



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MÉXICO



FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

“INFLUENCIA CULTURAL DEL ANIME Y MANGA JAPONÉS EN
MÉXICO”

« E N S A Y O »

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA

P R E S E N T A

JOSUE ROMERO QUIROZ

DIRECTOR

DR. EDUARDO ANDRÉS SANDOVAL FORERO

Toluca, Edo. Méx.,

“A mis padres, por el gran sacrificio hecho por mis hermanas y por mi”

“A mis hermanos de armas por vivir y morir a mi lado en especial a la Teniente de Corveta”

“A mis amigos y amigas por esos momentos únicos llenos de diversión extrema”

“A la mujer que le dio un giro inesperado a mi vida, Kar”

*“Lo único que necesita el mal para triunfar, es que los hombres
buenos no hagan nada”*

Edmund Burke

Influencia cultural del Anime y Manga Japonés en México

Contenido

Introducción.....	5
Consideraciones Teóricas.....	8
El Anime y Manga en México.....	17
Clasificación, Censura y Nuevas Tendencias del Anime y el Manga.....	21
TNT Expo Manga Comic.....	30
Análisis de la Influencia Cultural del Anime y el Manga.....	33
Los Clubs de Anime.....	40
Actividades del club.....	42
La Influencia del Anime y Manga Japonés en México.....	44
Conclusiones.....	54
Fuentes Consultadas.....	55
Anexos.....	57

Introducción

Al hablar de *anime* y *manga*, nos referimos a las series animadas e historietas de origen japonés, consideradas parte importante de esta cultura ya que son un arte, lo cual la posiciona como una de las empresas más grandes y exitosas del Japón actual.

EL *manga* tiene sus orígenes alrededor del siglo XI en la historia de Japón, en esta primera etapa el estilo de dibujo *ukiyo-e*¹ se usaba para representar las grandes batallas samurái al igual que sus tácticas bélicas o eventos sociales importantes.

A fines del siglo XIX y a comienzos del siglo XX el *manga* comenzó a tener un auge más social debido a que en este periodo se daba la transición de la edad feudal a la industrial, así fue que comenzó el manga moderno que es una combinación del esteticismo del periodo *edo* (*ukiyo-e*) y de la occidentalización del Japón.

Del *manga* surgiría mas tarde en 1907, el *anime* que son: los dibujos animados japoneses, pero fue hasta después de la segunda guerra mundial que el anime se volviera comercial y por ende conocido en países de occidente.

Fue el *Mangaka*² Osamu Tezuka mejor conocido como el padre del manga moderno, quien fuera el pionero de la producción del anime dando vida así al anime como lo conocemos ahora. Con una de las series icónicas dentro de la cultura del *anime* y el *manga* "*Astroboy*". Cabe mencionar que este arte tradicional japonés tiene una fuerte influencia occidental por, ejemplo Tezuka fue influido por la animación americana en particular por la de Disney (y el mismo modo Disney fue influido por Tezuka).

¹ Ukiyo-e: se refiere a dibujos/pinturas realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera, muy popular en el periodo edo comprendido de 1603 a 1868.

² Mangaka: palabra japonesa que refiere a los autores de manga

La aparición del *anime* en México ha sido documentada a partir de 1970. La serie que fuera pionera en esta primera aparición del *anime* en el país fue “*Astro Boy*” de Osamu Tzuka que tuvo un buen recibimiento por parte de los televidentes mexicanos; a partir de ese momento comenzó a llegar una variedad de animes que detonarían el boom del *anime y manga* en la década de 1990.

Esta aceptación por la animación Japonesa, trajo consigo una gran cantidad de marketing y eventos a medida que despertaba el interés de los televidentes por el anime. Por lo tanto podríamos decir que a partir de esto comenzó a darse cierta influencia cultural entre los consumidores del *manga y el anime*, los cuales comenzaron a copiar actitudes que presentaban los personajes de los *Animes*, tales como ademanes, frases, personalidad e inclusive dietas e ideología extranjera.

Y no es de sorprender ya que hoy en día, el mercado mundial ha dado pauta a una serie de intercambios culturales. Este es el caso de la exportación del *anime y manga*, que son un retrato de la cultura japonesa.

Aquí es donde se centra la importancia social de este ensayo ya que desde una perspectiva sociología se pretende conocer de que manera y con qué intensidad, *el anime y el manga* japonés ejercen influencia cultural en sus practicantes Mexicanos.

Por lo anterior, se intenta dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿consumir y/o practicar, anime y manga genera nuevos referentes de identidad cultural y grupal entre sus practicantes?

Para encontrar la respuesta, realizaremos un análisis del discurso implícito en el *anime y manga*. De igual manera analizaremos las actividades que efectúan sus consumidores mexicanos, e identificaremos algunas de las repercusiones sociales/culturales que pudiera generar el consumo y/o práctica del *anime y manga*.

El presente ensayo consta de cinco apartados, el primero de ellos está dedicado a los elementos teóricos que tomados de autores como: Goffman, Montaña, Castoriades, Luckman, entre otros, con los cuales explicaremos la influencia cultural causada por el *anime* y *manga* en México.

En el segundo apartado abordaremos la llegada del *anime* y el *manga* a México, hablaremos de las primeras series que se transmitieron en el país, de igual forma daremos una breve sinopsis de las mismas, ya que uno de nuestros objetivos es analizar el discurso que las series manejan y conocer la temática de éstas.

Este mismo apartado lo dividimos en tres sub temas que son generalidades, censura y nuevas tendencias, estos subtemas nos ayudaran en tener una mejor comprensión sobre el contexto social e histórico del anime y el manga en México, y de igual manera daremos un acercamiento a sus posibles repercusiones sociales.

El tercer apartado está dedicado a la TNT *Expo Manga Comic*, aquí hablaremos de qué consiste este evento, su historia y realizaremos un análisis con el objetivo de conocer las actividades que se realizan dentro de éste evento y por ende identificar la influencia cultural ejercida por el *anime* y el *manga* en sus practicantes y/o consumidores.

El cuarto apartado consiste en hablar sobre los clubes de *anime* que se han formado gracias a la aceptación del *anime* y el *manga*, dichos clubes son donde los *otakus* se afilian por un interés y afición común,

Los anteriores apartados nos dotaran de los conceptos y el contexto necesario para poder desarrollar el tema en sí y comprender mejor el último apartado de este ensayo que será dedicado a la influencia cultural ejercida en los consumidores/practicantes de *anime* y *manga*.

1. Consideraciones Teóricas

En este primer apartado abordaremos los elementos conceptuales de algunos autores con los cuales pretendemos explicar y analizar en este ensayo. Para desarrollarlo nos basaremos en un ejercicio que consistirá en ir relacionando los conceptos fundamentales; es decir entretelar los conceptos y a su vez reflexionar sobre éstos para poder formar conceptos propios que nos ayudaran a explicar mejor y de manera más específica los puntos clave de este ensayo.

Comenzaremos nuestro ejercicio con el concepto de grupo social:

“Pueden ser definidos como asociaciones de individuos con relaciones definidas y estables, en las que cada uno sus miembros está plenamente consciente del grupo y sus símbolos. En otras palabras un grupo social tiene al menos una estructura rudimentaria y una organización incipiente que incluye reglas y rituales”. (Montaño, 1977:10).

“Dos o más personas que interactúan unas con otras, comparten metas comunes, son en cierta forma independientes y reconocen que pertenecen a un grupo” (Baron, 1998:502).

El primer concepto del autor Jorge Montaño es muy claro y específico ya que da una definición muy completa de lo que para él es un grupo social, destaca la existencia de una estructura y organización. Por otro lado el concepto que Baron plantea sobre los grupos sociales puede parecer muy simple, pero el autor está definiendo la esencia más básica de lo que es un grupo social.

Hasta ahora tenemos ya dos conceptos sobre grupos sociales, lo que sigue es plantear y comparar las características principales de éstos:

1. Los grupos sociales nos ayudan a satisfacer importantes necesidades psicológicas y sociales (atención y afecto).
2. Ayudan a conseguir metas que no se pueden alcanzar individualmente.
3. La pertenencia a un grupo nos puede proporcionar conocimientos e informaciones que de otro modo no tendríamos a disposición.
4. Los grupos ayudan a encontrar nuestra necesidad de seguridad (protección ante enemigos comunes).
5. Contribuye a establecer una identidad social (Baron, 1988: 503).

1. Los componentes del grupo están en relación duradera y de ningún modo accidental o pasajera
2. En todos los miembros se desarrolla y existe una idea clara del grupo y de sus cometidos.
3. El grupo está en cierta contraposición y hasta en lucha con otros grupos.
4. Dentro del grupo se llega a una distribución y organización del trabajo.
5. Dentro del grupo se desarrolla un complejo de usos y costumbres que se hacen tradiciones (Álvarez, 1998: 24).

Dadas las anteriores características que citan los autores, es claro que los grupos sociales son un medio que nos permite alcanzar satisfacciones grupales e individuales, al igual que brindan seguridad para sus miembros, incluso ayuda a los individuos a construir una identidad social, identidad que se construye mediante el sentido de pertenencia a un grupo social.

La Pertenecía a un grupo responde a la necesidad de afiliación de los individuos, la cual definiremos como la motivación de buscar relaciones interpersonales (Baron, 1998:288) ya que los individuos solos no alcanzan su desarrollo en sociedad, es decir lo van construyendo mediante la experiencia. Según la sociología constructivista el individuo es quien construye la realidad en que se desarrolla, realidad que construye con base en la experiencia y la interacción con otros sujetos.

Para nuestra investigación, esta construcción de la realidad social la manejaremos y nos referiremos a ella como aprendizaje social, que podemos definir como:

“El proceso por el cual adquirimos nueva información, nuevas formas de comportamientos o nuevas actitudes a partir de los demás” (Baron, 1998:132).

“Principal forma de aprendizaje en la que los individuos adquieren nuevos patrones de comportamiento a través de la observación de los demás” (Baron, 1998:135).

Tomando esta definición de Baron podemos decir que cuando hablamos de aprendizaje social nos referimos a la capacidad de obtener información, actitudes, comportamiento e inclusive ideología a través de la observación y la interacción con los demás.

Cabe resaltar que este concepto es central en nuestra investigación ya que es mediante el aprendizaje social que adquirimos características como la cultura y es también por medio de este aprendizaje que podemos ser influidos por una cultura ajena a la que heredamos. Por tanto el siguiente concepto que desarrollaremos es el de cultura.

Para Sullivan existe una diversidad sobre el termino cultura , algunos de ellos son los siguientes:

“La producción y reproducción sociales de sentido, significado y conciencia. La esfera de sentido, que unifica las esferas de producción (La economía) y de las relaciones sociales (política). Si alguien se propusiera emplear el término cultura como un concepto analítico o lo encontrara utilizado en esa acepción, difícilmente podría elaborar una única definición que se adaptara a todas las ocasiones” (Sullivan, 1996:86-87).

Desde una perspectiva más etnográfica Taylor refiere que cultura es:

“... tomada en su amplio sentido etnográfico, es aquel todo complejo que incluye conocimiento, creencias, arte, moral, leyes, costumbres y cualquier otra capacidad y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad” (Taylor, 187:1).

Por su parte Sola propone que la cultura es:

“el conjunto de aspectos de la vida humana que se aprenden en el grupo social; por tanto, que no se heredan biológicamente sino socialmente. (Sola, 1999:42).

Beals sostiene que:

“Cultura puede significar “herencia social” o las cosas que los hombres aprenden cuando son entrenados dentro de un grupo humano particular” (Beals, 1967:7).

En la perspectiva de Altamirano:

“Durante mucho tiempo la definición de lo que el concepto de cultura incluía y/o excluía (símbolos, valores, códigos, sistemas de clasificación, esquemas de percepción y acción), así como los procesos concretos que la relacionan con las practicas (rituales, socialización, actuaciones dramatúrgicas, construcción y

transformación de conciencia de clase, etcétera) fueron materia de disputa.

En la actualidad si bien las diferencias perduran, la mayoría de las perspectivas concuerdan en que el concepto connota una dimensión que implica la totalidad de las prácticas” (Altamirano, 2002:34-35).

Contra poniendo las anteriores definiciones de cultura, podemos observar que todas tienen entre sí elementos comunes que nos permiten formar un concepto aplicable a los fines de este ensayo. El concepto de cultura que ocuparemos será el siguiente: Se comprende cultura como la herencia social que los hombres adquieren mediante su aprendizaje social como son; creencias, arte, moral, leyes, costumbres, rituales, practicas y símbolos entre otras.

Después de haber definido cultura, pasaremos a definir uno de los elementos que la hace posible, nos referimos a la socialización y a las relaciones humanas. Kaminsky sostiene:

“Entendemos por socialización todas y cada una de las instancias a través de las cuales un sujeto humano integra e incorpora las consignas y determinaciones de la estructura social en la que interactúa” (Kaminsky, 1971:11).

“La socialización incluye todas las actividades a través de las cuales un sujeto humano se hace individuo. Ser un individuo implica “individualizar” en una persona aquellas características generales que connotan una estructura social” (Kaminsky, 1971:11).

Ambos conceptos del mismo autor nos permite formar uno solo, que sería: Se entiende por socialización todas las instancias e interacciones a través de las cuales el sujeto construye su identidad individual. Es decir que el sujeto al interactuar y al construir su individualidad con un determinado grupo social este conforma una identidad cultural.

Ahora bien pasando al concepto de relaciones humanas encontramos que al respecto Alvares sostiene:

“En las relaciones humanas lo que se pretende es establecer situaciones de reciprocidad con los demás que serán benéficas, para todos puesto que permitirán una mayor inclinación a la ayuda mutua, pero, para que esto sea posible es preciso familiarizarse con las ideas y las actitudes ajenas, identificarse con ellas y estar prestos al empleo de las formas de cooperación que, puestos en marcha, crearan el clima propicio para la comprensión entre todos.” (Álvarez, 1998:19)

“No se puede concebir la posibilidad de que el hombre viva aislado pues es un ser sociable, no puede apartarse de los demás, no puede vivir en un mundo imaginario, puesto que tiene necesidad de relacionarse con el mundo externo, real.” (Álvarez, 1998:14)

Para este ensayo nos referiremos a las relaciones humanas como una situación de interacción y reciprocidad entre individuos. Otros medios que son necesarios para construir una identidad cultural son: Comunicación y Lenguaje

“La comunicación consiste en la transmisión de las ideas. Es el recurso que empleamos para establecer contacto con nuestros semejantes cuando tenemos la intención de mantener relaciones con ellos. Consecuentemente, las relaciones humanas están fincadas sobre el principio de la comunicación.” (Álvarez, 1998:27)

“El lenguaje es el instrumento más útil con que contamos en nuestro equipo social. Lo utilizamos no solo para manifestar nuestros propósitos, sino también para conocer la conducta de nuestros semejantes y para realizar toda clase de actividades.” (Álvarez, 1998:28)

Ya teniendo los conceptos definidos daremos paso a algunos términos técnicos propios del *anime* y *manga* para una mayor comprensión del tema, ya que utilizaremos mucho este lenguaje técnico. La fuente para obtener dicho lenguaje técnico fue resultado de la observación y documentación personal sobre el tema.

El *Anime* es básicamente el término que congrega a todos los dibujos animados de procedencia Japonesa, y el *manga* por su parte es el equivalente oriental de los *cómics* Norteamericanos, estos no están dirigidos a un público en específico, ya que muchas series de *anime* y *manga* se ven influidas por historias locales, leyendas, mitos e inclusive novelas o libros, por lo cual tienen una fuerte carga cultural de trasfondo. Por lo tanto podemos decir que existe un anime para cada gusto y para cada público, ya que cuenta con las siguientes clasificaciones:

Kodomo: Este es el género para el público infantil, ya que la temática es muy simple por lo que tiene una fácil comprensión.

Shojo: Es el género que se centra más en el aspecto romántico, la trama es más complicada ya que refleja muy bien las adversidades de una relación sentimental. En este género es protagonizado por una mujer de edad escolar con el fin de dar más fluidez a la historia.

Ecchi: género que se considera el más gracioso, éste va dirigido al público adolescente (hombres y mujeres) ya que en su trama se enfoca principalmente en enredos de índole sexual. Se caracteriza por tener mucho amor pero sin llegar al romance. El protagonista es adolescente y tiende a ser muchas veces algo torpe y sin experiencia amorosa para que la comedia sea buena.

Shonen: Es el género de acción enfocado a los menores de edad, su trama se enfoca en aventuras, peleas, comedia y un poco de romance. Con una temática un poco simple que varía según la serie. El *Seinen* es una variante de *Shonen*, solo que las tramas tienden a ser más violentas y complejas, con contenido sexual.

Misterio: tiene como base muchas historias y mitos urbanos del Japón. Consiste muchas veces en exorcizar o calmar espíritus, tiende a tener partes graciosas y da a conocer muchas de las formas en las que en oriente manejan en tema de la vida después de la muerte.

Spokon: El género se refiere a *animés* relacionados con el deporte. El *anime* que lo puso en el mapa fue "*Capatrain Tsubasa*". Tiene mucha influencia del *Shonen* y suelen ser más visto por el público infantil que el juvenil.

Mecha: Este género está relacionado netamente con los robots. Es de los primeros géneros de *anime*, debido quizá a la misma forma de pensar japonesa muchas veces futurista. Básicamente son peleas entre robots controlados por humanos con ciertos dones, en ciudades grandes o el espacio. Las tramas siempre son salvar algo como el mundo o alguna región determinada.

Gore: Este género es muy parecido al *Seinen* pero con violencia mucho más notoria donde resalta el aspecto de la sangre y es extremadamente visual, es una variante al anime del cine del mismo género. Tiende a tener excelentes tramas para que el exceso de acción tenga una justificación y concuerde con la temática.

Ahora pasaremos a la auto definición de los consumidores del *anime* y el *manga* estos se denominan *Otakus* que es una palabra de origen Japonés que significa fanático, este término se ha empleado en México principalmente para referirse a los aficionados del anime.

Otros términos que veremos a lo largo del ensayo son los que se refieren a las actividades que los *otakus* efectúan. Estas actividades son de gran relevancia para el desarrollo del ensayo ya que éstas son la expresión más tangible de la influencia cultural que el *anime* y el *manga* provocan en sus consumidores mexicanos.

Cosplay: en esta actividad los *otakus* se caracterizan como el personaje de *anime* de su preferencia; la caracterización no solo se refleja en la vestimenta (*cosplay*) si no también en la forma de ser del personaje.

Fansub y Fandub. Es donde el *otaku* puede crear una historia alterna sobre un *anime* en particular. El *fansub* también consiste en hacer traducciones de *mangas* y series de *anime*, al igual que bocetos de personajes, escenas y videos.

El performance dentro de la actividad del *otaku*, es una fusión del *cosplay* con improvisación y el *fansub*; esta es una actividad de diversión y competencia. Donde los *otakus* crean sus propias historias y las interpretan.

Después exponer los elementos conceptuales que aborda este ensayo, podemos dar paso a una revisión del contexto mismo del *anime* en México, es decir su llegada al país y las series pioneras que dieron origen al boom del anime al principio de la década de los 90 del siglo pasado.

Animes que sin duda marcaran e influirían a generaciones. Series de *anime* que hoy en día siguen vigentes y han definido las nuevas etapas y tendencias en las series actuales.

2. EL Anime y Manga en México

La llegada del *anime* y *manga* japonés a México registra su primera etapa es registrada en el año de 1970 con la transmisión de la obra del *magaka* Osamu Tzuka “*Astro boy*”. Posteriormente en la década de 1990 una gran variedad de *animés* y *mangas* comenzaron a llegar al país, causando una gran aceptación por parte de los televidentes mexicanos.

En este apartado, daremos una pequeña sinopsis de las series que llegaron a México en televisión abierta y fueron precursoras de este fenómeno; de igual modo mencionaremos las series y *mangas* más demandadas hoy en día. Estas sinopsis son importantes debido a que más adelante hablaremos de la censura del *anime* en México y nos servirá de referencia.

Astro Boy de Osamu Tezuka: se considera como la primera serie de *anime* en Japón y fue una de las primeras en llegar a México. Esta serie trata sobre las aventuras de un niño robot creado por el doctor *Tenma* del instituto de ciencias del Japón, dicho robot es conocido como (*Tetsuwan Atomu*) *Astroboy* quien se enfrenta a los enemigos de Japón, quienes siempre tratan de secuestrarlo con el fin de desarmarlo para copiarlo y crear un ejército para conquistar el mundo.

Kimba el León Blanco (Jangaru Taitei o el Emperador de la Jungla): Esta serie narra la historia de un cachorro de león que queda huérfano después de que unos cazadores furtivos matan a su padre y capturan a su madre para venderla a un zoológico. En esta travesía nace *kimba* quien inmediatamente salta del barco. Mientras *Kimba* intenta no ahogarse, ve como el barco naufraga y su madre muere. Pronto encamina sus pasos hacia la jungla, donde un tiránico león se ha erigido rey sustituyendo a su padre.

Mazinger Z (Majinga Zetto) Esta serie se trata sobre el descubrimiento de dos arqueólogos quienes encuentran las ruinas de una antigua civilización que eran capaces de construir robots gigantes, uno de los arqueólogos el Dr. *Hell* cree que con este conocimiento podrá conquistar el mundo y mata a sus colegas, uno logra sobrevivir y construye un robot para hacer frente a *Hell* dando origen así a *Manzinger Z*

Sandy Bell (haro! Sandiberu) narra la historia de una niña que vivía con su padre y su perro Oliver en un pueblo de Escocia. Entre sus aventuras estaba jugar con los niños del pueblo, donde conoció al hijo de la Condesa *Wellington*, llamado Marcos, de quien se enamora, pero desafortunadamente hay alguien que también quiere a Marcos, ella era una de las chicas millonarias de Escocia llamada *Kitty Shiller*.

Neo Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangerion) Es el año 2001, la mitad de la tierra está sumergida por el ataque de un ser extraño calificado como ángel (apóstol) que derritió el polo norte aumentando el nivel del mar. En el año 2015 se acerca un objeto no identificado con gran rapidez que resiste a todas las armas convencionales lanzados por los humanos. Este es el tercer ataque de los ángeles enviados por dios y que solo lo podrá detener *Nerv*.

Nerv es una organización encargada al estudio de los ángeles que posee la única arma capaz de eliminar a los ángeles de la faz de la tierra, se trata de los *evangelions*, robots gigantes, que solo un grupo de jóvenes elegidos podrá pilotar.

Super Campeones (Kyaputen Tsbasa) una serie *spokon* que cuenta la historia de Oliver Aton un muchacho fanático del fútbol que sueña con llegar a ser un excelente jugador profesional. En su camino Oliver conoce a Roberto Zedinho, un ex jugador de la selección brasileña, quien lo ayudará a entrenarse para lograr su objetivo. Así, Oliver y el equipo de su escuela (*el Niupi*) van destacándose en los diferentes partidos y torneos que afrontan.

Las Aventuras de Fly (*Dragon Quest*) muestra a Fly viviendo en paz con su abuelo Blas. Cuando el mal despierta, Abán, el verdadero héroe, acude para entrenar a Fly por petición de la princesa Leona. Antes de culminar el entrenamiento Abán muere a manos del rey del mal Hadora (*Haddler*), Fly, junto con su nuevo amigo Pop (otro discípulo de Abán) abandonan la isla para luchar contra el mal y vengar la muerte de su maestro.

Sailor Moon (*Bishoujo Senshi Sera Mun*) comienza con uno de los típicos días dentro de la vida de la sentimental y perezosa Usagi Tsukino. Quien tras establecer contacto con una gata parlante, se convierte en una Sailor Senshi, una guerrera que lucha por el amor y la justicia. Ella deja de ser una distraída adolescente amante de los videojuegos para llegar a ser "Sailor Moon", la valiente heroína que protagoniza la serie.

Caballeros del Zodiaco (*Seinto Seiya*) relata la historia de cinco míticos guerreros llamados "caballeros", que han adoptado varias constelaciones como símbolos guardianes. Estos guerreros son escogidos para proteger a Saori Kido quien es la reencarnación de la diosa griega Atenea. En su camino estos guerreros deben enfrentar a los caballeros de oro quienes se encuentran influenciados por el malvado patriarca del santuario.

Hasta aquí nos hemos referido a las series que fueron pioneras en México y que marcaron el boom del *anime* y *el manga* durante la década de 1990. Estas series se han convertido en clásicos. Ahora mencionaremos las series que actualmente se encuentran en la preferencia de los *otakus*.

Naruto (*Naruto*) Cuenta la historia de un aprendiz de ninja de la Aldea Oculta de *Konoha* es un chico travieso que desea llegar a ser el *Hokage* de la aldea para demostrar a todos lo que vale. La forma de actuar y la determinación de Naruto demuestran a los demás que puede llegar muy lejos. Naruto y sus compañeros *Sakura* y *Sasuke*, junto a su maestro *Kakashi* tendrán que enfrentarse a una serie de combates y misiones a lo largo de la historia que les permitirán mejorar y crecer.

Death Note (Desu Noto) Narra la historia de un joven llamado Yagami Light, es el chico más inteligente de todo Japón y un día de camino a su casa, se encuentra tirado en el suelo un extraño cuaderno que en la portada lleva inscrito las palabras *Death Note* y en su interior vienen escritas una serie de normas; los nombres de todas las personas escritas en este Death Note, morirán.

Al principio, Kira piensa que todo eso es una simple broma de mal gusto pero pronto lo prueba y se da cuenta de que funciona, por lo que decide usarlo para limpiar el mundo de criminales. Debido a las numerosas muertes de criminales sin explicación, la policía empieza a sospechar y pide ayuda a un detective conocido como L, que intentará descubrir la identidad de Kira.

Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi) Cuenta la vida de Edward y Alphonse que son dos hermanos alquimistas. Que poseen la habilidad de transformar la forma y la materia de las cosas. Desde pequeños ya estaban interesados en la alquimia, puesto que su padre lo era.

Hellsing (Herusingu) trata sobre la misteriosa organización *Hellsing*, un grupo de exterminadores de vampiros con base en Inglaterra, que libra una guerra en las sombras para proteger a los mortales de las legiones de criaturas de la oscuridad que les acechan. Cuando una epidemia de vampirismo lleva a los soldados de *Hellsing* al límite de sus fuerzas, la Organización se ve forzada a liberar su arma definitiva: el vampiro renegado Alucard. Tras salvar a la joven agente de policía Seras de una muerte segura y al convertirla en vampiro, Alucard decide formar equipo con ella para luchar contra el ejército de monstruos que amenaza la sociedad.

3. Clasificación, Censura y Nuevas Tendencias del Anime y el Manga

El *anime* y el *manga* como ya mencionamos suele ser considerado inapropiado e incluso es satanizado, esto debido a que el anime toca ciertas temáticas que se consideran fuertes por algunas personas, estas temáticas varían desde sangre, terror y relaciones homosexuales es por eso que el *anime* ha sido estigmatizado. Las temáticas dentro de las series de *anime* y *manga* cuentan con una clasificación correspondiente para cada gusto y cada edad.

Generalmente los tópicos tratados en estas series tienen su origen en historias de la vida actual ya que algunas series nos hablan de la vida cotidiana de los estudiantes de instituto japonés, otras tienen como trama las leyendas urbanas e historias de fantasmas japonesas, algunas otras se basan en hechos históricos de Japón, en sátiras políticas y sociales o meramente en la ficción.

Este tipo de temáticas hacen que el público que consume *anime* y *manga* sea realmente heterogéneo, ya que hay animes que están enfocados principalmente para niños y otros exclusivamente para adultos, con todo esto podemos decir que existe un *anime* para cada gusto.

Por consiguiente el *anime* y el *manga*, han cruzado fronteras y han tenido tanto éxito a nivel mundial. A continuación retomaremos todas las clasificaciones que tienen el *anime* y el *manga*, considerando estos géneros como un asunto importante, ya que las clasificaciones nos ayudarán a conocer más el tipo de público que consume *anime* y *manga*.

Comenzaremos con el público infantil, la clasificación para estas series se llama *kodomo* que presenta una trama sencilla y fácil de comprender, generalmente sus personajes son animales.

El *anime* y el *manga* también cuentan con clasificaciones exclusivas tanto para hombres como para mujeres que son el *Shonen* y el *Shojo*.

La clasificación *Shonen* está dirigida principalmente para hombres, estas series presentan una temática enfocada principalmente a la acción y a las peleas. Relacionados a este género tenemos el *Spokon* la trama de estas series es referente a los deportes. Y el *Sáinen* para el público masculino adulto, es parecido al *shonen* con referencia a la temática violenta solo que éste tiende a ser más explícito y con contenidos sexuales.

Para el público femenino está el género *shojo*, estos *animés* presentan una temática un tanto dramática y llena de romance. En estas series la personaje suele ser una mujer en edad escolar. Otras series dedicadas al público femenino son las *Mágical girls*, en este género como su nombre lo indica, las protagonistas tienen poderes mágicos, y su trama aparte de tener el toque romántico del *shojo* presentan un gran contenido de acción y comedia.

Dentro de la gran gama de temáticas que el *anime* y el *manga* presentan se encuentran el misterio y lo sobrenatural, la narración de estas series siempre tratan sobre leyendas urbanas e historias de terror típicas de Japón.

La clasificación *Gore* está relacionada con el género anterior solo que éste es más explícito con respecto a la sangre y las temáticas suelen ser muy complejas para justificar la violencia que estas presentan.

El enfoque futurístico y de ciencia ficción en las tramas de películas y de series de televisión occidentales, tiene su equivalente en oriente, estas series se clasifican igual que en occidente como ciencia ficción de igual manera presentan historias futuristas, mundos alternos y fantásticos.

Una rama de este género es el *Mecha* que es una de las clasificaciones más reconocidas a nivel mundial ya que sus temáticas tienen que ver con peleas entre robots. Cabe mencionar que es uno de los primeros géneros es decir de las primeras series que el *anime* presentó esto debido a la visión futurista de los japoneses.

Dentro de los géneros más populares del *anime* y el *manga* encontramos el *Ecchi* que se considera como el género más gracioso ya que sus temáticas contienen un alto contenido de comedia, solo que esta comedia es a costa de enredos de índole sexual, tiene mucho amor pero sin llegar al romance. Relacionado con estos animes encontramos el *Hentai*: la trama que el *hentai* presenta es meramente sexual explícita.

De los géneros de *anime* más polémicos en México y que probablemente jamás veamos en televisión abierta son el *Yuri* y el *Yaoi* ya que su trama consiste en las relaciones homosexuales el *yuri* para lesbianas y el *yaoi* para *gays*.

Por último mencionaremos los animes históricos por así nombrarlos la trama de estas series se basan en hechos reales históricos del antiguo Japón, generalmente de batallas samurái o entre los clanes ninja entre otros sucesos importantes.

El *anime* y el *manga* cuentan con una muy amplia gama de tramas e historias que contar, gracias a esto el público que las consume es realmente variado, en esta investigación nos enfocaremos a analizar la influencia cultural del *anime* y el *manga* en los jóvenes de un rango de edad de 15 a 25 años porque es la población que más lo consume.

Algunas de las series de *anime* y *manga* presentan una temática fuerte para algunas personas. En el caso de México el *anime* y el *manga* han sido fuertemente censurados ya sea en televisión abierta como en televisión de paga. Esto debido principalmente a que los medios de televisión aseguraban que las series presentaban violencia extrema, sexo y satanismo.

En los años de 1990 el *anime* tuvo su boom televisivo ya que en la tv abierta y en la de paga el anime era parte de la programación diaria. En el caso de la televisión abierta el canal 5 era el que presentaba una gama mayor de *anime* con respecto al canal 7 donde solo transmitía tres series de *anime*.

En el año de 1996 aparecieron las primeras convenciones de *anime*, ya que unos años antes era muy difícil conseguir series y mangas o productos referentes al anime. Estas convenciones pioneras trajeron series que no salían en tv o que nunca terminaron de transmitirse debido a la censura, al igual que el resto del marketing como son figuras de acción, juguetes, accesorios y demás mercancías.

En este mismo año surgió el primer canal de *anime* en América en televisión de paga, este canal era *Locomotion (animation-young adults-digital era)* aunque a principios del 2005 este canal dejó de existir. Seis meses después nació un nuevo canal de anime *Animax* que además de transmitir las series de anime, pasaban videoclips de música japonesa (*j-pop* y *j-rock*) al igual que reportajes de convenciones y de este entorno en general.

En el 2008 por cuestiones de censura el canal *animax* dejó de transmitir series de anime pasando en su lugar series americanas y videos de música que no tienen nada que ver con *anime*. Aunque por otra parte el internet y las convenciones que hoy en día se han vuelto un evento masivo compensan lo que la censura ha restringido.

Por otra parte, para nuestro ensayo hemos recopilado series japonesas sin censura y subtituladas por *otakus (fansub)* y hemos visto series transmitida en tv abierta. Al revisar este material llegamos a la conclusión de que un solo episodio de una serie tiene más de diez partes censuradas.

La sangre es una de las cosas que más se censuran en el *anime*, por ejemplo en las series del género shonen, que como ya habíamos mencionado presentan combates y peleas, la sangre es algo que encontraremos frecuentemente.

En la serie *naruto*, observamos que en las escenas de pelea la sangre es censurada de tal manera que es borrada completamente. De igual forma en la serie *on pace*, uno de los personajes siempre está fumando, pero en la versión americana el cigarrillo es cambiado por una paleta, en la misma serie uno de los personajes es de color, pero en la versión americana el personaje es blanco. Como lo podemos observar en la imagen siguiente.

Imagen1: parches de censura.



Derecha anime original Izquierda anime con parche.
Fuente: jkanime.net

Como mencionamos anteriormente la sangre es una de las cosas que más se censuran en el *anime*, seguida por el contenido sexual/erótico, como ya sabemos el género *ecchi* se caracteriza por ser uno de los géneros más graciosos, pero también por su fuerte carga erótica y sensual, aunque no llega al sexo explícito, está clasificado para adolescentes y adultos.

Hacemos mención de esto ya que los canales de *tv* abierta fueron víctimas de su propia censura, pues ellos mismos decidieron transmitir *animes* de este tipo. Como es el caso de *Ranma y medio* que causó una gran polémica en la sociedad mexicana, ya que la temática de este *anime* presentaba una serie de enredos cómicos y sexuales. Pero lo que realmente exaltó al público más conservador fue que el personaje principal tenía la extraña habilidad de cambiar de sexo al contacto con el agua.

Esta temática no fue de agrado para los televidentes conservadores que comenzaron a presentar quejas y demandas para que saliera del aire dicha serie de *anime*.

Imagen2: parches de censura.



Derecha anime con parche Izquierda anime original.
Fuente: jkanime.net

Ahora bien en esta parte hacemos referencia a las nuevas tendencias del *anime* y el *manga*. Hablar de nuevas tendencias nos referimos, a las novedades dentro del mundo *Otaku*. Un ejemplo de estas novedades es la creciente aceptación y gusto por la *K-music* y de los *doramas*³ coreanos. De estas mercancías culturales la que más impacto ha causado entre los otakus mexicanos es la *K-music* ya que de igual forma que la *J-music* y sus variantes, es ocupada en las competencias de karaoke y en una nueva actividad que es el *dance idol*.

En estas tendencias, podemos identificar nuevas formas de convivencia entre *otakus* y con la sociedad en general, estas formas de convivir las vemos reflejadas en eventos masivos, surgidos a raíz de la intolerancia y estigma hacia los *otakus* por parte de otros sectores sociales.

Hasta hace algunos años, digamos a partir del 2010, nos hemos percatado del nacimiento de una nueva tendencia con respecto al desarrollo social/cultural de los *otakus* frente al resto de la sociedad. Nos referimos a que si bien los clubs y las convenciones abrían o permitían un espacio para la convivencia y expresión de sus asistentes, estos mismos resultaban marginales o patológicos ante el contexto de sujetos sociales ajenos a estos eventos.

Es decir el confinamiento, la seguridad y el espacio para expresarse, que brindan las convenciones y los clubes se fueron convirtiendo en objeto de segregación y estigmatización por parte del grueso de la sociedad que percibe al *otaku* como un desadaptado y enajenado por el hecho de consumir *anime*.

³ K-music y doramas, términos que se refieren a la música y telenovelas o dramas de origen coreano

Por esa razón algunos *otakus* han comenzado a utilizar el término “*Friki*” para denominarse a sí mismos, este término proviene del inglés “*freak*” que se traduce como anormal o fenómeno dicha palabra en el contexto estadounidense se emplea para referirse a todo aquel sujeto que es diferente a los demás en gustos, creencias y estilo de vida. Aunque este término surgió como una forma de protesta, solo acrecentó el estigma.

Como una respuesta al estigma y a la intolerancia, surgieron los eventos masivos a los que hacíamos mención al principio, uno de estos es la marcha del orgullo *otaku/friki* dicho evento tiene como objetivos principales: el reconocimiento de la comunidad *otaku* como tal y no como tribu urbana (el movimiento fundamenta que cuenta con las características que definen comunidad, más que las de tribu) de igual forma busca expresarse pacíficamente, para pedir respeto y tolerancia por parte de otros grupos sociales hacia el estilo de vida del *otaku*.

Dicha manifestación masiva se ha realizado en cuatro ocasiones en el país, en diversas ciudades simultáneamente (D.F., Toluca, Guadalajara, Monterrey, Oaxaca). Este evento da pauta a otra manifestación de la vida *otaku*, nos referimos a las reuniones masivas en parques y plazas públicas, estas reuniones son convocadas mediante redes sociales con el fin de que la interacción del *otaku* sea más allá de las convenciones.

A si mismo estos eventos masivos pueden obedecer indirecta o directamente a objetivos ajenos, si bien a partir del 2010 la cantidad de *otakus* ha ido en aumento, también lo ha sido la capitalización del propio término *otaku*, es cierto que el *anime* y el *manga* son ya una mercancía cultural extranjera, pero podríamos decir que no representaba en su totalidad el consumismo del *marketing* de *anime*.

A partir del año 2010 podemos identificar un fenómeno muy interesante el *anime* pasó de ser un gusto extravagante propio de un grupo en específico a un interés común entre ciertos sectores convirtiéndolo así en una moda (que por ende es una mercancía muy lucrativa).

Moda que se vende en estos eventos masivos, por ejemplo hace algunos años una televisora mediante el programa “*la rosa de Guadalupe*” presentó una dramatización del estilo de vida del *otaku* y lo exhibió precisamente como un agente patógeno y al final dio un mensaje de tolerancia y aceptación.

Lo cual fue detonante en la movilización de algunos *otakus* que dio origen a la marcha del orgullo *otaku/friki* y en convenciones locales patrocinadas por televisoras, partidos políticos y A.C. con fines partidistas, no es de gratis que otro de los objetivos de las marchas es que las televisoras locales transmitan nuevamente anime lo cual generaría mayor consumo en lo que venda la televisora. A esto nos referimos con capitalizar el término *otaku*.

Foto 1: Marcha del orgullo otaku en el D.F.
Mayo 2012.



Foto de: Puni Puni Club

4. TNT Expo Manga Comic

Como hemos mencionado a lo largo del presente ensayo, la oleada de *anime* y *manga* proveniente de Japón a principios de la década de 1990 del siglo pasado, dio paso a un movimiento sociocultural de gran impacto.

Tal ha sido la aceptación de esta mercancía cultural que ha logrado influir en la vida sociocultural de cientos de niños, jóvenes y adultos de nuestro país. Esta influencia cultural se ve reflejada en diversos comportamientos o actitudes que manifiestan los consumidores de anime. Es por ello que ensayo tiene como objetivo dar a conocer de que formas y con qué intensidad el anime y el manga influyen en la cultura y cotidianidad de sus consumidores.

Para ello nos basaremos en la información recabada en el trabajo de campo que realizamos en la *expo manga comic* TNT durante el periodo comprendido de Mayo de 2010 a diciembre de 2012.

La TNT *expo manga comic* inicio en el año 2000 en el centro de convecciones de Tlatelolco en la ciudad de México y es resultado de las primeras convenciones de anime celebradas en México y hoy día se ha convertido en una de las más grandes del país.

En esta convención podemos encontrar diversas actividades donde vemos reflejada la influencia cultural en actividades como son el dibujo, el cosplay, el *fansub* y *fandub*, y el *karaoke* por mencionar los más importantes. De igual manera la venta de series, mangas, figuraras de acción, peluches, posters, revistas, música, comida japonesa, ropa y demás *marketing* relacionado con el *anime*.

Desde su arranque en el año 2000 la *expo* ha ido creciendo y expandiéndose, en sus inicios la convención contaba solo con unos cuarenta stands de venta un pequeño escenario y un área de juegos. Aun así esta *expo* brindó un espacio mucho más amplio para los otakus, ya que el nivel de interacción social pasó de ser local a ser nacional y posteriormente a ser internacional.

La TNT ofrece una amplia gama de productos a sus visitantes como son posters, mantas, música, series, *mangas*, juguetes, figuras coleccionables, dulces y demás mercancías.

Foto 2: stand y pasillos de la tnt expo manga comic, junio 2011



Foto de: Josue Romero

Además de contar con más de doscientos *stands* donde venden las mercancías ya mencionadas, la *expo* cuenta con un área de juegos donde se llevan a cabo torneos de videojuegos, juegos de cartas y juegos de rol. Otra sala dedicada al *cosplay* donde se pueden encontrar estudios fotográficos profesionales que elaboran portafolios de los *cosplayer* que lo requieran.

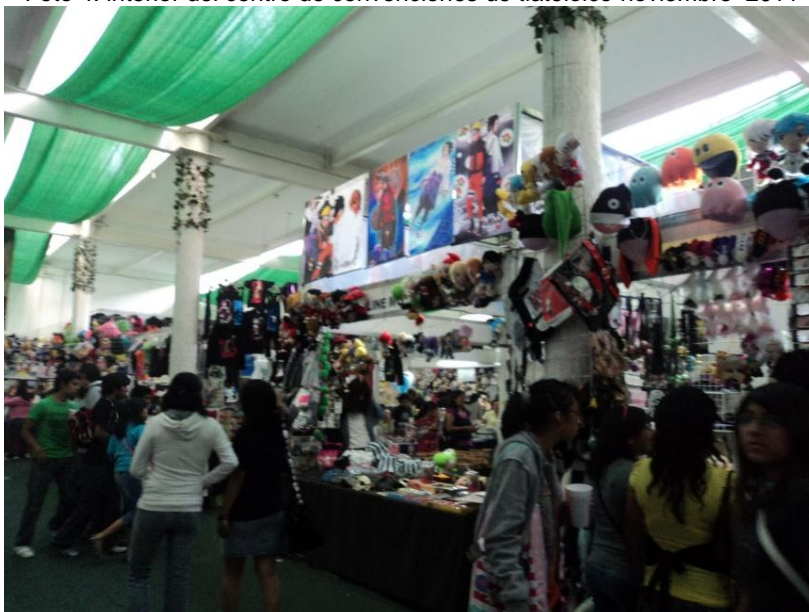
La *expo* cuenta también con tres escenarios donde se llevan a cabo conciertos continuos de bandas nacionales e internacionales, conferencias de actores de doblaje, dibujantes, *mangakas* japoneses, productores de *anime*, editoriales de revistas y ambientación en general.

Un salón para los clubes de *anime*, donde estos reclutan miembros venden mercancías de *anime* y pueden interactuar con otros clubes, en este mismo salón podemos encontrar los estudios de dibujo y diseño independiente, además de los stands de la extinta editorial vid que era la única a nivel nacional que publicaba *mangas* además de *comics* americanos. Y diversas zonas de descanso y servicios de cafetería donde la comida y refrigerios que se sirven son platillos japoneses.

Foto 3: exterior del centro de convenciones de tlatelolco noviembre 2011



Foto 4: interior del centro de convenciones de tlatelolco noviembre 2011



Fotos de: Josue Romero

5. Análisis de la Influencia Cultural del Anime y Manga

5.1 La TNT Expo Mnga Comic

Comenzaremos el análisis del trabajo de campo con las mascotas diseñadas para la expo, ya que estas son prueba inequívoca de la influencia y apropiación cultural de los *otakus*. De entrada estas mascotas son elegidas mediante un concurso de diseño del personaje, esta convocatoria está abierta a todo público y de todas la edades con la condición de que el diseño sea original y llamativo.

Imagen 3: cartel de la TNT expo manga comic 19



Foto de: Josue Romero

Como podemos observar en la imagen, el estilo del dibujo y el diseño de los tres personajes es estilo manga, el personaje de en medio, la chica lleva puesto un atuendo ceremonial azteca a su izquierda se encuentra un dios dragón japonés del periodo *edo* y a su derecha se encuentra *Quetzalcóatl*. Esta sola imagen es prueba contundente de la influencia cultural en los consumidores *de anime y manga*.

Para desarrollar de una manera más completa nuestro análisis nos auxiliaremos de la obra de Goffman: “*La Presentación de la Persona en la Vida Cotidiana*”, donde encontraremos conceptos que nos ayudaran a identificar y a desarrollar la problemática de nuestra investigación.

En su obra Goffman (2001:13) parte de la base de que cuando nos mostramos ante otras personas intentamos transmitir de forma consciente o inconsciente una determinada impresión sobre nosotros mismos. Para ello interpretamos el papel que queremos transmitir. Así toda interacción social es un *performace* creado para la audiencia.

Para poder transmitir este papel es necesario adoptar un personaje, usar una máscara, una fachada. Nosotros para poder desarrollarnos en sociedad necesitamos seleccionar estas fachadas para poder llevar a cabo la acción social y cumplir con nuestro rol.

“Sera conveniente dar el nombre de “fachada”(front) a la parte de la actuación del individuo que funciona regularmente de un modo regular y prefijado, a fin de definir la situación con respecto a aquellos que observan dicha actuación. La fachada, entonces, es la dotación expresiva de tipo corriente empleada intencional o inconscientemente por el individuo durante su actuación.” (Goffman, 2001:33-34).

Es decir nos adaptamos a la situación, comportándonos de acuerdo al entorno social, por ejemplo tenemos el papel de hijo, el de estudiante, el de amigo, el de novio entre otros, algunos de estas mascararas son adquiridas por nosotros, otras son impuestas por ejemplo el del trabajo o el de la escuela.

“Las fachadas suelen ser seleccionadas, no creadas, y podemos esperar que surjan problemas cuando los que realizan una determinada tarea se ven forzados a seleccionar un frente adecuado para ellos entre varios bastante distintos”(Goffman, 2001:39).

Hemos tocado un punto muy importante que es el de la acción social que entendemos como la actuación de esta máscara en determinado ámbito social, para este caso nos enfocaremos al ámbito del *anime y el manga*, más bien a su influencia sobre sus consumidores.

Aquí es donde nos haremos una pregunta fundamental: ¿Es posible que la influencia cultural sea una fachada que adquirimos mediante la acción social?

Para dar respuesta a esta pregunta podemos decir que: la influencia cultural si es una fachada, pero esta fachada trae consigo más de una máscara, esto lo afirmo con base en la observación que realizamos en la TNT *expo manga manga comic* de mayo del 2010 a diciembre del 2012.

Cuando hacemos referencia a que la influencia cultural trae consigo más de una máscara, es porque de acuerdo a lo observado la primera mascara la de *otaku*, que es la persona que consume el *anime y el manga*, y es realmente un fanático.

Por otro lado está la del *cosplay* que es la representación de algún personaje de anime mediante un disfraz hecho por el *otaku*, esa es por sí sola una máscara que el *otaku* utiliza encima de su fachada de *otaku*, suena sin sentido y redundante pero es cierto y muy lógico, todos hacemos algo similar una máscara sobre otra.

“En cierto sentido, y en la medida en que esta mascara representa el concepto que nos hemos formado de nosotros mismos-el rol de acuerdo con el cual nos esforzamos por vivir-, esta mascara es nuestro “si mismo” mas verdadero, el yo que quisiéramos ser.” (Goffman, 2001:31)

Estas máscaras tienen un guion a seguir, es decir según la observación, podemos señalar que esta actuación se ve reflejada en el comportamiento del *otaku* dentro de la expo, intentaremos explicarlo mejor con un ejemplo de la observación en sí.

Observación Directa Realizada

“Al dirigirme al centro de convenciones de Tlatelolco en el metro de la ciudad de México, al transbordar en la estación indios verdes comenzaron a subir jóvenes de 13 años en adelante, tanto hombres como mujeres al parecer comunes incluso platique con algunos y pues no parecía que fueran a la convención.

Fue solo hasta estar a dos estaciones de Tlatelolco que comenzaron a subir más jóvenes, solo que estos ya iban con su máscara de otaku, inmediatamente observe que los jóvenes que iban en su papel de gente ordinaria cambiaron su máscara a la de otaku”.

Esta actuación Goffman (2001: 33) la define como: toda actividad de un individuo que tiene lugar durante un periodo señalado por su presencia continua ante un conjunto particular de observadores y posee cierta influencia sobre ellos.

Esta definición nos sugiere que la actuación de un individuo se contagia a los que observan esta, poniendo otro ejemplo de lo que observado.

Observación Directa Realizada

“un otaku comenzó a cantar una canción de una serie de anime y algunos de los que observaban al paso del tiempo comenzaron a cantar también”.

Ligado al concepto de actuación está el de le medio (*setting*) que sería algo así como el escenario.

Observación Directa Realizada

“En primer lugar se encuentra el medio, que incluye el mobiliario, el decorado, los equipos y otros elementos propios del trasfondo escénico, que proporcionan el escenario y utilizaría para el flujo de acción humana que se desarrolla ante, dentro o sobre él”.

En este caso el medio es el centro de convenciones de Tlatelolco que cada año se convierte en el escenario de la influencia cultural japonesa en la mexicana mediante *el anime y el manga*. Ya que este lugar cuenta con todos los elementos necesarios para llevar a cabo la acción social, es decir la actuación.

Observación Directa Realizada

“Estando en el lugar, me refiero al centro de convenciones, en el acceso pude observar que la gran mayoría de los asistentes ya estaban cumpliendo con su rol de otakus.

Por un lado tomándose fotos, platicando sobre sus series favoritas y de lo que comprarían, al entrar al gran salón principal lo primero con lo que uno se topa es con las largas y numerosas cuerdas de stands de mercancía de anime, al dirigirme al centro del lugar puede ver el imponente escenario principal donde se presentarían los actores de doblaje, los invitados de Japón y el concierto de la banda japonesa invitada.

Al perderme más entre las transitadas calles que formaban los stands, me di cuenta que la mercancía que estos tenían, es mucho más variada que la que vendían hace unos 6 años, en ese tiempo la mercancía era poca y repetitiva solo posters, algunas series en vhs figuras y juguetes, en esta ocasión la mercancía es muy variada.

Peluches, ropa y accesorios, mantas, lonas xerografiadas, disfraces plumas libretas, contenido virtual, música muchísimas series en dvd, comida y dulces japoneses, algo realmente sorprendente, entre al siguiente salón, este más chico que el primero pero de igual manera repleto de stands, entre a un tercer salón igual de grande que el primero si no es que mas. En este había un segundo e imponente escenario y había bandas de j pop y j rock tocando, además que en este escenario se presentaría la final nacional del torneo de cosplay femenino varonil y grupal, por un momento observe la banda que tocaba en ese momento, la música que esta tocaba era la correspondiente a los intros de series de anime”.

Observación Directa Realizada

“Tuve la oportunidad de asistir a la TNT 1, así que he observado el crecimiento no solo de la expo, si no del número de otakus y de personas que solo van por curiosidad o de acompañantes que al final del día terminan fascinados con ese mundo y acaban siendo consumidores de anime y manga”.

Realmente eso no es de sorprender ya que muchas de las personas que solo van a “ver” se sientan atraídas por estas mercancías culturales, hago esta aseveración ya que muchos o la gran mayoría de los jóvenes y adultos de las generaciones de los 80s y 90s del siglo pasado han visto anime.

Como mencionamos antes en esas décadas del siglo pasado fue el gran auge del *anime* en nuestro país, así que de una forma u otra todos hemos visto un capítulo o una serie de anime en televisión abierta, sin mencionar que en esos años el *marketing* del *anime* y *manga* era muy popular. (Por ejemplo los álbumes de tarjetas de “*Dragon Ball*”)

A pesar de eso resultaba un tanto difícil tener acceso a series y mercancías de series que no eran comerciales, es decir; que no se veían en televisión abierta por ejemplo: *Dragon Ball* que fue una serie que tuvo un gran éxito en nuestro país y la gran mayoría conoce, era más fácil adquirir figuras de acción, posters, la serie en *VHS* y demás artículos relacionados con este anime.

En cambio muchas otras series que llegaban solo en *VHS* resultaban ser desconocidas para muchos de estos *otakus* pioneros, el resultado de esto fueron las tiendas de *anime*.

Estas tiendas daban a los *otakus* la oportunidad de conocer series nuevas que nunca verían en televisión abierta o incluso en televisión de paga esto debido a la censura como ya lo mencionamos en el capítulo anterior.

Por tanto las tiendas de anime eran una ventana al mundo del *anime* y *manga*, ya que ofrecían nuevas series, el problema seguían siendo los productos (juguetes, posters, música, revistas entre otros) no eran muy variados de los que ya vendían, otro problema era que las tiendas que traían cosas realmente novedosas las vendían a un costo muy elevado.

Esta fue una razón para dar paso a otra forma de expresión de influencia cultural que fueron: Los Clubes de *Anime*, estos clubes brindan espacios donde los *otakus* pueden compartir sus series y sus *mangas* o bien formar una colección comunal. Dentro de estos clubes se llevan actividades como son: los debates sobre las series y sus autores, ciclos de cine japonés, *fansub* y *fandub*: que consisten en hacer doblajes y traducciones al español de música, series de *anime* y volúmenes de *manga*.

Una actividad de las más populares por así decirlo es el *cosplay*: que consiste en caracterizarse como algún personaje de *anime*, aunque no basta solo con disfrazarse si no también en actuar como el personaje lo hace.

Foto 5: *cosplayer* en la tnt expo manga comic mayo 2011



Foto de: Josue Romero

5.2 Los clubes de Anime

Hablar del *anime* en México no se tiene que limitar solo a la parte ya expuesta sobre las series, las convenciones, el *marketing* y demás datos generales sobre el tema, si no que debemos concentrar gran parte de los recursos de esta investigación a la observación de la vida cotidiana dentro de un club de *anime*.

Ya que estos clubes fueron los que dieron origen a las convenciones así como a las actividades donde hemos visto reflejado el impacto cultural y social de nuestro objeto de estudio. Dentro de estos clubes se encuentran algunas de las respuestas a nuestros objetivos de investigación y es por esta razón que realizamos una observación participante dentro de un club de *anime* en la ciudad de Toluca.

El club que sirvió como sujeto de estudio lleva por nombre “*toshinden extreme*” al cual para realmente conocer sus actividades y modo de vida me afilie. De esta manera mi interacción con el club me permitió ampliar mis conocimientos sobre el tema y conocer los “rituales” que se llevan a cabo en un club de *anime*.

Nos auxiliaremos del texto de Randall Collins *Cuatro tradiciones sociológicas* (1960). Para definir el término de ritual o ritualización, para explicar mejor la organización de un club de anime, siendo este ultimo el objeto de ritual.

- 1 Un grupo determinado, reunido
- 2 Que compartan un mismo sentimiento
- 3 Las acciones tienen que estar ritualizadas
- 4 Se necesita un símbolo, un tótem o un tabú (Un objeto sagrado).

A continuación veremos la estructura que compone al club toshinden extreme:

Cuadro 1. Organización del club de anime Toshinden Extreme

Cargo	Funciones/Responsabilidades
Líder	Responsable directo de todas las acciones y actividades del club.
General	Coordinar la logística del club en general
Elite 1	Aplicar y supervisar la logística para excursiones
Elite 2	Aplicar y supervisar la logística para torneos
Gears	Seleccionados para competencias en todas las categorías que se presenten en convenciones y torneos
Miembros	Ayudan a la logística de las excursiones y a las demás actividades que el club realiza

Elaborado por: Josue Romero

El anterior cuadro nos muestra a grandes rasgos, los diferentes roles que juegan los miembros de este club, cabe mencionar que dicha organización no era exclusiva de *anime* y *manga*, sino que también incluía a los videojuegos. Como podemos observar el club cuenta con las características que mencionamos anteriormente sobre los grupos sociales, por ejemplo la organización, el interés común y la afiliación.

Por lo cual es claro que los clubes de *anime* sirven como un medio que les permite a sus miembros alcanzar satisfacciones grupales e individuales, al igual que ayuda a los individuos a construir una identidad social, Identidad que se construye mediante la pertenencia a un grupo social.

Lo que pudimos observar dentro de este grupo es que sus actividades son numerosas y muy variadas, además de ser por temporadas, esta afirmación obedece a que en el transcurso del año se presentaban actividades extra oficiales del club por ejemplo las convenciones de *anime* y las de videojuegos, además de torneos de videojuegos, competencias de *cosplay* entre otras que el club participa.

Por lo tanto, dividiremos las actividades en locales y foráneas. Las primeras obedecen a las que el propio club realiza en sus instalaciones como son el foro de anime en internet donde los miembros del club podían compartir opiniones sobre series de anime y manga así como de videojuegos o temas de interés en general, además de contar con un *podcast* dentro de este foro, hecho por los miembros del club.

Dentro de esta categoría de local podemos hablar también de maratones de *anime* y lectura de mangas, estas actividades consisten no solo en ver la serie o leer el *manga* si no generar una especie de debate al respecto de la temática, de la calidad del dibujo y de los personajes de la serie.

Generalmente los días miércoles, viernes y sábados es cuando la mayoría de los miembros asisten al club, es por eso que los días viernes y sábados es tarde de club, los *toshinden* se reúnen, juegan videojuegos, escuchan música, ven series y conviven, en ocasiones van a fiestas y eventos sociales de otros miembros.

Los días sábados los *toshinden* tienen junta, en esta junta tratan asuntos correspondientes a las actividades foráneas, es decir generan la logística para las excursiones que hacen a las convenciones de anime.

Por ejemplo para ir a la TNT *expo manga comic*, el club toma muy en serio la realización de esta salida, ya que la logística comienza tres meses antes de la convención, todos los miembros de cada grado, participan activamente, ya sea con la elaboración del cartel, de los boletos, y la recaudación de fondos.

La venta de boletos y el conseguir clientes mediante el foro. Generan una ganancia para el club. Ganancia que se utiliza en la compra de nuevos juegos, series, playeras, demás mobiliario para el club y para lo que ellos llaman la fiesta de la victoria, que se realiza al regreso de la TNT con el motivo de festejar las victorias en torneos y por el hecho de que allá salido bien la excursión a la TNT.

Por otra parte el club realiza torneos internos con el propósito de seleccionar a sus representantes para las diversas competencias como son el *cosplay*, el *karaoke*, el dibujo y los videojuegos.

5.3 Influencia del Anime y el Manga en México

El presente apartado está dedicado a identificar cómo y de qué manera el *anime* y el *manga* japonés ejercen influencia cultural entre sus consumidores, así como saber si el consumir o practicar, *anime* y *manga* genera nuevos referentes de identidad cultural y grupal entre sus practicantes.

Para dar respuestas a estas interrogantes, estando presentes en la TNT *expo manga comic* realizamos algunas entrevistas entre los otakus que asistieron a ésta. Dentro de nuestra guía de entrevista insertamos preguntas muy específicas con respecto a nuestros objetivos de investigación.

Estas las dividiremos en tres grupos, el primer grupo está enfocado a la influencia que el *anime* y el *manga* pudieran ejercer entre sus consumidores, en este grupo las preguntas están formuladas de manera que podamos conocer a qué edad comenzaron a consumir *anime* y *manga*, y que los motivó a hacerlo, de igual forma saber qué es lo que más les atrajo del anime.

El segundo grupo tiene el objetivo de conocer el tiempo invertido en consumir *anime* y *manga*, así como en conocer qué tipo de series prefieren y si se sienten identificados con la temática de las series.

En estos casos las preguntas correspondientes están adecuadas para saber qué tipo de series (hablando en cuestión de los géneros ya expuestos) son las que consumen, de igual manera conocer si se sienten identificados con algún personaje.

Por último el tercer grupo se enfoca en conocer la interacción social entre *otakus* y como ésta afecta en sus demás relaciones sociales, en este caso las preguntas van dirigidas a conocer si pertenecen a algún club de anime, o si asisten a convenciones, si han influido en alguien más para consumir anime y si el consumir anime y manga ha afectado de alguna manera sus otras relaciones sociales.

Y estas son los porcentajes obtenidos con la entrevista:

Nuestra muestra proviene de un total de 27 entrevistas realizadas dentro de la TNT *expo manga comic*, las cuales tendrán un valor representativo del 100%. De este valor obtendremos e interpretaremos los diversos porcentajes que arrojó dicha entrevista.

Del total de nuestras entrevistas podemos observar que el 56% de los entrevistados son mujeres, mientras el 44% son hombres y sus edades radican en un rango de edad de entre 15 y 40 años de edad.

Como mencionamos anteriormente nuestras preguntas se dividen en tres grupos con relación a nuestros objetivos de investigación en el primero conoceremos el contexto social histórico del consumo de *anime* de los entrevistados, éste a su vez podemos considerar pertinente dividirlo en dos rangos de edad.

El primero pertenece a las personas que actualmente tienen una edad de entre 23 a 40 años de edad ya que estos son consumidores de la primera oleada de anime en los noventas y la edad en que empezaron a consumir *anime y manga* esta en un rango de 6 a 11 años.

El otro rango de edad corresponde a los consumidores más jóvenes que tienen una edad de 15 a 22 años, estos han comenzado su consumo de *anime y manga* en un rango de edad de 12 a 21 años.

Bien ahora que conocemos las edades en que comenzaron a consumir *anime y manga*, daremos paso a saber quien y que aspectos del anime los motivo a consumir esta mercancía cultural.

El 19% de los entrevistados comenzaron su consumo solo como curiosidad no hubo un tercero que los motivara a consumir *anime*, mientras el 37% fue motivado por algún familiar que ya consumía *anime y manga*. Por otro lado el 44% inicio su consumo de *anime* motivado por alguna amistad.

Independiente a la motivación causada por un tercero, al ya consumir *anime y manga*, es de gran importancia el gusto individual por estos últimos; es decir que fue lo que más les atrajo del *anime y el manga*.

Aquí podemos observar que al 30% de nuestros entrevistados les atrajo la trama que las series de *anime* y *manga* presentaban, ya que no eran nada convencionales, en contra posición de las caricaturas americanas que suelen tener tramas simples y repetitivas. Otro 30% de los entrevistados les atrajeron los personajes ya que suelen ser muy completos y cambiantes de acuerdo a las circunstancias que la propia serie presenta.

El 22% se siente atraído por el estilo de dibujo *manga* ya que este es muy expresivo lo que hace que tanto la trama como los personajes resalten y sean más intensos. Y el 18% se siente atraído por la música o soundtrack de la serie ya que es toda una industria en Japón.

El segundo bloque de preguntas se formularon con los objetivos de conocer el tiempo invertido en el consumo de *anime*, el tipo de series que prefieren y si se sienten identificados con la temática o con algún personaje de alguna serie de *anime* o *manga* en particular.

78% de los entrevistados si se siente identificado con algún personaje de *anime*, mientras el 22% no siente afinidad con algún personaje, solo el gusto por la serie misma.

Por otra parte los gustos por algún género en específico de *anime* y *manga* son muy variados como veremos a continuación. El 30% prefiere las series *shonen* o de acción, el 16% prefiere las *shojo* o románticas, el 12% prefiere las series *ecchi*, el 8% la comedia, 8% prefiere series *yuri* o *yaoi*, 8% prefiere series de deportes, 8% prefiere series *gore*, un 5% prefiere las series de aventura y un 5% las series de misterio.

Por último, el tercer bloque consiste en conocer la interacción social de los *otakus* la cual conoceremos mediante su asistencia a convenciones, o por su pertenencia a algún club de *anime*. Y para conocer si estos han influido o motivado a alguna otra persona a consumirlos.

El 100% de los entrevistados asisten a convenciones de *anime*, en este caso a la TNT *Expo Manga Comic* del cual el 36% asiste dos veces por año. El 26% una vez al año, el 19% tres veces y el restante 19% de los entrevistados asiste a esta convención cuatro veces por año.

Del 100% de los entrevistados asistentes a la TNT *expo manga comic*, el 59% no pertenece a ningún club de *anime*, pero lo ha considerado ya que en la *expo* se los han ofrecido. Por otra parte el 41% de los entrevistados si pertenece a un club de *anime* y asisten a las convenciones a competir y a reclutar nuevos miembros.

Como mencionamos anteriormente las actividades como son el *fandub/fansub*, *karaoke*, *cosplay*. Se llevan a cabo dentro de la *expo* por eso es indispensable saber si los asistente practican alguna o solo van a ver.

El 48% de los entrevistados practica el *cosplay*, el 26% practican *fansub/fandub* o alguna otra, mientras el 26% no practica ninguna actividad solo van a comprar series y demás mercancías de *anime*.

Por último, el 78% de los entrevistados ha motivado o influido a algún tercero a consumir *anime* y *manga*, mientras el 22% asegura no haberlo hecho.

Ahora bien, podemos observar en estos porcentajes y lo expuesto en apartados anteriores que efectivamente existe una apropiación de ciertos aspectos sociales y culturales que de algún modo, podríamos decir vienen impresos en el *anime* y *manga*.

Es decir la gran variedad de géneros en estas series de *anime* y *manga* pueden significar una ventana a la propia sociedad que las produce, la japonesa en este caso. Por ejemplo las series de corte *mecha* y ciencia ficción son una representación de la forma futurista de pensar del Japón.

De igual forma en las series de trama histórica o leyendas locales son una fuente aun más rica de cultura ya que puede acercar al consumidor a conocer los usos y costumbres de esta sociedad extranjera.

Lo cual nos puede dar una idea, de cómo los consumidores de *anime* y *manga* se relacionan de forma tal vez directa o indirecta con el contexto social y cultural en el que se desarrolla Japón.

Esta apropiación de algunos aspectos, tomados del *anime* y *el manga*, los podemos observar desde los ademanes que utilizan los *otakus* para expresarse. Incluso también en los gestos o caracteres, que son propios del estilo de dibujo *manga*. Hasta el interés por aprender el idioma japonés.

Por lo tanto podemos decir también, que a partir de esta apropiación o influencia del *anime* y *el manga* se construyen nuevos referentes de identidad cultural y grupal entre sus consumidores.

Esto se debe principalmente al aprendizaje social que se desarrolla a partir del contacto con estas mercancías culturales. Como mencionamos anteriormente, dentro de la trama de los animes y los mangas va implícita cierta carga cultural, entonces el *otaku* al estar expuesto a esta, está aprendiendo referentes culturales nuevos o ajenos a su propio contexto cultural y social.

Y al estar en interacción con otros *otakus* se llegan a generar estos mismos referentes culturales de manera grupal. Los autores Berger y Luckman en su ensayo "*Modernidad, Pluralismo y Crisis de Sentido*" plantean que el individuo es capaz de construir su identidad a partir de la observación de los comportamientos y actitudes de los integrantes del grupo social en el que se encuentren.

Con esto podemos suponer que mexicanos que han crecido en determinado ambiente, con ciertas normas, creencias, cultura y valores, al ir construyendo su identidad cultural, pueden adquirir rasgos de culturas ajenas, al estar en contacto con ellas por diversos medios, en este caso las series de *anime*.

Si bien el consumo del anime y manga no desplaza completamente la cultura o identidad mexicana, para adoptar la japonesa, si crea un nuevo patrón de comportamiento cultural entre sus consumidores, y a su vez los referentes culturales que construyen la identidad del *otaku*, están condicionados por ambas culturas.

Por ejemplo en la participación dentro de alguna actividad de las que hemos mencionado en este ensayo, podremos encontrar como se condicionan ambas culturas, uno de estos ejemplos está reflejado en la elaboración de la mascota de la *expo*, donde podemos ver ambas culturas expresadas en un cartel.

Cabe mencionar que estas actividades son una muestra de la influencia ejercida por el anime y manga. Por ejemplo el *cosplay* que es la actividad más popular entre los *otakus* según lo revelado en las entrevistas y en la observación realizada, esta actividad revela cómo es que el gran número de *cosplayers*⁴ pueden ser una muestra de la cantidad de sujetos en los que el anime y el manga ha generado en ellos nuevos referentes de identidad cultural.

Estos nuevos referentes de identidad cultural se ven manifestados de manera individual y grupal. Los referentes individuales están condicionados por el aprendizaje social a medida que el *otaku* interactúa con los referentes culturales japoneses que el *anime* y el *manga* tienen implícitos en sus temáticas es que adquiere estos nuevos referentes.

Por otra parte los referentes grupales se condicionan por la necesidad de afiliación a un determinado grupo social y esta se ve satisfecha cuando el *otaku* busca relaciones interpersonales con sujetos afines al anime lo cual ayuda al los individuos a construir una identidad mas solida y a conseguir objetivos que de manera individual no alcanzaría.

Estos referentes son la construcción de la identidad individual y grupal de los consumidores de anime y manga es decir el ser *otaku*.

⁴ Cosplayer: así se denomina al otaku que realiza la actividad cosplay

A continuación conoceremos las preguntas y respuestas de manera más específica anexando la guía de entrevista estructurada que utilizamos y un cuadro donde capturamos las respuestas.

GUIA PARA ENTREVISTA ESTRUCTURADA

Edad _____ Sexo _____

1 ¿Desde qué edad comenzaste a consumir anime y manga?

2 ¿Alguien te motivó a consumir anime y manga?

3 ¿Qué es lo que más te llamó la atención del anime y manga?

4 ¿Qué géneros y qué series de anime y manga te gustan?

5 ¿Te identificas con algún personaje de estas series?

(Si la respuesta es sí) ¿Por qué?

6 ¿Cuánto tiempo inviertes en tu consumo semanal de anime o manga?

7 ¿Acudes a convenciones de anime y manga?

(si la respuesta es sí) ¿A cuales y con qué frecuencia?

8 ¿Pertenece a algún club o foro de anime?

(Si la respuesta es sí) ¿Qué haces dentro del club)

9 ¿Realizas alguna actividad como son el fansub, fandub o cosplay?

10. ¿Has influido en otras personas para que consuman anime y manga?

Cuadro 2: Exposición de las respuestas obtenidas de la entrevista

Edad, sexo	RESPUESTA 1	RESPUESTA 2	RESPUESTA 3	RESPUESTA 4
15, Hombre	a los 15 años	Hermana	la musica	deportes
27, Mujer	a los 6 años	Hermana	la trama	gore
30, Mujer	a los 6 años	Prima	la musica	accion
35, Hombre	a los 15 años	Amigos	los personajes	accion
36, Mujer	a los 8 años	Amigos	el dibujo	romance
40, Hombre	a los 23 años	Hermano	los personajes	accion
15, Mujer	a los 10 años	Hermano	el dibujo	romance
15, Mujer	a los 13 años	Amigos	la historia	ecchi
17, Hombre	a los 14 años	Amigos	la trama	accion
17, Hombre	a los 8 años	Amigos	los personajes	misterio
18, Mujer	a los 10 años	Prima	la trama	yaoi
18, Mujer	a los 12 años	Amigos	la musica	comedia
19, Mujer	a los 8 años	Hermana	la trama	romance
19, Hombre	a los 7 años	Amigos	los personajes	mecha
20, Hombre	a los 11 años	Amigos	los personajes	gore
21, Hombre	a los 7 años	No/solo	la trama	ecchi
21, Hombre	a los 9 años	No/ solo	el dibujo	accion
21, Mujer	a los 15 años	Hermano	los personajes	aventura
21, Mujer	a los 6 años	No/solo	la trama	deportes
22, Mujer	a los 10 años	Amigos	la musica	accion
22, Mujer	a los 7 años	No/sola	los personajes	mecha
23, Hombre	a los 7 años	Hermano	el dibujo	romance
24, Hombre	a los 6 años	Amigos	la trama	accion
25, Mujer	a los 6 años	No/ sola	el dibujo	yaoi
25, Mujer	a los 7 años	Hermanos	el dibujo	accion
27, Hombre	a los 11 años	Amigos	los personajes	comedia
23, Hombre	a los 6 años	Amigos	la musica	ecchi

Cuadro 3: Exposición de las respuestas obtenidas de la entrevista

RESPUESTA 5	RESPUESTA 6	RESPUESTA 7
no se identifica	2 días a la semana	si, cada año TNT
si, se identifica	3 días a la semana	si, dos veces por año
si, se identifica	1 día a la semana	si , cada año TNT
no, se identifica	3 días a la semana	si , cada año TNT
si, se identifica	1 día a la semana	si, cada año TNT
no, se identifica	1 día a la semana	si, dos veces por año TNT
si, se identifica	5 días a la semana	si, tres veces por año TNT
si, se identifica	4 días a la semana	si, cuatro veces por año TNT
no se identifica	3 días a la semana	si, dos veces por año TNT
si, se identifica	5 días a la semana	si, cuatro veces por año TNT
si, se identifica	6 días a la semana	si, dos veces por año
si , se identifica	6 días a la semana	si, tres veces por año TNT y MOLE
si , se identifica	3 días a la semana	si, dos veces por año TNT Y MOLE
si, se identifica	5 días a la semana	si, cada año TNT
si, se identifica	3 días a la semana	si, tres veces por año TNT
si, se identifica	4 días a la semana	si, dos veces por año TNT
no, se identifica	3 días a la semana	si dos veces por año TNT
si,se identifica	5 días a la semana	si, tres veces por año TNT
si se identifica	6 días a la semana	si dos veces por año TNT
si, se identifica	4 días a las semana	si dos veces por año TNT
si, se identifica	3 días a la semana	si cuatro veces por año TNT
si, se identifica	2 días a la semana	si cuatro veces por año TNT
si, se identifica	2 días a la semana	si,cada año TNT Y MOLE
si, se identifica	2 días a la semana	si, dos veces por año TNT
si, se identifica	2 días a la semana	si , cada año TNT
no, se identifica	4 días a la semana	si, tres veces por año TNT
si, se identifica	3 días a la semana	si cuatro veces por año TNT

Cuadro 4: Exposición de las respuestas obtenidas de la entrevista

RESPUESTA 8	RESPUESTA 9	RESPESTA 10
no pertenece a lgun club/foro	no	no
si pertenece a un club	si, cosplay	no
no pertenece a algun club	no	no
no pertenece a algun club	no	no
no pertenece a algun club	no	no
no pertenece a algun club	no	no
si pertenece a un club	si, cosplay	si
si pertenece a un foro	si, cosplay	si
no pertenece a lgun club	si, fandub	si
si pertenece a un club	si, cosplay	si
no pertenece a ningun club	si, fandub	si
si pertenece a un club	si, cosplay	si
si pertenece a un club	si, cosplay	si
no pertenece a un club	no	si
no pertenece a un club	si, fandub	si
si pertenece a un club	si cosplay	si
no pertenece a un club	no	si
si pertenece a un club	si, fandub	si
si pertenece a un club	si, fandub	si
si pertenece a un club	si, cosplay	si
si pertenece a un club	si, cosplay	si
si pertenece a un club	si, fandub	si
si pertenece a un club	si, cosplay	si
si pertenece a un club	si, cosplay	si
no pertenece a algun club	si, fandub	si
si pertenece a un club	si, cosplay	si
si pertenece a un club	si, cosplay	si

6. Conclusiones

A manera de conclusión habrá que tomar en cuenta que la influencia cultural no es exclusiva de una cultura en particular ya que hoy en día el mercado mundial permite tener acceso a diversas culturas mediante muchos medios. Y depende exclusivamente del interés que el sujeto tenga por alguna cultura, así es como va adquirir referentes culturales ajenos a los suyos.

En este caso el *anime* y el *manga* japonés han captado el interés de muchos consumidores no solo en México, sino también en otros países de América y Europa. En nuestro país desde su llegada y su boom en 1990 se ha mantenido en el gusto del público y de sus consumidores.

Causante de polémica, censurado y criticado, logró crear un interés más profundo entre sus consumidores lo cual propicio una influencia cada vez más palpable y que hoy en día los *otakus* han pasado de ser una tribu urbana a una extensa comunidad incluso internacional.

Esta Influencia la vemos reflejada con bastante intensidad en los eventos que se realizan con el objetivo de generar un espacio de convivencia e interacción entre *otakus*, en los comportamientos y actividades que se tienen en estos eventos, así como en el discurso implícito en las series.

Además de generarse nuevos referentes de identidad cultural individuales y grupales que no desplazan la identidad o el contexto de mexicanos entre los consumidores de *anime* y *manga* Japonés en México.

Referentes culturales que han tenido ciertas repercusiones sociales como son la exclusión y el acoso debido a la intolerancia de algunos sectores sociales para con los *otakus*, repercusiones que a su vez los *otakus* alimentan por su auto segregación de la sociedad.

Fuentes Consultadas:

Aguirre, Beltrán, Gonzalo (1992), *El Proceso de Aculturación y el Cambio Socio-Cultural en México*, México: Fondo de Cultura Económica

Aguado, Carlos (1992), *Identidad, Ideología y Ritual*. México: UAM

Altamirano, Carlos (2002), *Términos Críticos de Sociología de la Cultura*, México: Editorial Paidós

Beals, Alan (1967), *Antropología Cultural*. México: Editorial Pax

Berger Peter, Luckmann Thomas (1995) *Modernidad, Pluralismo y Crisis de Sentido*: Estudios Públicos

Collins, Randall (1960), *Cuatro Tradiciones Sociológicas*, México: Universidad Autónoma Metropolitana

Collins, Randall (1970), *Interaction Ritual Chains*, USA: Princeton University Press

Corinne, Brown, Ina (1983), *Comprensión de Otras Culturas*, México: Editorial Pax

García, Canclini, Néstor (1989), *Culturas Híbridas Estrategias para Entrar y Salir de la Modernidad*, México: Editorial Grijalbo

García, German (1994), *Antología de Sociología*. México: UAEM

Goffman, Erving (2001, 3ª reimpresión), *La Presentación de la Persona en la Vida Cotidiana*, Argentina: Amorrortu.

Kristova, Ana (1984), *Dirección Científica de la Cultura, Cuba: Editorial Política*

M. E., Goodman (1972), *El Individuo y la Cultura*, México: Editorial Pax

Parsons, Talcott (1968), *La Estructura de la Acción Social*, México: Editorial Guadarrama

San Martín, Sola, Javier (1999), *Teoría de la Cultura*, Madrid: Editorial Síntesis

Torres, Lina (2004), *Sociedad y Cultura*, Argentina: Editorial Thomson

Tomilson, John (1999), *Globalización y Cultura*, USA: Editorial Oxford

Thomas, Luckmann. Berger, Peter (1995), *Modernity, Pluralism and the Crisis of Meaning* (Güterloh, © Bertelsmann Foundation Publishers, 1995). Traducido al castellano por el Centro de Estudios Públicos con la debida autorización

Revistas consultadas:

Revista Otaku Anime y Manga en tu Idioma, Mina Editores, 2005. México

Revista Conexión Manga, Vanguardia Editores, 2007. Mexico

Ferzzola, Maximiliano (2005), "El anime y la violencia", en Revista Otaku, núm. 2 Mina Editores. Mexico

Referencias de Internet:

<http://www.ociotakus.com/situacion-actual-del-anime-en-mexico/>

<http://www.tntvirtual.com.mx/>

<http://jkanime.net/>

Imagen 5: Cartel promocional de un maratón de animes de los 90s en el club toshinden extreme julio del 2010



Imágen4: Carteles de la TNT Expo manga comic numero 12 y 13, alusivos al día de muertos y a la revolución mexicana respectivamente.



Imagen 7: Cartel de la fiesta mexicana otaku septiembre del 2012
Celebrada en la ciudad de México.



The poster features a vibrant pink and black background. At the top, the title '¡Fiesta Mexicana Otaku!' is written in a stylized font. Below the title, the date and time are listed: 'Sábado 15 de Septiembre 2012' and '12:00 a 18:00hrs'. A central black box contains a list of activities in white text. To the left of this box, there are several overlapping images: a Mexican flag with '¡viva méxico!' below it, a muscular anime character, a sombrero, a woman in a white dress with a red bow, a person in a white shirt, and two anime girls in traditional Mexican attire. At the bottom left, there is a logo for 'Bazar del ENTRETENIMIENTO Y EL VIDEOJUEGO'. At the bottom center, there are three anime characters. At the bottom right, there is a logo for 'SEKAI PHOTO RADIO'.

¡Fiesta Mexicana Otaku!

Sábado 15 de Septiembre 2012
12:00 a 18:00hrs

Juegos Tradicionales Mexicanos como La Lotería versión Anime.

Grupos musicales de Covers interpretando Música Mexicana y canciones de anime en Español Exclusivamente (Regístrate)

Conferencia de Mangakas Mexicanos

Videos con Imágenes de México acompañados de Música en Japonés (Llega con tu video en usb y exhibelo)

Exhibición de Cosplays versión mexicana y cosplays originales.

Baile con Canciones de origen mexicano en versión japonés.

¿Tienes otra sugerencia? ¡Participa!
entretimiento@sekainooto.org.mx

Bazar
del
ENTRETENIMIENTO Y
EL VIDEOJUEGO

Eje Central Lázaro Cárdenas No. 09, México D. F.

SEKAI PHOTO RADIO

Fotos 8 y 9: Cosplayers en la tnt expo manga comic noviembre 2011 centro de convenciones



Fotos de Josué Romero

Fotos de 10 a 13: diversos cosplayers en la TNT expo manga comic noviembre de 2011.



Fotos de: Josue Romero