática, éste es así un parte aguas, para que se hagan diversos productos, principalmente las series en video, sean de los productos más buscados por los fanáticos del anime, así como playeras, figuras de acción y demás productos que se han mencionado.

Las productoras y encargadas de generar todos estos productos, tienen un sinfín de ganancias, por la demanda que pueden llegar los productos cuando la serie esta de moda e incluso cuando ésta ya lleva muchos años de haberse transmitido, ya es considerada como producto de colección, la serie misma y todos los productos que se hayan derivado de ella. Es así como se ha podido observar como el anime ha llegado al mercado y a la vida de todos, haciendo ver que jamás desaparecerá, mientras exista gente que le guste.

## CONCLUSIONES

Como se ha podido observar a lo largo de toda esta investigación, se han arrojado datos e información sumamente interesantes, los cuales hacen ver una nueva realidad, de la cual en nuestro país y principalmente en la Ciudad de México no se ha visto y estudiado de manera profunda, para generar mucha más y nueva información con relación al fenómeno que es el anime.

Es necesario comenzar, con que el anime japonés, así como muchas cosas que hoy vemos en los medios de comunicación y en la vida cotidiana, es resultado de un fenómeno global, en donde se han desarrollado nuevos códigos y formas de entendimiento y concepciones diferentes de la realidad que hoy en día se vive en este planeta.

Se ha podido observar como el anime, presenta una realidad de la cultura japonesa, pero donde también se encuentran valores universales, los cuales en la mayoría de las series de esta categoría se encuentran reflejadas y que muchos jóvenes Otakus que se han vuelto fanáticos de este tipo de temáticas, que han intentado transportarlo a su vida cotidiana para así hacer de su vida y del mundo real, un lugar más placentero para vivir.

Con relación a los medios de comunicación que se han abordado en este proyecto, se refleja que las revistas y la Internet así como la televisión e incluso la publicidad “boca en boca”, han sido elementos que han propagado el anime a la mente de muchas personas, donde se puede encontrar cosas interesantes que encierra el anime, que incluso puede llevar a un misticismo, puesto que, para algunas personas que llegan a conocer este tipo de dibujos, ya sea en manga y anime, no los comprende entonces es cuando los señala como negativos y trata de evitarlo incluso a las personas que son fanáticos.

Por otro lado, se encuentran los seguidores, en mayor o menor medida son Otakus, donde también existen subdivisiones, por decirlo de alguna manera, puesto que para todos los gustos que encierra el anime, ya sea para música, videojuegos, el

cosplay, entre otras, hay algo para los Otakus, pero los que en verdad están sumamente involucrados con las temáticas, han visto reflejados en los personajes o en algo del anime, algo de ellos, que los hace consumir todo lo relacionado a este tipo de temas. Para ellos el anime, es una forma de vivir o de complementar su forma de vida, así que para estas personas, es algo muy importante y que es ir más allá de una simple caricatura.

A lo largo de esta investigación, se han demostrado con testimonios, la forma en que el anime ha llegado a su vida, los cambios y una nueva forma de ver la vida mediante ello, esto para muchos es una idea descabellada pero que existe y que está latente en el mundo que nos rodea. Entrar al mundo del anime, es entrar a una concepción de la realidad distinta, los chicos que son *fans*, son personas como todas, con virtudes y defectos, pero que en algunos casos son encasillados e incluso discriminados por ser Otakus, los ven como raros o infantiles.

Para muchos de estos chicos Otakus, ello no es importante puesto que mientras se sientan a gusto y además rodeados de personas que tienen los mismos gustos que ellos, han formado diversos círculos o grupos, que se pueden ver congregados en diversos lugares, uno de estos grupos es el grupo FireWolf, que muchos de sus integrantes han dado las facilidades con sus testimonios y vivencias para esta tesis.

Respecto a los testimonios, que se tomaron en cuenta para sustentar todo este proyecto, en más de una ocasión, los entrevistados hicieron referencia, a que el anime es más que una caricatura o dibujo, esto por muchas razones, en donde se expresa un sentido de pertenencia, que transmite valores, sentimientos, ideologías y parámetros para conducirse en la vida así como entretenimiento, que es la finalidad inicial con la que se ha creado el anime.

Es desde ahí, donde se puede partir a que el anime, ha dado a estos jóvenes y a muchos más la oportunidad de cambiar o de mejorar su manera de pensar y de ver las cosas que les ocurren en su día a día, haciendo ver que la personalidad de una

animación, así como su ideología, pueden ser adaptables a las de las personas del mundo real.

Regresando a los medios de comunicación, se ha tomado muy en cuenta a la Internet, que en los últimos años ha sido un fenómeno global que ha contribuido en el desarrollo de la humanidad, para fines de este estudio y los chicos Otakus, como la mayoría de los cibernautas, Youtube, redes sociales y sitios de interés han sido de gran valor para los Otakus, pues esta ha sido la plataforma para conocer y adentrarse de lleno en esta temática.

Inmiscuir al anime en la comunicación, es una relación sumamente interesante, donde se pueden obtener muchas vertientes para comprender este fenómeno, principalmente que estos dibujos, son capaces de crear movimientos en las personas, para transmitir esos ideales de animación a la vida común y llevarlos en práctica todos los días, así mismo como las personas se han de identificar con un elemento animado, así mismo como el anime, ha generado innumerables temas de discusión, por algunos tópicos que manejan que en muchas sociedades aún son considerados como “malos”.

Es preciso mencionar, que dentro de esta tesis se ha tocado la parte humana del anime, es decir, cómo ha impactado en el mundo real, el hecho de que dibujos y caricaturas japonesas tengan tanto interés en diversos grupos de jóvenes, unidos por el anime.

Hay que señalar, que el anime, para algunos deja de ser más que una caricatura, para ser una parte indispensable de su vida, como se menciona líneas arriba, pero la pregunta es ¿Por qué es importante para ellos?. Las respuestas quizá pueden ser muchas; pero en general porque es una manera de ver al mundo de modo diferente, en donde los personajes no son perfectos como en el comic estadounidense, entonces esto otorga un sentido de identificación y de pertenencia, en donde el espectador se puede encontrar con una historia de vida, similar a la que ha vivido.

Mencionando el sentido de pertenencia, es como se encuentra un “algo”, dentro del anime que lo hace especial, esas historias, donde muchas veces los personajes son superhéroes pero tienen una personalidad y una manera de ser, que tienen tintes humanos, como algunos testimonios lo han reflejado que incluso los ha llevado a adoptar algo de esos personajes favoritos para vivir en este mundo real, en el cual algunos Otakus ya no creen e intentan vivir alternadamente estos dos mundos, el real y el imaginario.

Es así, como adoptan o se quedan con algo del personaje, algunas cualidades que ellos tienen y que hacen parte de su propia personalidad, principalmente con las cosas positivas que el anime tiene, puesto que en todo, siempre hay algo malo; pero ellos tratan de rescatar esos valores positivos que la sociedad ha ido perdiendo a lo largo del tiempo por mil y una circunstancia.

Pero también, el anime ha servido como refugio para algunas personas que no han tenido experiencias agradables en la vida y han encontrado en el anime un modo de vida y algo en que creer, en donde ven reflejados sus sueños y esperanzas, para así no perderse ellos mismos y luchar por construir su mundo de modo más satisfactorio.

Adoptar la personalidad o identidad del personaje, para algunos ya es una forma de vida y un parámetro por seguir, para otros simplemente es una especie de ejemplo, pero en otros casos los movimientos y gestos de la animación también lo hacen parte de su misma forma de ser, combinando ambas personalidades, es decir, la del dibujo de anime así como del sujeto que lo ve, siendo así otra forma de conectar la fantasía con la realidad.

En algunos casos, se puede ver a simple vista, cuando hablan o se expresan, juntan sus dedos anulares uno con otro, esto simboliza pena o duda, algunos otros cuando dicen algo “tonto” agachan la cabeza e intentan simular que les cae una gota de agua, así mismo rascarse mucho la cabeza al momento de hablar, esta es una muestra de cómo llevan al anime a su realidad. La mayoría de los Otakus, tienen la

tendencia de aprender mucho del idioma japonés así como de la cultura y estilos de vida, para tener un baraje cultural sobre el origen del anime, etc.

Así, este proyecto de tesis, se ha logrado dar una perspectiva y visión, sobre el fenómeno anime, en nuestro país y específicamente en jóvenes, que tienen una vida aparentemente común, pero que son fanáticos del anime, una alternativa de entretenimiento para unos cuantos, pero como se ha planteado, también como un estilo de vida, donde los jóvenes, ven mucho más allá, esa es quizá la magia que tiene el anime.

Finalmente, esta es la primera muestra del fenómeno anime en el mundo real, él cómo un dibujo o animación, sea anime o manga, se mezcla en la vida cotidiana de todo un mundo que hoy día está interconectado en todos los sentidos y aspectos, gracias al fenómeno de la globalización que ha provocado una convergencia de culturas, de modos de ser, de pensar e incluso de actuar. Es así como con esta tesis se pretende dar pie a más y nuevas investigaciones, que muestren muchos más aspectos que el anime puede dejar e influir en la sociedad.

Existen hoy día varios trabajos de tesis donde se ha tocado el anime, desde la transmisión y estructura del mensaje, así como la producción y realización de estas series, pero esta tesis, tiene la cualidad de mostrar al anime en el mundo real, y que como se ha mencionado, da pie a posteriores investigaciones que aporten mucho más a el trabajo cultural y valores universales, que el anime otorga a las personas que se identifican, creen en él y lo ven como un modo de vida.

Ojalá que en un futuro no muy lejano, se encuentre una persona interesada en este tema y que lleve la convicción de creer en su tema, tal como se ha hecho en este trabajo, ya que al no existir en este momento suficiente información, en ocasiones es difícil, plantearse que en verdad se pueda sacar adelante un trabajo de tesis de esta naturaleza, pero esta es la prueba de que se puede lograr encontrando los medios que nos otorga una carrera tan interesante como lo es Ciencias de la Comunicación.

## Bibliografía:

1. **ALBORECA** Peña, Luis; *El anime erótico: de la A a la X*, Midons, Madrid España, 2001, 64 pp.
2. **BELTRAN y Cruces**, Raúl Ernesto; *Publicidad en medios impresos*, Ed. Trillas, México 1989, p. 49
3. **BARRIOS Galindo**. Gabriela; *Internet y Derecho en México*, Ed. Mc. Graw-Hill, México 1998, 180 pp.
4. **BAENA Paz**, Guillermina. *Manual de Técnicas de Investigación Documental*, FCPyS. UNAM, México 1970, 93 pp.
5. **BALLESTERO**, Fernando;: *La brecha digital*, Ed. Fundación Retevisión, España 2002, p. 51.
6. **BOIZAR** Piwonka, Alicia. *Internet en Acción*, Ed. Mc. Graw-Hill, Chile, 1996, 292 pp.
7. **CASTELLS**, Manuel; *La era de la Información, economía, sociedad y cultura*, Ed. Siglo XXI, México 2006
8. **CLIPART** Manga; *Todo lo que necesitas para crear tus propias ilustraciones manga con calidad profesional*, Ed. Adam Juniper, Traducción inmaculada de González Cerezo, Madrid, 2008, 128 pp.
9. **CROBI** Drueta, Delia; *Sociedad de la Información y Conocimiento*, Ed. La Crujia, Argentina 2004, 392 pp.
10. **DE LA DEHESA**, Guillermo; *Comprender la globalización*, Ed. Alianza Editorial, España 2007, 447 pp.
11. **DIETERICH**, Heinz; *Nueva guía para la investigación científica*, Ariel, México, 1996, 227 p.p.
12. **GARCÍA Pérez**, Hugo Enrique, *Bishoujo Shenshi Sailor Moon: La creación de un manga Shoujo*, UNAM, Facultad de Estudios Superiores Acatlan, México 2005.
13. Grupo editorial Norma, S.A de C.V, *Personajes en internet, guía de las mejores direcciones web*, Ed. Norma, Colombia, 2002 49 pp, en línea <http://books.google.com/books?id=EVMPPvT1OMC&pg=PT22&dq=caballeros+del+zodiaco&lr=&ei=MT3zSyzgOZiUIASF78T9Cg&cd=17#v=onepage&q=caballeros%20del%20zodiaco&f=false> 18 de Mayo de 2010 20:31 pm.

14. **GARFIAS Antunez**, Nancy. *Identidad, cultura, cámara, acción*, Tesis, 2007, UNAM, Facultad de Psicología, 140 pp.
15. **HERNÁNDEZ Morales**, Edith; *Internet como medio de comunicación electrónica y su influencia en conductas delictivas*, UNAM, Facultad de Derecho, México 2005, 259 pp.
16. **HERNÁNDEZ Vazquez**, Elizabeth; *La animación de oriente (manga-anime). Una puerta abierta a la realidad, parte realidad, parte fantasía*, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, México 2002.
17. **ISLAS**, Octavio; *Internet columna vertebral de la información*, Ed. Porrúa. México 2005, 392 pp.
18. **LEVINE**, Robert A., *Cultura, conducta y personalidad*, Ed. Akal, Madrid, 1973
19. **MANCUSO**, Hugo; *Metodología de la investigación en ciencias sociales: lineamientos teóricos y prácticos de semioepistemología*, Buenos Aires, Paidós, 1999, 273 pp.
20. **MITTELMAN**, James. *El síndrome de la globalización, transformación y resistencia*. Ed. Siglo XXI Editores, México 2000, 376 pp.
21. **MUÑOZ Yañez**, Rodrigo. *Más allá del estilo gráfico. El manga como producto de mercadotecnia*. UNAM, Facultad de Estudios Superiores Acatlan, México, 2004.
22. **OKUM**, David, *Drow Súper Manga*, Ed. Cincinnati, Ohio, 2005, 64 pp.
23. **OTAKU**, Camilo; *¿Cómo dibujar Manga?*, Ed. Oceano, México 2007, 159 pp.
24. **PAPALANI**, Vanina A. *Anime, mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, Ed. La Crujia, Tucumán Argentina, 2006, 219 pp.
25. **POITRAS**, Guilles; *Anime Essentials*, Ed. Stone Bridge Press, Estados Unidos de America, 2001, p.17
26. **RIERA**, Jorge; *Videoguía Manga*, Ed. Midons, Valencia España, 1996, 125 pp.
27. **ROJAS Soriano**, Raúl ; *Guía para realizar investigación social*, Plaze y Valdez, 4° Edición, México 1985, 437 p.p.

28. **SARDELICH**, Maria Emilia; *Las nuevas tecnologías en educación: aplicación e integración de las nuevas tecnologías en el desarrollo curricular*, España, 2006, p.11
29. **SINCLAIR**, Jhon. *Televisión, comunicación global y regionalización*, Ed. Gedisa, México 2000, 158 pp.
30. **TAMAYO**, Mario; *El proceso de la investigación científica*. Editorial limusa,
31. **THOMPSON**, John. *Ideología y cultura moderna*, UAM, México 2002, 448 pp.
32. **VAZQUEZ Varela**, Juan Manuel. *Globalización*, Ed. Nova Galicia Edición, España 2007, 53 pp.
33. **VERA Silva**, Jesús; *Globalización y Planeación Estratégica para la calidad del servidor público*, tesis, 2004, FCPyS, UNAM, p. 21.
34. **VILLAGRASA**, Jesús. *Globalización: ¿Un mundo mejor?*. Ed. Trillas, México 2003, 110 pp.
35. **WARNIER**, Jean-Pierre. *La mundialización de la cultura*, Ed. Gedisa, Barcelona España, 2002, 124 pp.

## ENTREVISTAS

- **ENTREVISTA CON** Alan Escudero, estudiante de la carrera de Odontología, en la convención TNT, realizada el día 19 de Abril de 2010.
- **ENTREVISTA CON** Ángel, OTAKU, Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 17 de Marzo de 2011
- **ENTREVISTA CON** Axel Yopez Saldaña; ex seguidor del anime. Facultad de Psicología de la UNAM, realizada el día 14 de Septiembre de 2010.
- **ENTREVISTA CON** César “Chicharito”; OTAKU. Miembro del grupo Wolffire del Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, realizada el día 21 de Septiembre de 2010.
- **ENTREVISTA CON** “Cathy”, fan del anime y manga japonés realizada el día 14 de agosto de 2010 y 17 de Marzo de 2011
- **ENTREVISTA** con Emmanuel Castañeda, realizada el día 30 de Agosto de 2010.
- **ENTREVISTA CON** Euridice; seguidora del anime. Dentro del marco de la exposición Anime/Manga edición realizada el día 19, Abril de 2010.
- **ENTREVISTA CON** Gabriela Sánchez; seguidora del anime. Facultad de Psicología de la UNAM, realizada el día 14 de Septiembre de 2010.
- **ENTREVISTA CON** “Itachi”, fan del anime japonés, en la convención TNT número 19, el día 19 de Abril de 2010.
- **ENTREVISTA CON** Itzel; OTAKU. Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010.
- **ENTREVISTA CON:** Jesica Cabrera Martínez “Shana”, Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente realizada el 15 de Octubre de 2010
- **ENTREVISTA CON:** Jesica “Hayami”, OTAKU, Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010.
- **ENTREVISTA CON:** José Francisco “Cronos”, OTAKU, estudiante de Psicología, realizada el día 15 de Octubre de 2010.
- **ENTREVISTA CON** Juan Manuel Díaz Martínez; seguidor del anime. Facultad de Psicología de la UNAM, el 14 de Septiembre de 2010.
- **ENTREVISTA CON** Karina “Kaede” OTAKU, Colegio de Ciencias y Humanidades, realizada el día 17 de Marzo de 2011.

- **ENTREVISTA CON** Luis Alejandro García “Yun”, OTAKU, realizada el día 15 de Octubre de 2010.
- **ENTREVISTA CON** Luis Daniel Duarte Sánchez “Buho”, Otaku. Colegio de Ciencias y Humanidades, Plantel Oriente 17 de Marzo de 2011
- **ENTREVISTA CON** Miriam Janeth Cruz Jiménez; Fan del anime, Entrevista realizada el día 25 de Abril de 2010.
- **ENTREVISTA CON** Miroro, fan de anime y manga japonés, el día 26 de Agosto de 2010.
- **ENTREVISTA CON** Orlando, ex seguidor del anime. Facultad de Psicología de la UNAM, el 14 de Septiembre de 2010.
- **ENTREVISTA CON:** Oscar, OTAKU, Colegio de Ciencias y Humanidades, Plantel Oriente, realizada el 15 de Octubre de 2010.
- **ENTREVISTA CON** Oscar Eduardo Cervantes Sánchez, Otaku. Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010.
- **ENTREVISTA CON** “Saga”; OTAKU. Miembro del grupo Wolffire del Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010.
- **ENTREVISTA CON:** Tania; Fan del anime, Dentro del marco de la exposición Anime/Manga edición 19, Abril de 2010.
- **ENTREVISTA CON** Zaira Araceli Ramírez Silva, Frekke-Otaku. Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, 21 de Septiembre de 2010.

## Sitios Web (Imágenes e Información)

- [http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota\\_id=994119](http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=994119). 23 de Marzo de 2011 8:45 pm.
- <http://www.oei.es/revistactsi/numero1/debate1c.htm> 20 de Abril de 2010 21:26 pm.
- <http://conecti.ca/2010/08/30/estadisticas-del-uso-de-internet-en-mexico/> El 13 de Marzo de 2011 18:56 pm.
- [http://www.mercadeo.com/03\\_revistas.html](http://www.mercadeo.com/03_revistas.html) 12 de Abril de 2011 14:06 pm.
- <http://lahistoriadelosmedios.wordpress.com/2010/04/03/periodico-y-revista-caracteristicas/> 12 de Abril de 2011 13:24 pm.
- <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/402/4/Capitulo2.pdf> 12 de Abril de 2011 13:49 pm.
- <http://www.fortunecity.com/underworld/rpg/313/anime.htm> 25 de Abril de 2010 17:56 pm.
- [www.bookclub9.com/images/groove-adventure-rave-rave-master-manga-scan22](http://www.bookclub9.com/images/groove-adventure-rave-rave-master-manga-scan22) el día 1 de Mayo de 2010 12:02 pm.
- <http://www.travelnauta.com/?que-es-el-manga/> 7 de Mayo de 2010 6:56
- <http://dreager1.wordpress.com/2010/12/08/astro-boy-vs-mephiles/> 4 de Mayo de 2010 23.45 pm.
- [http://www.ventanime.com/ventas/catalog/product\\_info.php?products\\_id=189&osCsid=8r9kujgsqtr6i8d5udespmjtd3](http://www.ventanime.com/ventas/catalog/product_info.php?products_id=189&osCsid=8r9kujgsqtr6i8d5udespmjtd3) 4 de Mayo de 2010 24:05 pm.
- <http://www.dblegends.com/dragon-ball/> el día 9 de Mayo de 2010 20:46 pm
- <http://www.alternaterealitydbznaruto.synthasite.com> el día 9 de Mayo de 2010 20:55 pm.
- <http://www.google.com/imgres?imgurl=http://2.bp.blogspot.com/fan> el día 9 de Mayo de 2010 21:10 pm.
- <http://dragonballz-episodes.otavo.tv/> el día 6 de Abril de 2011 11:53 am
- <http://www.starpulse.com/news/indiex.php.2008/3/27> el día 6 de Abril de 2011 11:56 am.
- <http://web486.eta.ibone.ch/venuslight/anime/logo/logos.htm> el día 6 de Abril de 2011 12:10 am.
- <http://www.bigshinyrobot.com/reviews/archives/18140> 9 de Mayo de 2010 21:30 pm.

- <http://sailormoonandsailorminimoon.blogspot.com/> el día 6 de Abril de 2011 12:20 am.
- <http://www.sailorlunaticas.com/Galerias/Sailor-Moon/Serena-Tsukino-Sailor-Moon-16.jpg> el día 9 de Mayo de 2010 21:35 pm.
- <http://www.sailorlunaticas.com/Galerias/Sailor-Moon-1/Serena-Tsukino-Sailor-Moon-1766.jpg> el día 9 de Mayo de 2010 21:38, pm.
- <http://losmangasdemivida.blogspot.com/2009/11/xsailor-moon.html> el día 6 de Abril de 2011 12:35 pm.
- <http://www.youtube.com/watch?v=Q1vUQhh6oHk&NR=1> 17 de Mayo de 2010 23:14 pm.
- <http://www.freewebs.com/vuxor/caballerosdelzodiaco.htm> el día 9 de Mayo de 2010 21:46 pm.
- <http://www.forodefotos.com/series-anime/4348-los-caballeros-del-zodiaco.html> 9 de Mayo de 2010 21:56 pm.
- [www.gameguru.in/images/naruto-clash-of-ninjaswii.jpg&imgrefurl=http://www.gameguru.in/fighting/2007/14/naruto-clash-of-ninja-mvz-for-nintendo-wii-](http://www.gameguru.in/images/naruto-clash-of-ninjaswii.jpg&imgrefurl=http://www.gameguru.in/fighting/2007/14/naruto-clash-of-ninja-mvz-for-nintendo-wii-) el día 9 de Mayo de 2010 22:35 pm.
- <http://www.vanguardiaeditores.com/conexionmanga/> 11 de Agosto de 2010 21:00 pm.
- [http://www.anmeteca55.com/2010\\_04\\_18\\_archive.html](http://www.anmeteca55.com/2010_04_18_archive.html) el día 11 de Agosto de 2010 21:15
- <http://recuerdosdemisvictimas.blogspot.com/> 11 de Agosto de 2010 21: 25 pm.
- <http://www.minaeditores.com/inforevistas/r34.php> el día 11 de Abril de 2011 12:50 pm
- [http://www.cad.com.mx/historia\\_de\\_youtube.htm](http://www.cad.com.mx/historia_de_youtube.htm) 15 de Agosto de 2010 18:44 pm
- <http://www.hi5.com/friend/displayHomePage.do> 15 de Agosto de 2010 19:25 pm.
- <http://www.facebook.com/> 15 de Agosto de 2010 19:45 pm
- <http://www.elforolatino.com/f33/mercadotecnia-294/> 11 de Noviembre de 2010
- <http://www.informabl.com/2010/llegan-los-animes-a-la-cajita-feliz-de-mcdonalds.php> 11 de Noviembre de 2010 19:42 pm.