

Universidad de Panamá
Facultad Humanidades
Departamento de Historia

**ESTUDIO ETNOGRÁFICO DE LA SUBCULTURA OTAKU EN
LA CIUDAD DE PANAMÁ.**

TESIS DE GRADO

Para optar por el título de **Licenciado en Antropología.**

Presentado por: Fernando Octavio Romero Carranza.

Tutor: Prof. Gustavo Leal Cuervo.

II SEMESTRE

2022

Esta tesis de grado ha sido aprobada para el cumplimiento parcial de los requisitos para obtener el título de LICENCIADO en Antropología.

Departamento de Historia – Facultad de Humanidades.

Tutor: Prof. Gustavo Leal Cuervo

Miembro del comité evaluador:

Miembro del comité evaluador:

Índice general.

Índice de gráficos.	5
Índice de tablas.....	6
Introducción.	9
Planteamiento del problema.	11
Justificación.	13
Objetivos.	14
Objetivo general.	14
Objetivos específicos.	14
Capítulo I. Marco teórico.	15
Reseña Histórica.....	15
Géneros del anime y manga.	18
La subcultura Otaku.....	19
Primeros animes en Panamá.	24
Capitulo II. marco metodológico.	25
Capítulo III. Recopilación y análisis de los de datos.....	28
Conclusión.	80
Bibliografía	82
Fuentes en línea:.....	83
Anexos.	84

Índice de gráficos.

Gráfico 1. Distribución de los encuestados por género.....	29
Gráfico 2 indicativo por edad de personas por género.	30
Gráfico 3 indicativo del porcentaje por edad y tiempo viendo anime.....	32
Gráfico 4 animes favoritos.	35
Gráfico 5 palabras japonesas.	38
Gráfico 6 conocimiento de la cultura otaku.....	39
Gráfico 7 identificación como otaku.....	42
Gráfico 8 críticas por ser otaku.	46
Gráfico 9 plataformas de streaming y sitios webs.....	47
Gráfico 10 géneros de anime favorito.....	49
Gráfico 11 comunidad otaku en Panamá.....	52
Gráfico 12 eventos en la ciudad de Panamá.	54

Índice de tablas.

Tabla 01 resaltando la edad de 18 a 35 años.....	31
Tabla 02 horas empleadas para ver anime.	33
Tabla 03 animes vistos.	34
Tabla 04 personajes favoritos	36
Tabla 05 palabras japonesas.	37
Tabla 06 conocimiento de la cultura otaku.....	39
Tabla 07 identificación como otaku.....	41
Tabla 08 aspectos que se necesitan para identificarse como otaku.	43
Tabla 09 circulo social.	44
Tabla 10 críticas por ser otaku	45
Tabla 11 plataformas y sitios webs.	47
Tabla 12 géneros de anime favoritos.	48
Tabla 13 figuras coleccionables	50
Tabla 14 opiniones.	51
Tabla 15 comunidad otaku en Panamá.....	52
Tabla 16 eventos en la ciudad de Panamá.	53
Tabla 17 viajar a Japón.	55

“No importa qué tan difícil o imposible sea, no le pierdas la vista a tu objetivo”.

Monkey D. Luffy.

Agradecimientos.

Tienen mi total agradecimiento las siguientes personas que hicieron esto posible:

Le agradezco profundamente a Brenda Chávez por sugerir el tema de investigación, por estar apoyándome y creyendo en mí todo este tiempo, sin ti no hubiese podido avanzar, arigato soshite aishiteru Darling.

Al profesor y mi tutor Gustavo José Leal, por aceptar ser mi tutor durante este arduo proceso de investigación, apoyarme académicamente y alentarme con seguir con esta investigación a pesar de querer rendirme muchas veces.

A la página de Instagram anime.panamá quien me proporcionó el link del grupo para esta investigación.

Al grupo anime Panamá, sin ustedes chicos no podría haber obtenido información de la comunidad otaku en Panamá, ¡arigato!

A las tiendas Kakkoii y Korasama por recibirme con los brazos abiertos.

A los chicos de anime concert muchas gracias y espero con ansias muchos conciertos de ustedes.

A mi hermano menor Alejandro Romero, por apoyarme y por tener curiosidad por la cultura del anime y siempre preguntarme por esos temas.

A mis queridas primas Lorena y Sandra por apoyarme, ayudarme y creer en mí todo este tiempo y escuchar atentamente cuando les hablaba sobre mi tema, las amo mucho ¡arigato!

A Luis Barrios, por darme consejos útiles para esta investigación, arigato Srajo sama, espero a que sigas descubriendo los secretos del abismo y James Chaves por ayudarme a completar la recolección de datos.

Y por último, a toda mi familia que creyó en mí y nunca dejaron de preocuparse al preguntarme cómo estaba mi tesis, gracias a todos.

Introducción.

A partir de la década de los años 1970 en Panamá empezaron a emitirse de manera semanal animaciones japonesas denominadas “anime” por su derivación de inglés “animation”. A medida que iba surgiendo el internet la generación que logró ver esta tecnología florecer se hizo más aficionada a esta programación, a pesar que todavía la transmitían por televisión ellos veían este contenido por internet, además vendrían a ver lo que sería el “manga” que son una serie de cómics japoneses y así con el pasar de los años fueron formando grupos en internet, reuniones de carácter presencial y fueron tomando fuerzas para así denominarse comunidad otaku.

Esta investigación busca hacer notar que la subcultura otaku existe en Panamá, al igual que existieron los hippies, emos, góticos y los punks en otros países. También se busca entender qué es “ser” un otaku y las implicaciones que conlleva serlo, cómo son las relaciones sociales en su entorno, a qué nivel llega su fanatismo, cómo se identifica el mismo ante la sociedad que lo rodea, observar qué hacen en las actividades en las cuales se reúnen, cómo logran conseguir espacios para sus eventos y ver también su grado de transculturación, haciendo énfasis en algunas palabras japonesas que aprenden en cursos de idiomas o por llevar cierto tiempo viendo este contenido.

Se aplicarán entrevistas semi-estructuradas a personas que pertenecen a esta subcultura, los que tienen afición a este tipo de contenido, pero que no se consideran otakus y saber lo que piensa la sociedad en general a modo de opiniones con respecto a los otakus, si piensan cosas buenas o cosas malas, si los consideran inadaptados sociales o que es una moda pasajera entre jóvenes y a las tiendas distribuidoras de artefactos de anime y manga, todo este tipo de opiniones estarán en su debido capítulo N.º 3 en recopilación y análisis de datos.

El capítulo Nº1: Marco Teórico, tratará el origen del anime, el manga, los otakus y cómo estos llegaron a tener tanto auge en occidente (América). Mencionar las categorías del anime y manga, la llegada del anime a Panamá, los eventos virtuales que se realizan durante el año, las teorías en donde se abordará el tema de subcultura, transculturación en Panamá también se hará mención a los otakus que se dedican al cosplay y los tipos en que se categorizan.

El capítulo Nº2: Marco Metodológico, se explicará el método etnográfico, a través del uso de netnografía el grupo focal seleccionado, también hacer observaciones en internet por medio de las redes sociales, el

uso de mapas por GPS para los eventos. Y una serie de entrevistas semiestructuradas realizadas virtualmente, se optó por unas entrevistas de carácter virtual por la situación que estamos pasando del COVID-19, la suspensión de los eventos presenciales y la naturaleza del individuo otaku.

En el capítulo N°3 estará la recopilación de datos, las entrevistas a las personas a las que fueron aplicadas, gráficas de encuestas que se aplicarán por vía web.

Al momento de hacer el análisis de las entrevistas, se explorarán distintas autodefiniciones del otaku que serán presentadas de acuerdo con la dinámica de su afición (como referencia al anime y manga).

Planteamiento del problema.

Los jóvenes alrededor del mundo han experimentado la necesidad de diferenciarse a partir de la concepción de elementos y prácticas que genera la consolidación de dinámicas sociales, a través de la formación de culturas juveniles desde las cuales sus integrantes se definen a sí mismos como parte de ellas.

Una de estas culturas juveniles es la llamada Otaku, que generalmente se le denomina a una persona que es muy fanática del manga (comics japonés) y anime (series animadas japonesas). No es sino a partir de una industria cultural en torno al manga y el anime que se crea esta categoría dentro de una subcultura. Es un fenómeno mundial, ya que tanto las televisoras como el uso del internet han permitido que esto llegue a varios países del mundo, esto también ha creado el visitar Japón por razones del anime y manga.

En Panamá los aficionados al anime y al manga generalmente son jóvenes que oscilan en la edad de 14 a 34 años, no se tiene fecha acerca de cuándo empezó este movimiento y apropiación del ser otaku en Panamá, solo se tiene conocimiento de las transmisiones de anime a partir de los años 1980 en adelante y mediante pasaban los años esta comunidad crecía, no solo en comunidades de internet que es en donde suelen comunicarse entre ellos, sino que ya hay lugares en donde se reúnen mediante eventos afines al manga, anime y cosplay, como lo son algunos eventos que se realizan en la ciudad de Panamá que concentra la mayoría de estos jóvenes.

Los miembros de las culturas jóvenes como la Otaku se definen a sí mismos desde todas las esferas relevantes de sus vidas cotidianas.

La primera es la definición del “ser Otaku” ¿Qué es lo que lo define? ¿Cómo se define el mismo? ¿Como un fanático del anime y manga solamente? ¿O como un fanático de la cultura japonesa? La otra esfera de su vida cotidiana es su entorno, en el cual produce un espacio de interacción, desde el cual el Otaku elabora su identidad.

La subcultura Otaku no está aislada del resto de la sociedad, sino que sigue estando en ella, por medio de eventos y redes sociales que hoy día se recurre a este tipo de comunidades virtuales, por esto también hay énfasis en el “otro”, refiriéndose esto a la persona que no pertenece a esta subcultura, sus apreciaciones sobre el otaku son relevantes para este estudio.

El problema a tratar es la identificación del “ser” Otaku, cómo es un individuo aficionado al manga y al anime, los grupos con los cuales interactúa, sus prácticas culturales y la percepción que tiene “otro” sobre esta subcultura en Panamá.

Justificación.

En Panamá son escasos los estudios desde la perspectiva de una Antropología en la ciudad, dentro de la ciudad y sus complejidades se puede encontrar un sin número de grupos con identidades propias y diferenciados de otros grupos humanos, dentro de esa construcción social, se tuvo interés por un movimiento que viene creciendo, ya que es muy poco conocido, algunos autores como: Federico Álvarez Gandolfi, Anjhara Gómez, Aragón definen a los otakus como una subcultura joven que tienen preferencias al consumo multimedia provenientes de Japón.

Esta investigación busca analizar a los otakus y su identificación social como una subcultura, que según Dick Hebdige:

“Los miembros de una subcultura señalarán a menudo su pertenencia a la misma, mediante un uso distintivo y estilo”. (Cabello, 2011, págs. 37-45)

Por tanto, el estudio de una subcultura consiste con frecuencia en el estudio simbólico asociado a la ropa, la música y otras costumbres de sus miembros, y también de las formas en la que estos mismos símbolos son interpretados por miembros de la cultura dominante.

El motivo por el cual se realiza esta investigación es una innovación a los estudios antropológicos, tanto en su tema, que es relativamente nuevo y no se tiene mucha información, un nuevo método para recopilar los datos que viene siendo la virtualidad, es algo que nadie ha hecho en la antropología panameña y es una subcultura que nadie ha notado aquí en el país y es algo que se busca demostrar, que los otakus existen, qué los hace ser otakus y que son jóvenes que les gusta el anime, lo que es un fenómeno mundial.

Objetivos.

Objetivo general.

- Estudiar la subcultura Otaku y su identidad en la ciudad de Panamá desde una perspectiva etnográfica.

Objetivos específicos.

- Identificar como se define un otaku y que lo hace serlo.
- Categorizar por la edad y por sexo los que serán nuestros informantes claves.
- Saber qué es lo que piensa la sociedad en cuanto ven a este grupo de jóvenes.

Capítulo I. Marco teórico.

Reseña Histórica.

Para este estudio se ha acogido el término de cultura juvenil, ya que es un concepto que hace referencia a las distintas normas, valores y prácticas que suelen ser compartidas entre niños, adolescentes y jóvenes adultos. También se relaciona con los intereses, los gustos, las creencias y las formas en las que estos grupos se expresan. (Emilhy Arias. 10 de enero de 2020. Culturas juveniles: características, 2020).

Estos grupos culturales son más característicos de las sociedades modernas y pueden tener su origen a partir de la industrialización. Pero evidencias indican que este fenómeno de culturas juveniles sucedió después de la segunda guerra mundial, debido al desarrollo económico y tecnológico posterior a esta época. Gran parte de la moda, la música, la literatura y demás expresiones culturales comenzaron por el sector adolescente y joven adulto, esto principalmente se vino a dar en el país de Estados Unidos.

Existen varios tipos de culturas juveniles, entre las que se van a mencionar está el término de subcultura, que es el término del que se trata esta investigación.

- Contracultura: son conocidas por ser grupos de personas que comparten ideales, valores y principios opuestos a los de la sociedad en la que se encuentran.
- Cibercultura: son aquellos que se generan a partir de recursos tecnológicos como: computadoras, internet, redes de comunicación virtual, como en videojuegos en línea, redes sociales y más.
- Subcultura: se refiere a un grupo más pequeño de personas que comparten una cultura dominante. En este caso las culturas juveniles son la cultura dominante que engloba todas las subculturas que puedan generarse en los sectores juveniles de cada sociedad. Y de este término se hablará en esta investigación, ya que los otakus pertenecen a una cultura juvenil que a su vez está rodeada de una cultura hegemónica o dominante.

Se le denomina Otaku al fanático del manga (comics japoneses) y anime (series animadas japonesas). No es sino a partir de una industria cultural en torno al manga y el anime que se crea la categoría Otaku. Se trata de un fenómeno global, dado que los medios de comunicación han permitido que prácticamente en todo el mundo se transmita el anime y que parte de esa cultura Otaku originalmente japonesa, se haya exportado y adaptado a Occidente.

La llegada del anime y manga a occidente (América) que empezó a partir de 1961 con la película (shonen Saturobi Sasuke), y después astroboy que fue la primera serie transmitida en América, más bien en Estados Unidos, esto marcaría a toda una generación y que sembrarán las bases que posteriormente los transformaría en Otaku occidentales.

Los Otakus occidentales no se quedan en el consumismo, sino que buscan generar cambios de pensamiento por lo general en los países como México, Argentina y Chile existen movimientos grandes de esta subcultura en contra de su gobierno en una forma de protesta, pero aún no ha llegado al nivel de una contracultura, solamente se hacen notar cuando hay protestas o algún evento grande como por ejemplo en las elecciones de México 2021 hubo otakus presentes. El anime y el manga les marca cómo “debe ser” una persona, a través de las identificaciones con los personajes animados. Esto se refiere a básicamente a que,

basado en un género, se crea un alto grado de **fetiche** hacia una historia que tenga un grado de emociones con el que los consumidores se ven identificados, como en los géneros de recuentos de la vida o shojos que son básicamente ambientados en escuelas, con tramas sumamente románticas, este tipo de consumo lo que genera es un tipo de sentimientos con una serie o personajes por los que sienten un apego o idolatración hacia las historias o personajes, ya que algunos tienen el sentimiento de querer vivir esa historia, ya sea de amor o solamente estar en un ambiente pacífico o en una historia como las de Naruto o Dragon Ball Z.

La palabra **Anime**: data en sus inicios en 1907, se comercializó en 1917 y recibió el nombre de *senga eiga*, que significa películas de líneas dibujadas, más tarde se conocería con el término de *doga*, que significa imágenes en movimiento y finalmente en la década de 1960 pasaría a llamarse **animeeshon**. De ahí su abreviatura en **anime**. Es un fenómeno cultural y de entretenimiento que goza de gran popularidad a nivel internacional. Se trata de un arte que está vinculado al manga, el cosplay y otras tendencias. Y que se divide en géneros (romance, aventuras, ecchi, yaoi, yuri, mecha, entre otros). Unos ejemplos más conocidos de animación japonesa son: Dragon Ball Z, Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco, Mazinger Z, Candy Candy etc.... A medida que se desarrolló el internet la distribución del anime se globalizó aún más, dando así la creación de la piratería o páginas webs que comparten este contenido. Que hoy día han dado con la clausura de varias páginas de internet que compartían dicho contenido, ahora la empresa “legal” que comparte anime es Crunchyroll y Netflix, que a su vez estas plataformas legales han logrado que en los pocos canales nacionales que transmitían este tipo de contenido hayan dejado de transmitirlos, porque ya no tiene el público esperado para sus ratings, así como lo dijo el profesor **Rolando José Rodríguez De León** en un artículo que hizo a través del diario la Estrella. (Leon, 2017).

Manga: es una palabra japonesa para designar las historietas en general. Fuera de Japón se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en estas. El manga japonés constituye una de las tres grandes tradiciones historiéticas a nivel mundial, junto con la estadounidense y el franco belga. Abarca una extensa variedad de géneros y llega a públicos diversos (generalmente el manga se publica o se confecciona antes que el anime, así que sus géneros e historias son iguales). El primer manga confeccionado que se tiene registro fue en **1902** con el nombre: **tagosaku to mokube no tokyo kembutsu** por: **kitazawa**. A los confeccionadores de mangas se les llama mangakas. Y fácilmente se puede diferenciar un manga con un comic estadounidense. Los mangas más vistos en los últimos años han sido: One Piece, Naruto, Dragon Ball Z/Súper, Nanatsu No Taizai, Boku.

El fetiche en los otakus se refiere a que están muy inmersos en el anime o en el personaje que llegan a tenerles cariño o en un caso extremo a enamorarse del mismo o tener gustos por partes del cuerpo del personaje, la más común en los fetiches en los otakus hacia los personajes son los muslos de algunos personajes de sexo femenino.

No Hero, Shingeki No Kyojin, One Punch Man, entre otros. Esto es en un rango mínimo de veinte años 1999-2019 (Crunchyroll, 2019).

Géneros del anime y manga.

En este apartado se desglosará todo lo que tenga que ver con el género del anime y manga, esto también sirve para la recogida de datos en las entrevistas que serán realizadas, determinando así qué tipo de género es el preferido de estos jóvenes.

En Japón el surgimiento del manga fue un fenómeno que tuvo lugar a principios del siglo XX con las primeras ilustraciones que representaban situaciones irónicas frente a la sociedad aristocrática en una época de transformación entre lo tradicional y lo moderno, donde se cedía espacio a los valores de occidente. (Fernández, 2019)

En cuanto al surgimiento del anime, Osamu Tezuka es considerado el padre del anime y fue el primer mangaka (dibujante de comics japoneses), en tomar el estilo de Disney en sus obras, en el año 1963 incursionó en la animación. Así mismo con la producción de películas con la estética del anime fue evolucionando, ya que películas conocidas como: “el viaje de Chihiro” ganó un premio de la academia como mejor película animada en el año 2002 (Jesús, 2019).

Las historias en el manga y anime pueden estar orientadas al público según el género y grupo de edad, aunque en el contexto de la cultura japonesa, puede tratar sobre cualquier tema posible, entre los más conocidos están:

- Shojō: este género se orienta al público femenino joven y que trata por lo general de historias románticas y protagonistas femeninas.
- Shonen: al igual que el shojō, pero orientado al público masculino joven, que más bien son historias de acción.
- Kodomo: esta palabra japonesa significa “niño”, es orientado al público muy infantil.
- Mecha: se trata de historias donde los protagonistas suelen usar robots gigantes y la historia se centra en las batallas donde se hace uso de los mismos.

- Yaoi: muestran historias que versan sobre relaciones amorosas entre hombres, sin ser necesariamente explícitas.
- Yuri: muestra relaciones amorosas en este caso de mujeres, en este género sí podemos ver escenas detalladas de su relación.
- Ecchi: se trata de historias con alto contenido gráfico sensual, pero no llega a lo pornográfico.
- Hentai: son las historias que muestran imágenes detalladas de las relaciones sexuales.

Entre estos géneros pueden existir combinaciones y en Japón tienen una clasificación sumamente extensa que va desde los animes de horror, de deporte, hasta los que resaltan la belleza de las mujeres o las que muestran relaciones entre hombres, donde una de las parejas es mostrada con una delicadeza y aspecto casi femenino. También hay géneros fuera de lo común y la moral establecida, por ejemplo, el género del “futanari” que es una serie de hentai que muestran relaciones sexuales de mujeres hermafroditas.

La subcultura Otaku.

La palabra **Otaku** se define como una persona fanática o con aficiones obsesivas, proviene de la cultura japonesa y se aplica a cualquier tema, área o campo sobre todo al anime y al manga. El término fue creado por el humorista y ensayista, Akio Nakamori, en un discurso público de su obra en la revista Manga Burikko en 1983 y tiene una connotación peyorativa, como los términos frikis, geek o nerd, pero también es sinónimo de fan. Globalmente se celebra el día internacional del otaku el 15 de diciembre de cada año.

El mercado producido por los otakus genera muchos miles de millones de yenes para Japón. Este país tiene un centro de atracción grande para los otakus en Tokio, el distrito de Akihabara. La subcultura surgió gracias a la globalización del anime y diversificado en el mercado de historietas, antes de ser etiquetado como otaku. Hay diversos tipos de otakus, los que hacen **cosplay** (son los que se disfrazan de algún tipo de personaje de su anime favorito), los que solo leen manga, los que solo ven anime, los que solo ven **hentai** (contenido pornográfico), pero el más desconocido tal vez sea por no aceptarlo o por vergüenza dentro de la comunidad otaku es el otaku fujoshi que son las personas que son fanáticos del contenido **yaoi** (contenido homosexual solo hombre con hombre) y **yuri** (historias homosexuales mujer con mujer), a los que solo son fanáticos del contenido de historias yuri, se les hace llamar yuristas, los que solo son fanáticos del contenido de historias

yaoi se les llama fundashi, de igual forma están los que solo escuchan música j-pop. Y estos a su vez consumen anime/manga con sus diferentes géneros que tiene cada uno ya mencionados.

La mayoría de las veces a los otakus se les clasifica como jóvenes o personas que no tienen un estado de vida social normal y a veces se ven afectados con el tema de bullying o que no son sexualmente activos, ya que se las pasan encerrados en su mundo del anime y del manga, generalmente un otaku pasa consumiendo anime 2 a 3 días a la semana, por un total de 24 minutos, muchas veces son mal vistos por el grupo social que les rodea, generalmente compañeros de colegio, universidad o trabajo. No obstante, estos adolescentes siempre han sido considerados, por el resto de la sociedad japonesa, como desadaptados y autistas, jóvenes que se evaden y rechazan el contacto con un mundo de control y que a la vez refutan la contestación. A menudo son juzgados como los causantes de los disturbios y crímenes perpetuados en el país de Japón (Menkes, 2012).

En Japón tienen como lugar de encuentro las comunidades virtuales o el emblemático lugar de Akihabara, que es un centro comercial donde se localiza a los Otakus, en primer lugar, que son por su clara diferenciación en cuanto a los productos que se encuentran en dicho espacio y segundo, por las interacciones que tienen lugar dentro del mismo hasta el punto de que el resto de la sociedad japonesa reconoce a Akihabara como un espacio Otaku. En Panamá no existe un lugar determinado para los Otakus, solamente en los eventos que se organizan es donde se produce un espacio indicado para los Otakus.

Bien sea por medio de la televisión, el internet o medios impresos, la generación del conocimiento del manga y anime se transforma en un modo de reconocimiento entre pares que comparten los mismos gustos, hasta convertirse en una afición o en manera de pasar el tiempo y ocio que conjuga varias dimensiones y que se configura en el marco de una cultura juvenil, donde se involucran diferentes actores en el proceso de creación de la cultura.

En Panamá muy poco se conoce el término otaku o ni siquiera se conoce el termino anime, los que crecieron con las series de 1970-1999 los conocían como cómicas, no como anime en sí. Actualmente debido a la popularidad y a la globalización del anime y el internet se hacen eventos alusivos al anime como es el masiva fest, el anime concert, akiba day y bakku fest.

Los Otakus en Panamá tienen sus comunidades virtuales, en donde comparten sus gustos por el anime en emisión o para discutir sobre si es bueno o no, también tienen un cierto grado de transculturación tanto japonesa como mexicana.

Otro tipo de Otaku que se destaca mucho en Panamá tanto en redes sociales como en eventos es el Cosplayer, ya mencionado antes, los que hacen cosplay básicamente se disfrazan de un personaje de anime, generalmente un personaje de su preferencia.

Los practicantes de cosplay a menudo interactúan para crear una subcultura centrada en la interpretación de roles. Una definición más amplia del término cosplay aplica a cualquier escenario además diseñar o confeccionar en traje, independientemente de su contexto cultural.

En lo que concierne a los estudios de otakus en otros países solo se ha constatado de un solo documento que trata sobre este tema desde la visión antropológica realizado por: Luis Perillan en su tesis de grado dado en el país de Chile en el año del 2009, en este estudio el autor trata sobre el fenómeno otaku en Santiago, Chile. El tesista antropólogo trató este tema en su tiempo en un sentido epistemológico de la expresión, definición que es planteada por Clifford Geertz en “la interpretación de las culturas”, la cual concibe a la cultura como tramas de significación que el mismo ha tejido, agregando que es un sistema de signos interpretables.

Hay estudios que tratan sobre los otakus en otros países, pero ligados a la sociología o al marketing, tratando temas solamente de contenido que consumen los otakus. Como en el documento: Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10 (1), pp. 51-62. Este documento habla sobre los otakus posmodernos, tanto como en Japón como en Latinoamérica, enfocado generalmente en la psicología del ser un otaku y las consecuencias que conlleva serlo.

Se ha considerado el término Subcultura, ya que este término se usa en antropología para definir a un grupo de personas con un conjunto distintivo de comportamientos_y creencias_que les diferencia dentro de la cultura dominante de la que forman parte. La subcultura puede formarse a partir de la edad, grupo étnico o género de sus miembros. Las cualidades que determinan que una subcultura aparezca pueden ser estéticas, políticas, sexuales o una combinación de ellas.

De acuerdo con teóricos importantes que han estudiado las subculturas, como **Dick Hebdige** los miembros de una subcultura señalarán a menudo su pertenencia a la misma mediante un uso distintivo de ropa y estilo.

“Por lo tanto, el estudio de una subcultura consiste con frecuencia en el estudio del simbolismo asociado a la ropa, la música y otras costumbres de sus miembros, y también de las formas en las que estos mismos símbolos son interpretados por miembros de la cultura dominante” (Feixa, 1998, pág. 11).

Néstor García Canclini (2011: No. Pág.) dice que:

“Todas las culturas por elementales que sean se hallan estructuradas, poseen coherencia y sentido dentro de sí; incluso aquellas prácticas que nos desconciertan o rechazamos resultan lógicas dentro de la sociedad que las aceptan son funcionales para su existencia”.

La cultura engloba todas las instancias de una formación social, la organización económica, las relaciones sociales, las estructuras mentales, las prácticas artísticas sin jerarquizar el peso de cada una. O en algunos casos prefieren usar el término cultura a la producción de fenómenos que contribuyen mediante la representación o reelaboración simbólica de las estructuras materiales a reproducir o transformar el sistema social.

Una forma de identificación en los estilos de vida juveniles que obvian la extracción social, la edad cronológica, el sexo a veces el territorio, pero que se erigen en formas concretas de sociabilidad de nuevo cuño, cuando se añora. Frente a tal sentido, las subculturas juveniles que en sus contradicciones ontológicas se constituyeron en críticas de la modernidad, ahora se redefinen en la contradicción misma y en la mezcla, para constituirse en una crítica activa y variopinta de la postmodernidad. (Subculturas juveniles: identidad, idolatrías y nuevas tendencias, págs. 197-213).

Cada subcultura comparte una ideología, como forma de entender la sociedad y sus conflictos, dando base a su existencia y como filosofía de vida. Un ejemplo de esto es en los años 50, la música, más concretamente el rock and roll en sus distintos subgéneros e ídolos pasan a ser un fenómeno de masas que refuerza dichas filosofías que influyen poderosamente en la opinión pública juvenil. En el caso de los otakus este fenómeno musical viene siendo el J-pop que son canciones populares de Japón asignadas a músicas para animes.

Por ejemplo, los otakus comparten todas las características definidas en el concepto de subcultura que se ha abordado, ya que son una subcultura con cierta vestimenta, gusto musical y lenguaje.

Y está muy bien definido en el libro *De jóvenes, bandas y tribus*, antropología de la juventud (Fleixa, 1998 , pág. 143), que trata sobre de culturas, subculturas y estilos y define muy bien lo que diferencia una subcultura con la sociedad hegemónica.

El término **Transculturación** según Fernando Ortiz:

“Lo define que es una adopción por parte de un pueblo o grupo social de formas culturales de otro pueblo que sustituyen completa o parcialmente las formas propias”. (Portuondo, 2000).

En este caso los otakus tienden a hacer transculturación por medio del lenguaje, tratando de adaptar o aprender el idioma japonés que se escucha en episodios de animes.

El término transculturación para la antropología se empleó por **Fernando Ortiz** en 1940. La cual la definió como un fenómeno que ocurre cuando un grupo social recibe y adopta las formas culturales que provienen de otro grupo. Anteriormente este concepto venía con que si había transculturación se producía después la aculturación que era cuando una cultura se impone a la otra, pero con el pasar de los años este término quedó en que no necesariamente tiene que haber una aculturación cuando un cierto grupo adopta ciertos rasgos de otra cultura.

La antropología urbana es la rama de la antropología que estudia los procesos socioculturales que ocurren dentro de las ciudades. Es una rama de la antropología que estudia los procesos socioculturales que ocurren dentro de la ciudad. Ha surgido como consecuencia de las necesidades que el crecimiento poblacional y la expansión de las ciudades han generado. Por la misma razón se ha posicionado como una rama de estudio que será fundamental para conocer, analizar nuestra organización social a mediano y largo plazo. Por lo visto, fue a través de los acontecimientos históricos y geopolíticos (que entre otras cosas han extendido los procesos de urbanización e industrialización a escala global), cuando los antropólogos empezaron a moverse hacia el estudio de las ciudades y de lo urbano.

Especialmente esto se incrementó a partir de la década de 1990, entre distintas discusiones y opiniones sobre si los espacios urbanos y los procesos de industrialización podían constituirse como un objeto de estudio propio, con lo cual se discutía también la legitimidad de la antropología urbana como una subdisciplina diferenciada de la antropología social y de la sociología y se conoce como un conjunto de investigaciones y estudios que se realizan dentro de los espacios urbanos, a través de una metodología fundamentalmente etnográfica.

“Su importancia se basa más bien en los grupos, movimientos sociales o la población demográficamente hablando y los cambios que surgen dentro del centro urbano que es la ciudad”. (Patro, 2013)

Primeros animes en Panamá.

Se empezaron a transmitir en la década de 1970 donde llegaron las primeras animaciones japonesas (anime) por ejemplo, el anime Heidi, anime originario de Japón del director Isao Takahata (es un anime infantil que relata sobre una niña huérfana de 5 años que es llevada por su tía a Suiza a vivir con su abuelo y de en adelante comenzaba su aventura) y se estrenó en 1978 por RPC canal 4, a las 7:30 de la noche, en 1979 se estrenaba Candy Candy (es un anime de género romance y drama juvenil que relata las aventuras amorosas de una adolescente huérfana), fue un anime dedicado más bien al público femenino (Hernández, 2019). Junto con estos animes la juventud de esa época la relacionaba con historias de novelas venezolanas, en relación con dramas, romance, recuentos de la vida como por ejemplo la novela Ligia Elena de 1982 (@jdsequerar, 2018), básicamente el argumento era drama y romance en comparación del drama, suspenso y romance que se daban en dichas novelas, que están relacionadas con el género shojo si estuviéramos hablando de géneros de anime, por lo general transmitían material que solo ven las mujeres. Generalmente estos animes eran de géneros romance, aventuras, robots, mechas, shojos (anime para chicas en un rango de 10 a 15 años), estos animes marcaron a algunos niños y niñas de la época, a diferencia de hoy día los jóvenes escuchaban estos animes en versión audio latino, ahora como existe el internet el anime se escucha con audio japonés con subtítulos en español, hay gente que espera que esté totalmente doblado al español por Netflix o por Crunchyroll. Los canales que hicieron el fuerte movimiento de animes fueron canal 4 y canal 13 que tenían un horario definido para transmitir dichos programas, hoy día con la televisión por cable y el internet estas programaciones por televisión abierta es muy poca.

Más de ciento treinta animes fueron emitidos en las pantallas locales durante los años 1974 y 2000 (León, 2011, págs. 8-12).

Capítulo II. Marco Metodológico.

Para este estudio se empleó el método etnográfico, específicamente la Netnografía, que es un nuevo método de investigación en línea inspirado en la etnografía, únicamente se diferencia de esta porque la investigación e interacción con el otro es solamente digital, ya sea por medio de videollamadas, chats, grupos o blogs en internet, se hizo uso de este método en otros países como México en 2014 por la Universidad Nacional Autónoma, se publicó la primera tesis de licenciatura que utiliza el método netnográfico en una investigación sobre la interacción de los usuarios en videoclips musicales de YouTube. Y en Chile 2013 se publicó una investigación netnográfica editada por el sociólogo Pablo Martínez Fernández, que desarrolla la locura en entornos virtuales.

Se hizo uso de la netnografía porque la mayoría de estas personas denominadas otakus se encuentran principalmente en las redes sociales, como lo son Facebook, Instagram, grupos de chat por WhatsApp, se observó la comunidad otaku en la red social Twitter, los grupos de conversación en la plataforma discord, se observaron los comentarios de algunos episodios de anime en las páginas en donde se transmiten para tener una observación más general. Se hizo el uso de los chats en línea para así hacer un sondeo general de esta subcultura como, por ejemplo: los temas que hablan, de qué edades hay en esos chats o grupos, cuántas personas son, qué contenido se envía mediante chats, tiendas que distribuyen objetos que coleccionan los otakus.

Técnicas que se emplearon en este estudio:

La Observación Participante (virtual): se utilizó esta técnica virtualmente dada a la situación en la que estamos actualmente de la pandemia de la COVID 19, ya que todavía en el país se mantiene el estado de emergencia, decretado por el consejo de gabinete a través de la resolución del gabinete N°11 del 13 de marzo del 2020, las fundamentaciones del mismo es la ley de contrataciones públicas, la Ley 22 de 2006 en su artículo 79 y ordenado por la Ley 61 del 2017. Y una de las razones por las cuales se utilizó este método virtual es porque la comunidad otaku es totalmente virtual, ya que no suelen interactuar mucho en los espacios creados para los eventos, solo se les ha observado en andanzas de su burbuja grupal o sino cuando están en rol de cosplay, solamente intentaría hablar con un personaje ficticio de algún anime. Este método se utilizó en los grupos que hay en internet, ya sea comentarios en páginas de anime, eventos en línea, en la comunidad de Twitter, etc. Y también se hicieron algunas observaciones que ya había hecho antes de la pandemia, ya que se ha observado algunos jóvenes con una estética distinguida en los otakus, haciendo referencia a su forma de vestir a los accesorios de ropa, mediante los

grupos en las redes sociales, caracterizando el lenguaje que usan en cuestión del término de la transculturación y el tipo de actividades realizadas en redes sociales, su comportamiento a la hora de decir algo en redes o en un grupo de chat, los emojis que utiliza su nickname dentro del grupo, la frecuencia del chat activo y la respuesta y aceptación al brindar información para esta investigación.

Mapas: se utilizó esta herramienta solo para hacer referencia en donde fueron algunos eventos, en los cuales se dieron algunas actividades de esta índole.

Entrevista semi estructurada: la recopilación de datos está estructurada en 4 fases la primera fase es una encuesta de sondeo (ver fase 01) para determinar quiénes pertenecen a esta subcultura, la misma se realizó en el grupo de WhatsApp: anime Panamá y a diferentes contactos que consumen este contenido de anime y manga, la fase dos es una entrevista (ver fase 02) a aquellas personas que en la fase uno determinaron que pertenecen a esta subcultura, solamente serán elegidas 8 personas, la fase tres es una entrevista (ver fase 03) a quienes no pertenecen a esta subcultura, pero que consumen el contenido de anime y manga, la última fase será una entrevista (ver fase 04) a las tiendas encargadas de distribuir y vender mercancía relacionada con el anime y manga. Las encuestas y entrevistas serán realizadas por el formato de Google forms.

Para definir sus gustos, su entorno y cómo se define el mismo como Otaku, las encuestas y entrevistas definirán lo que se ha tratado al principio de la investigación, sus datos brindarán un análisis al problema que se está buscando y así confirmar que estos jóvenes pertenecen a una subcultura dentro de una sociedad con estándares ya establecidos.

En el caso de las tiendas se les aplicó una entrevista (ver fase 04) a dos tiendas que se especializan en distribuir mangas, ropa y figuras coleccionables en la ciudad de Panamá, de las cuales destacan la tienda Kakkoi ubicada en el centro comercial Albrook Mall que tiene ventas por vía web, en este caso por Instagram y la tienda Korasama, también especializada en venta de artículos de manga y ropa, esta tienda está ubicada en la avenida vía España, cerca del almacén Piex, esta entrevista solamente será para ver cuántos clientes tienen por mes y cómo hacen la compra y venta de estos productos tan requeridos por los otakus, todo este material digital relacionado a sus productos se colocará en el apartado de anexos.

Diario de campo: instrumento para redactar los hechos en el sitio de estudio, tales como la observación o cualquier apunte que le sea importante que luego irá a un detallado informe que será el cuerpo de esta investigación y para analizar los datos recogidos.

Este instrumento fue útil a la hora de recoger los datos en campo y tener una constancia y un orden en las fechas y lugares visitados para este estudio.

Es importante aplicar estos métodos etnográficos y tener en cuenta sus herramientas para aplicarlas y así tener una consistencia en el trabajo que se realizó, de igual forma conocer el ambiente donde se encuentra esta subcultura que tiene varias percepciones sociales hoy día.

Capítulo III. Recopilación y análisis de los de datos.

Este capítulo está dividido por las fases de las entrevistas, en la fase número uno se realizó un sondeo virtual con 21 preguntas enviadas a 161 personas (ver fase 01) para el grupo seleccionado, de las cuales respondieron un total 57 personas, dando un total de 35.40% personas encuestadas, este sondeo fue realizado mediante la herramienta de Google forms y enviado por vía WhatsApp al grupo de WhatsApp cuyo nombre es: Anime Panamá, la razón por la cual se escogió a este grupo para la fase de entrevistas para este capítulo fue para identificar quiénes sí y quiénes no pertenecen a la subcultura otaku, ya que como se mencionó en capítulos anteriores no todas las personas que ven anime se identifican como otakus y además de que es el único grupo formado en el cual se pudo entrar mediante un contacto en la red social de Instagram. El grupo fue creado en el año 2018.

La razón por la cual contestaron pocas personas fue por desinterés, otros porque eran muchas preguntas o les incomodaba la naturaleza de la misma, además de las 161 personas en el grupo no todas están activas a toda hora, a pesar de que se les dio una semana máximo para responder.

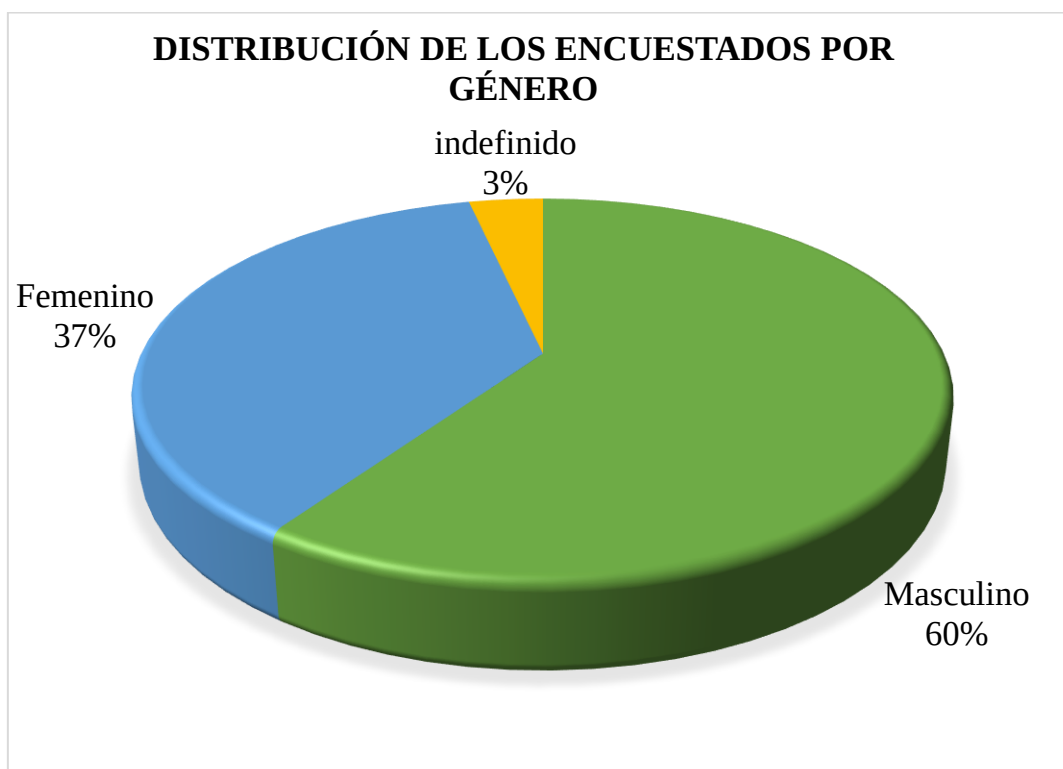
Total de personas encuestadas	161
Total de respuestas recolectadas	57
Total	35.40%

Fase 01.

En este apartado también se dará a conocer las aficiones de estas personas relacionadas al anime y manga, cuántas horas se dedican a ello y lo que piensa su entorno social de la afición que ha adquirido.

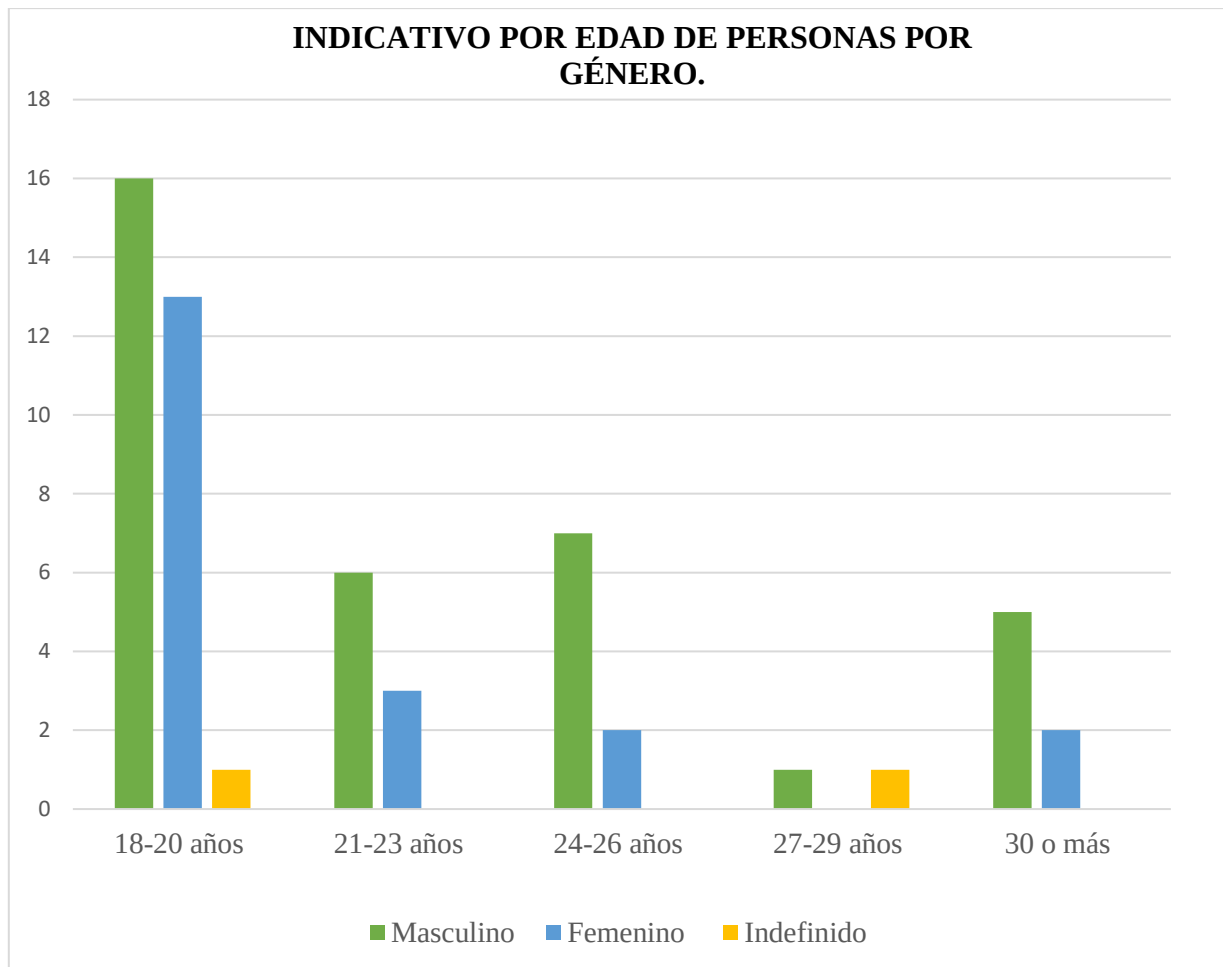
Gráfica de género y edad del sondeo realizado en para el primer acercamiento con un total de 57 personas mencionadas anteriormente en el grupo Anime Panamá.

Gráfico 1. Distribución de los encuestados por género.



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 2 indicativo por edad de personas por género.



Fuente: elaboración propia.

1. Primer anime:

En este primer punto se le preguntó a los encuestados su primer anime, haciendo énfasis a su inclusión al mundo del anime y manga, como resultado la mayoría de los encuestados de una edad que tienen la mayoría de los encuestados que oscila entre los 18 y 35 años, señalaron su primer anime fue Dragon Ball mencionado unas 13 veces, Samurái X, Sailor Moon y Pokémon. Estos animes mencionados son del género shonen y shojo (véase capítulo 1), que son animes para el público femenino y masculino, por lo general transmitían animes de este género en las televisoras nacionales, ya que el público al que querían transmitirles estos animes era a un público joven. Algo a resaltar es que anteriormente, a estos animes se les conocía como cómicas, porque el público en ese entonces no sabía de dónde provenían estas caricaturas.

Señalando en lo que se hace mención en el capítulo 1, en donde la mayoría de animes que llegaron a Panamá en los años 70-90, eran transmitidos por algunos canales nacionales hasta mediados de los años 2000, ya que los animes mencionados por los encuestados fueron transmitidos originalmente por canales de la televisión nacional, tales como RPC, Telemetro y TVMAX.

Tabla 01 resaltando la edad de 18 a 35 años.

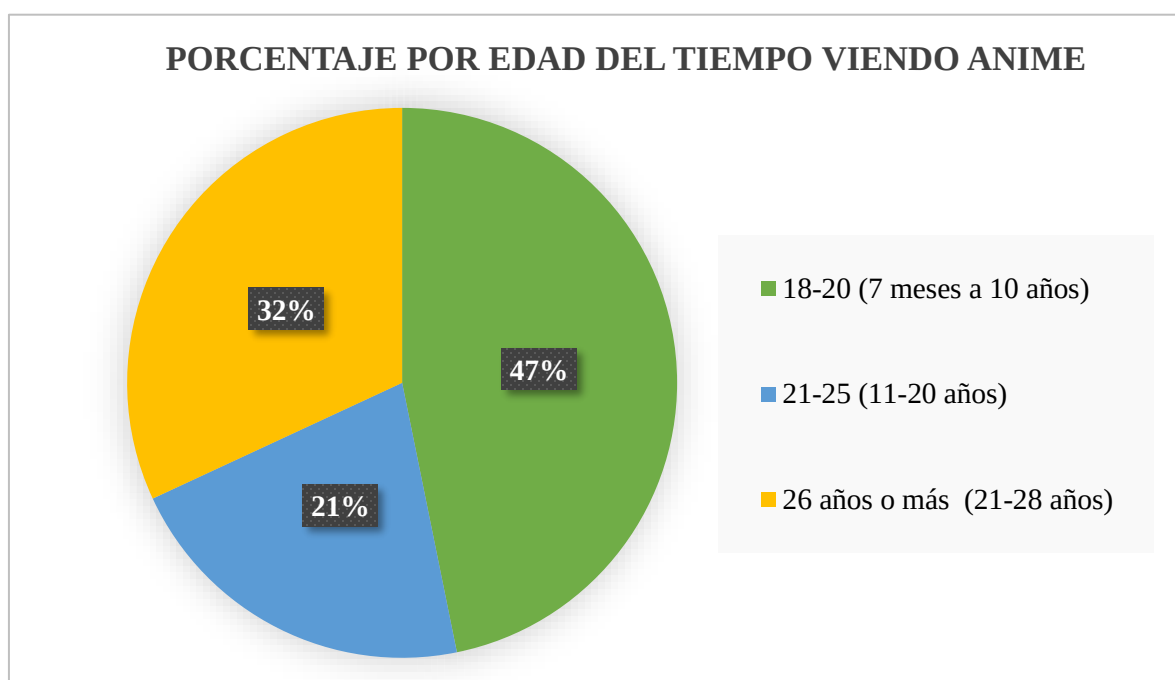
Edad	Género	¿Cuál fue tu primer anime?
18	Masculino	Dragón Ball
20	Masculino	Pokemon
24	masculino	dragon ball
30	Femenino	Ranma 1/2 - telemetro 1994
35	Femenino	Rurouni kenshin/Sailor Moon Televisora Telemetro

Fuente: elaboración propia.

2. Cuánto tiempo lleva viendo anime:

En este apartado la mayoría de encuestados señaló que lleva viendo anime un mínimo de 7 meses a 1 año, una media de 11 a 20 años y una máxima de 21 años en adelante viendo anime, ya que como se hace mención en el primer punto, estos animes lo trasmitían por televisión y al incorporarse nuevas tecnologías como el internet el gusto y el consumo de anime fue aumentando con el tiempo, es esa la razón por la cual algunos entrevistados tienen mucho tiempo viendo anime.

Gráfico 3 indicativo del porcentaje por edad y tiempo viendo anime.



Fuente: elaboración propia.

3. Horas empleadas viendo anime:

Los encuestados respondieron que en su tiempo libre o de ocio, emplean de 1 a 5 horas al día viendo anime, esto influye tanto en su tiempo libre o las responsabilidades que tienen durante el día. Generalmente ver anime una o dos horas equivale a un episodio y ver anime por 5 horas o más equivale a un anime de 12 capítulos, ahora si el anime tiene más de 24 episodios, por lo general estaría viendo anime por 10 o 20 horas, un anime como Dragon Ball o One Piece que tiene más de 100 capítulos, una persona tardaría entre 5 a 15 días dependiendo el tiempo libre de cada persona. Hubo un encuestado que me comento en privado que se vio el anime de One Piece que tiene más de 900 capítulos en 5 meses muy concentrado viendo el anime, levantándose solo para comer e ir al baño.

Tabla 02 horas empleadas para ver anime.

¿Cuántas horas empleas para ver anime?
2 horas
Depende de cuántas responsabilidades tenga en la semana
De 2 a 3 horas
Depende de que tanto me guste el que estoy viendo, puedo hacerme una maratón de 3 o más horas
Max 6 horas (en pandemia).

Fuente: elaboración propia.

4. Animes vistos:

En este punto se hace énfasis al fanatismo y al consumo de animes en los encuestados, siendo así los animes vistos están entre la cantidad mínima de 20, una media de 50 y un máximo de 100 o más de 800 animes vistos.

Estos números tan altos de 100 a más de 800 indica el tiempo empleado para ver anime en la vida de la persona, teniendo en cuenta que si una persona lleva viendo anime por un año se puede haber visto entre 3 a 20 animes, ya que la persona que ve anime desde hace 10 o 20 años tendrá vistos más de 100 o más animes. Esto depende de cada persona, ya que el que no tiene ninguna responsabilidad o tiene el tiempo lo suficientemente libre para ver anime no importa cuantos años tenga viendo anime, puede tener un año siendo fanático del anime y pudo haber visto más de 200 animes.

Tabla 03 animes vistos.

Tiempo viendo anime		Animes vistos
7 meses a 10 años	21-25 años	26 años o más
20-50 animes	60-100 animes	100-800 animes

Fuente: elaboración propia.

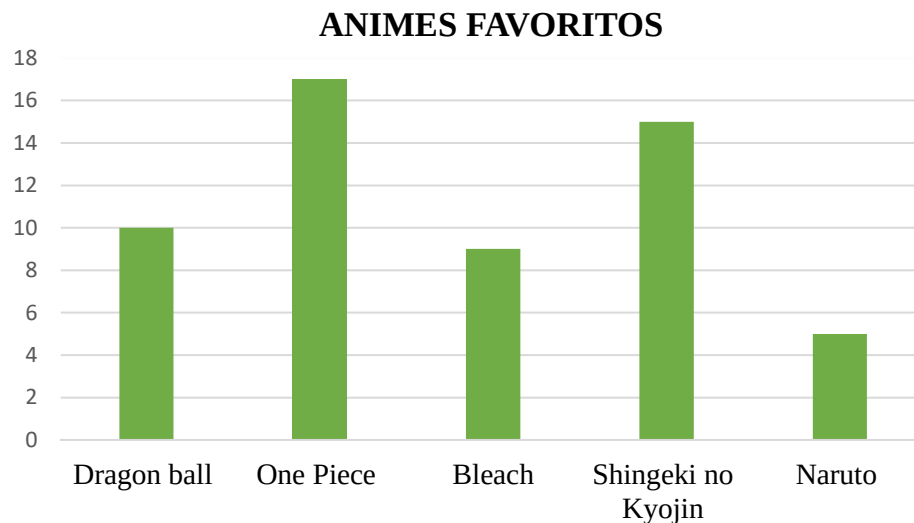
5. Anime favorito:

Como se mencionó al principio del capítulo, en este sondeo o primer acercamiento se hará mención a los gustos de los otakus por el anime, siendo así porque le gusta un determinado anime.

Siendo así los animes favoritos de los encuestados están entre Dragon Ball, One Piece, Bleach entre otros muy famosos en el mundo del anime, el otaku primordialmente cuando escoge su anime favorito es por su animación, es decir el apartado gráfico y la fluidez de los fotogramas por segundo, que sea un anime con la más alta resolución posible, lo segundo está en su historia o el estudio de animación que hace posible su transmisión por la TV o aplicaciones de streaming, teniendo eso en cuenta, una persona otaku o fanática del anime no va a ver un anime cuyo estudio de animación no tiene los estándares de animación preferidos o actuales.

Y por último, si el anime pertenece a uno de los 4 grandes, Dragon Ball, One Piece, Naruto y Bleach es mucho más probable que estos sean sus favoritos, debido a la nostalgia y la animación que tienen estos animes que empezaron su transmisión en los años 80-90 y principios de los 2000 considerados los mejores animes de la historia.

Gráfico 4 animes favoritos.



Fuente: elaboración propia.

6. Personajes favoritos:

En personajes favoritos los otakus y las personas que son fanáticas al anime y manga tienen un término para llamar a sus personajes favoritos en los animes que han visto o los mangas que han leído. Este término se le conoce como waifus o husbandos (véase capítulo 1), básicamente el otaku le gusta un determinado personaje de un anime que incluso llega a enamorarse del personaje y logrando un grado de fetiche por algunas partes de su cuerpo, e incluso hubo un japonés en el 2018 que logró casarse con el holograma vocaloid de Hatsune Miku, siguen casados hasta la fecha de hoy. (véase capítulo 1). Y también ese fetiche o gusto por un personaje se lleva un poco a la realidad, ya que existen los cosplayers para personificar a ese personaje favorito, incluso hay mujeres que hacen cosplay de un personaje de anime y lo llegan a sexualizar, subiendo sus fotos a la página de pago onlyfans o cualquier página exclusiva para adultos, haciendo así que muchos otakus o fanáticos de anime logren pagar para ver a su personaje favorito sexualizado o incluso artistas que se dedican al dibujo erótico de personajes y lo llegan a incluir en hentai o comics pornográficos. Haciendo así la polémica que hay hoy día en querer sexualizar a cualquier personaje principalmente femenino en diferentes sitios webs y no hay edad para que un personaje femenino sea sexualizado, pueden ir desde los 5-10 años hasta los 50 o más años de edad. En el grupo anime Panamá cada cierto tiempo hacen un torneo de husbandos con la dinámica de votar por su personaje favorito y así obtener una recompensa al final de las votaciones, las votaciones van acorde con el personaje que incluya el administrador del grupo y así cada integrante va votando por su personaje favorito. Muchas veces se ha observado en los sitios webs como Crunchyroll o Twitter que a algunos personajes de anime les celebran el día de su cumpleaños, como si el personaje saliera de su anime para ver las felicitaciones que le dedica su fanática.

Tabla 04 personajes favoritos.

Género	¿Cuáles son tus personajes favoritos de los animes que has visto?
Masculino	Rias gremory y zoro
Masculino	Makima
Masculino	Waifu: Nami, Uraraka
Femenino	Levi, mitsuya, itadori, mengumi, nanami, tomioka, gojo
Femenino	Husbando: Trafalgar Law
Femenino	Muchisimos: roronoa Zoro, Luffy, Kaneki, draken, mikey, tomioka, bajo, rengoku, gojo, Megumi y su papa, toge inumaki, Eren, kuo,

Fuente: elaboración propia

7. Palabra o frase que conoce del idioma japonés:

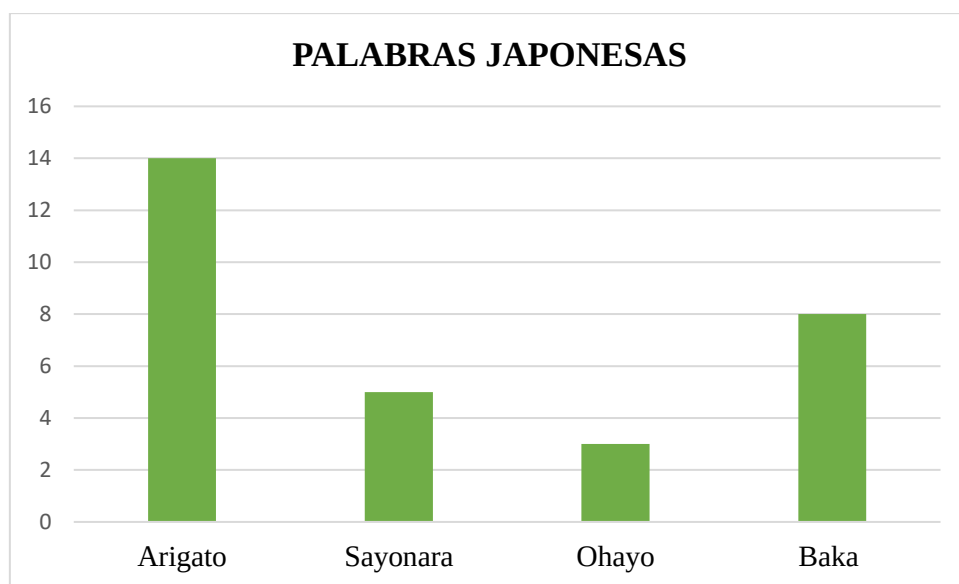
El conocimiento de palabras o incluso frases del idioma japonés nota una mínima transculturación en el lenguaje, el otaku o fanática de esta cultura japonesa tiende a aprender palabras, frases o incluso pueden llegar a escribir en romaji o katakana algunas palabras en japonés, esto es debido a aprender palabras viendo anime que es por lo general donde aprenden o por un curso de idiomas. Pero la mayoría aprende viendo anime o escuchando música japonesa, palabras como: arigato, sayonara, ohayo, konichiwa matashita, entre otras, son utilizadas por el otaku en su círculo social y en su diario vivir, en donde observé y escuché personas haciendo uso de algunas palabras en japonés fueron en los eventos presenciales que ha habido en la ciudad de Panamá y en el grupo ya antes mencionado. Incluso se ha observado que se nota el interés en aprender el idioma en un curso o ir a Japón para aprender japonés y más de su cultura.

Tabla 05 palabras japonesas.

¿Conoces alguna palabra o frase japonesa? Menciona alguna
Arigato,
Moshi Moshi (hola por teléfono), Arigato (gracias), Watashi (yo formal), Kon'nichiwa (hola), Genki deska(cómo estás), Sayonara (adiós), Oyasumi nasai (buenas noches), Hai (sí), Onegaishimasu (Por favor), kudasai (por favor), otsukare (buen trabajo), etc.
私があなたの翼になれるなら、私の人生が消えても、私はあなたに寄りかかり続けます。 frase que me gusta que quiere decir: Si puedo ser tus alas, seguiré apoyándome en ti incluso si mi vida desaparece.
Oni-chan, y amete u///u
estaba estudiando pero me dió hueba saber que necesito aprender alrededor de 3-5 kanjis para entender el idioma

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 5 palabras japonesas.



Fuente: elaboración propia.

8. Conocimiento de la cultura otaku en general:

Se le hace una pregunta a los encuestados acerca de si tienen conocimiento sobre la cultura otaku, esto es para saber cómo supo sobre este fenómeno mundial del anime y qué lo llevó verlo.

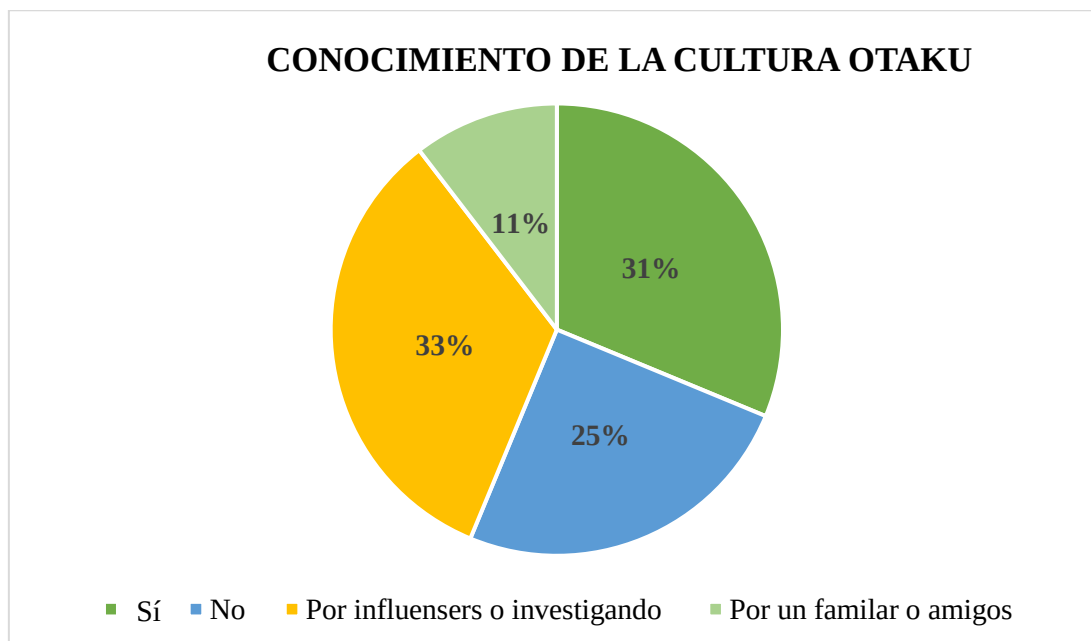
La mayoría de encuestados señaló que su conocimiento de la cultura fue por medios de comunicación, revistas, influencers, videos de latinoamericanos viviendo en Japón o algunos por sus familiares que vieron anime en su momento y ahora lo ven ellos. Dando a entender que hay un cierto interés por conocer sobre esta cultura otaku. También hay opiniones sobre la diferencia que hay en el significado de la palabra otaku en Japón y aquí en América, señalando que en Japón solo se le dice otaku a una persona que está obsesionada con el anime y manga, pero que en América se le dice a cualquier persona que le guste el anime y manga. Por eso hay una ligera discrepancia al determinar que significa la palabra otaku.

Tabla 06 conocimiento de la cultura otaku.

¿Sabes sobre la cultura otaku?
Por influencers, medios de comunicación, revistas y más
Si, documentales de latinos que viven en Japón
Si
Si, tengo familiares y amigos que les gusta
En la escuela supe de la cultura y fue donde aprendí esta cultura
Se que el término en Japón de Otaku es ser fanático de cualquier cosa básicamente, incluso se que no es bien visto por ellos que te llamen así, pero en Latinoamérica nos centramos en los fanáticos del anime, manga en general no importa de dónde venga.
si, por unos amigos en la universidad, hablabamos todo el tiempo de anime y manga

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 6 conocimiento de la cultura otaku.



Fuente: elaboración propia.

9. Identificación como otaku:

Este punto en la encuesta es muy importante, ya que desde aquí se puede afirmar quiénes se identifican como otaku, el cual es el motivo de este primer sondeo de acercamiento y este punto sirvió para la fase 02 con las 8 personas seleccionadas.

En esta pregunta hubo muchas opiniones sobre una persona que se identifica como otaku, algunos los calificaban como personas tan obsesionadas con el anime que no se dan cuenta de su entorno o que solo viven una fantasía inmadura.

Los que sí se identificaron como otaku, resaltaron el hecho de que les gusta los personajes y la animación que tienen algunos animes actuales, muchos intentan mantenerlo en secreto, ya que todavía no es bien visto, de que una persona adulta esté viendo anime, comprando figuras relacionadas con los personajes y de ver anime 24 horas al día. O también opinaban que no es necesario estar obsesionado con el anime, solamente tener gusto por ello.

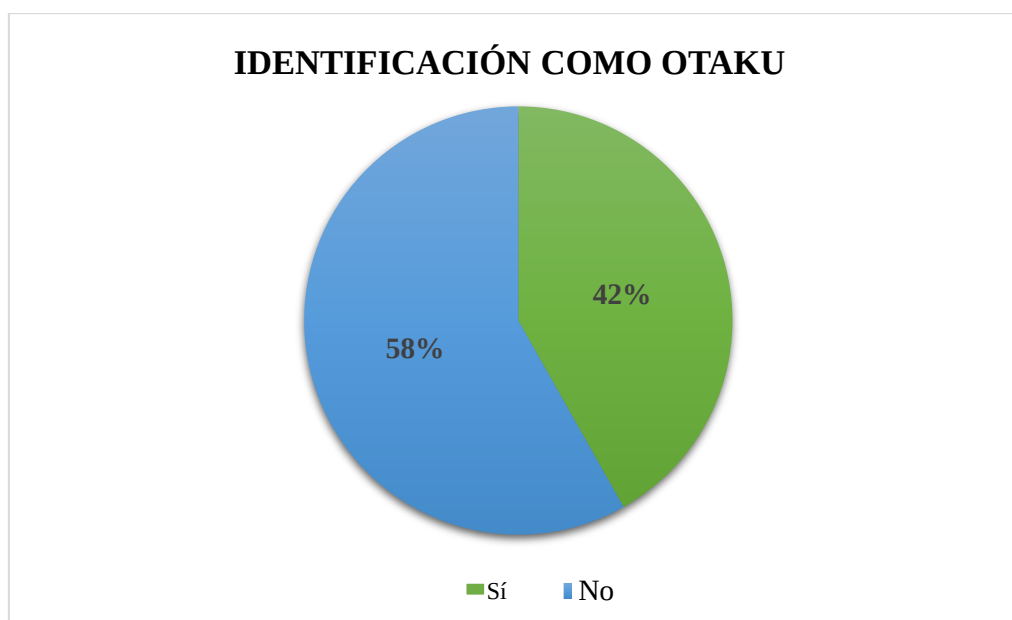
Sorprendentemente no hubo muchas personas en el grupo que se identificaban como otakus, esto también hizo que escogiera solamente a 8 personas para la fase 02 de entrevistas, tal vez era por pena que no querían decir que se identificaban como otakus, pero todos tienen conocimiento al ser otaku y qué conlleva serlo.

Tabla 07 identificación como otaku.

¿Te consideras un otaku?
La verdad no
Si, veo anime y me gusta la cultura japonesa
No, porque Otakus son personas extremistas además solo veo anime por entretenimiento y colecciono cosas porque es una de mis categorías de un hobby que tengo
Si y no jaja XD más o menos solo en la parte de mi afición hacia los animes y mangas .
No, me gusta pero no pertenezco tanto a esta categoría
No, ya que a mi parecer el término otaku si bien es cierto es para personas adentradas en el mundo del anime, sin embargo; creo que algunos se obsesionan y eso daña el término.
Diría que sí, bastante adictivo el arte de ver monas chinas y pelas bien animadas, tengo varios artículos de éste mundo también
No, porque si me baño xd 🤪
No se necesita nada cómo tal. Sólo ver el anime no por simple gusto si no porque le interesó cómo es la interacción de los personajes cómo a la vez el desenvolvimiento de la historia entre otras cosas.

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 7 identificación como otaku.



Fuente: elaboración propia.

10. Aspectos que se necesitan para identificarse como otaku:

En esta pregunta se buscaba saber qué opinaban los encuestados sobre qué aspectos se necesitan para que una persona se identifique como otaku, también la pregunta estará en la fase 03 con más profundidad. En las opiniones de los encuestados indicaban que para identificarse como una persona otaku es ser una persona extremista que ame ver anime y leer manga, estar viendo y leyendo las 24 horas al día, no bañarse que es un estereotipo muy común con el cual clasifican al otaku, ya que al saber que el otaku ve anime todo el tiempo encerrado en su cuarto no tiene tiempo para el aseo personal, por eso es que el término “no bañarse” es un calificativo para ser identificado como otaku. Otros dicen que para ser una persona otaku se debe escapar de la realidad y querer vivir esa historia que transmite el anime y olvidarse de su entorno social, también hay opiniones de que se debe comprar muchos productos de anime para ser otaku. Esto se explicará a más detalle en la fase 02 y 03 del capítulo.

Tabla 08 aspectos que se necesitan para identificarse como otaku.

¿Qué se necesita para identificarte como un otaku?
Ver anime , manga y gustarle la cultura japonesa
Solo ver anime y que te guste el género
...Ser extremista y ya
Amar el anime , y verlo más aya de un pasa tiempo
una persona que nira anime todo el tiempo y escapa de su realidad para querer vivir esa fantasia y querer vivir ese romance o esa historia de un episodio
Concidero que si alguna persona se vuelve muy fanático aunque sea de un solo anime o manga ya podría ser un otaku.
Pienso que mucha dedicación al tema, participar de eventos, internalizar personajes, diálogos o formas de actuar o ser de acuerdo a lo que ve
Ser perversito
ver anime alrededor de más de 2 horas todos los días, tener merch, usar foto de perfil waifus, tener los openings descargados y en sí estar al pendiente de los animes de temporada y otras cosas más

Fuente: elaboración propia.

11. Amigos y familiares que saben de su afición al anime y manga:

En esta pregunta se busca saber qué pensaba el círculo social cercano de los encuestados, para saber qué opinan sobre su afición, si piensan algo mal de esa persona o comparte el mismo gusto por el anime y manga, hay que resaltar que para un otaku compartir sus gustos o decir que le gusta el anime es muy complicado, ya que teme a la exclusión o a comentarios hirientes u ofensivos, porque el resto de personas que forman parte de la sociedad en general catalogan al otaku como una persona sombría, inmadura con gustos que no son normales como tener gustos por ciertos personajes o estar viendo “cómicás” a una edad adulta.

En la respuesta a esta pregunta hay encuestados que le contaron a sus familias o amigos sus gustos y al parecer no tuvieron problema en contarles e incluso hubo algunos que compartían los mismos gustos, otros que sus padres ya veían anime en su época y ahora lo ven con sus hijos o si no convencen a sus familiares o amigos para que pertenezcan a la comunidad otaku, algo que rara vez resulta favorable para el otaku.

Tabla 09 círculo social.

¿Tus amigos o familiares saben que ves anime? ¿Qué te dijeron cuando se enteraron?
Si, nada
Pos nada, mi papá veía Animes como Saint Seiya y Mazinger xd así que normal
si, al principio no lo creían, pero ahora hasta mis padres han visto algo de anime
Sii saben lo tomaron bien normal de hecho mi familia me han acompañado a ver series o películas, mis hermanos han tenido ese interés por ello también, así que diría que lo tomaron bien.
Si, mi hermana comparte un poco el gusto por el anime aunque no mucho.
Si saben. No dijeron nada al respecto ya que creen que es "còmica" HAJAJ
Exactamente, no se burlaron ni nada. De hecho me preguntaron que veía, le mostré y hubo escenas que les pareció épicas. Mi hermana me metió en esto de hecho
A mí familia le da lo mismo, dicen que no soy una delincuente y que esto no tiene malicia alguna así que me dejan disfrutar de lo que me gusta sin problemas
Si, me dijeron q soy china XD
No me dijeron nada, hasta mi madre me acompaña a ver algunos animes.
Les da igual y otros ven anime conmigo

Fuente: elaboración propia.

12. Críticas sobre ser otaku o tener un accesorio de la cultura de anime y manga:

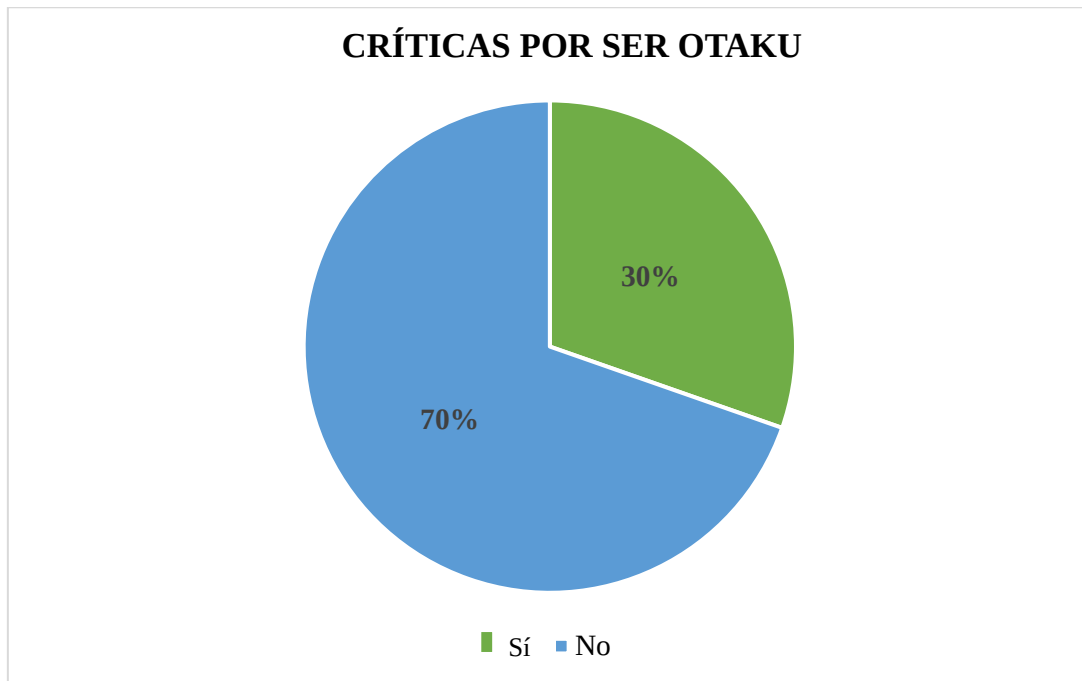
Muchos otakus o personas que son fanáticas del anime y manga han sufrido bullying cuando una persona se identifica como otaku o que es fanático del anime, esto es por las razones que se han mencionado anteriormente, en todo lo que va el capítulo, solo por ser una persona con gustos diferentes algunas veces son criticados por no seguir el estándar social, o algunas veces ser un adulto de 34 años y todavía ver “dibujitos chinos” como mencionan algunas personas cuando se enteran que hay un otaku en su círculo social, algunas veces no pasa así, por lo general hoy día el anime se ha convertido en un fenómeno mundial que algunos otakus no temen decir sus gustos y por eso en este apartado hay muchos encuestados que respondieron a esta pregunta con un rotundo “No”.

Tabla 10 críticas por ser otaku.

¿Alguna vez te han criticado o molestado por ver anime o manga? O por lo menos tener un accesorio de esta cultura?
No
No
Sí, decían como entendía a esos chinos y ahora la mayoría ve anime
De vez en cuando pero yo nunca me deje porque decían que era raro
No, no sea han burlado creo que me eh topado con personas que no son como el típico bobo tóxico en ese tema.
Nadie se ha burlado de mi por eso
No. Solo que no entienden
En la escuela si, obviamente porque en esos tiempos se tiene mucha inmadurez y se considera gracioso burlarse de otra persona que no disfruta de los mismos convencionalismos sociales impuestos pero durante la universidad es diferente.
No porq el 90% de las personas q me relaciono saben que veo anime
No he pasado por esa mala experiencia
No, porque los mato

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 8 críticas por ser otaku.



Fuente: elaboración propia.

13. Plataformas de streaming o páginas web donde ven anime:

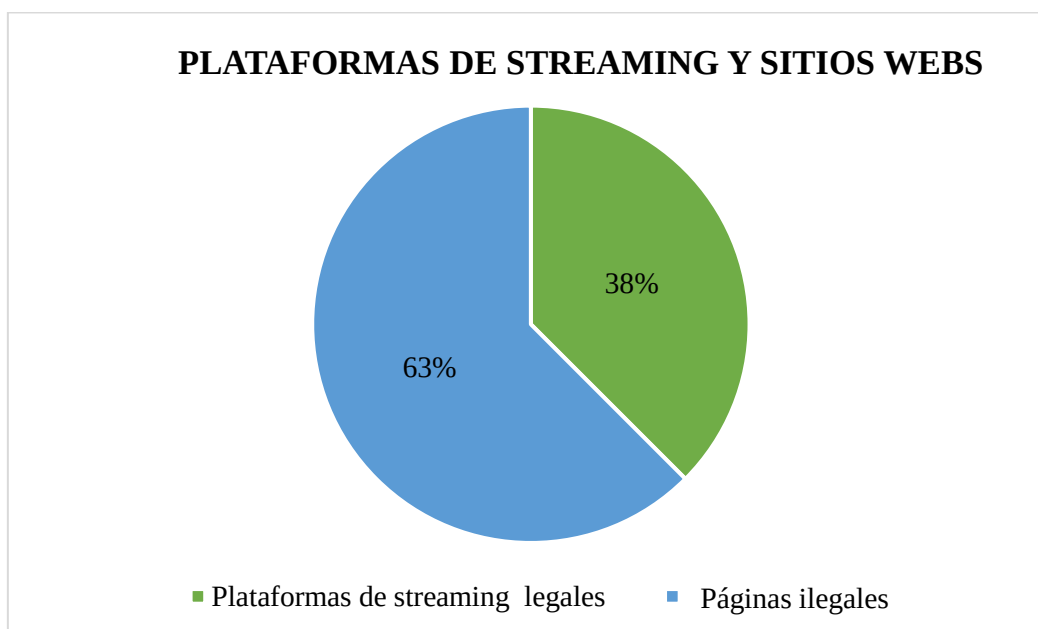
En este punto es saber en qué plataforma o página web los encuestados frecuentan para ver sus animes favoritos, plataformas de streaming legales son Crunchyroll, Netflix, HBO Max o Disney Plus, son plataformas que distribuyen el anime de forma legal, ya que algunas de estas firman acuerdos con las televisoras japonesas en adquirir los derechos de transmisión y como toda plataforma legal hay que pagar una mensualidad de precios desde los 3.00\$ hasta 12.00\$, mientras que en páginas denominadas por Japón páginas piratas en donde se suben los animes de la temporada de forma ilegal, ya que la persona que ve anime por estas páginas no tiene que pagar ni un centavo para ver su anime favorito, actualmente Japón junto con las plataformas ya mencionadas tienen una campaña estricta contra las páginas piratas, que incluso han logrado cerrar algunas, pero aunque las cierren volverán a crear una nueva, el otaku prefiere ver anime en páginas piratas porque no tiene que pagar una mensualidad con un alto costo, ya que los animes los transmiten por temporada, o sea cada 3 meses se transmite un nuevo anime y para evitar pagar cada mes en una plataforma prefieren las páginas ilegales, aunque no todos prefieren la ilegalidad, algunos están dispuestos a pagar una mensualidad porque por ejemplo, en crunchyroll el anime lo suben a su página una hora después de haber estrenado en Japón y en alta calidad, eso es lo que el otaku busca para ver sus animes, la calidad como se mencionó antes.

Tabla 11 plataformas y sitios webs.

Menciona sitios web o plataformas de streaming en donde ves anime o lees manga
Mangafox
Anime flv
Inmanga y animeflv
Legión anime,dark play ,niconico y otras
Animeflex ninemanga
Animeflv, tío anime, maga geek, manga dogs y webtoon
Crunchyroll, Netflix.
Crunchy y Netflix, siempre legal👍👍
Netflix , Amazon prime , Crunchyroll
cuando veo en tv por Crunchyroll y netflix, si veo en celular o computadora cualquier plataforma o página ilegal que lo tenga en hd

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 9 plataformas de streaming y sitios webs.



Fuente: elaboración propia.

14. Géneros de anime favoritos:

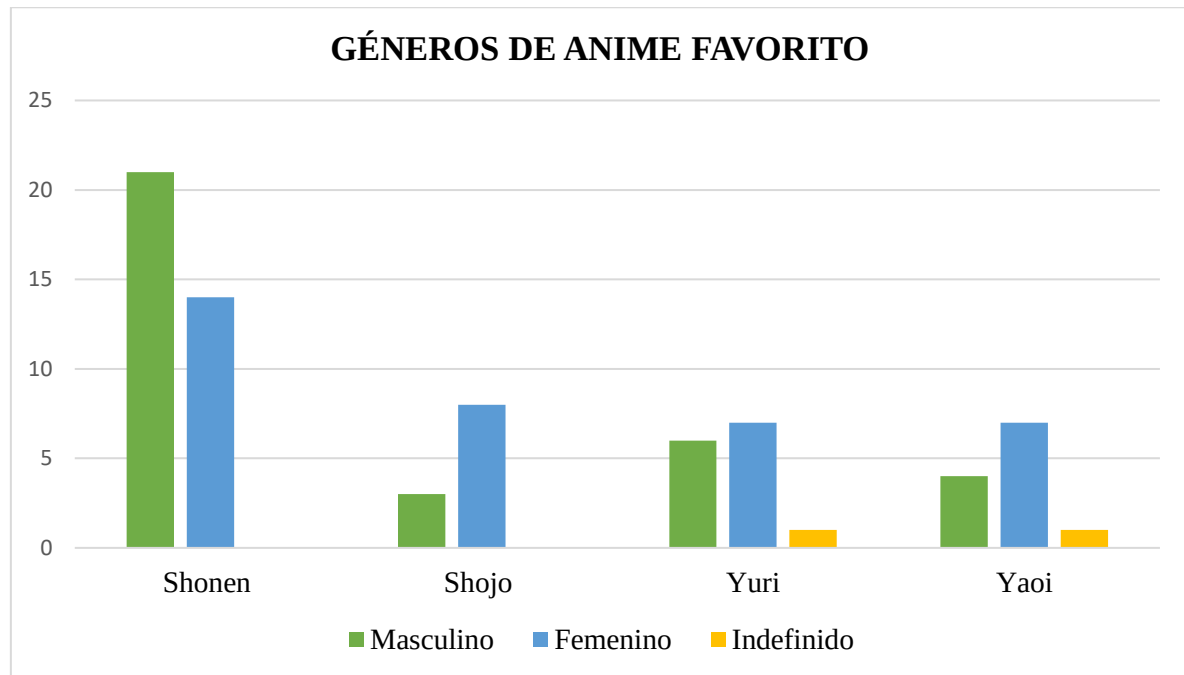
Los géneros del anime determinan al tipo de público a quien va destinado, como se mencionó en el capítulo 1 hay muchos géneros del anime que a su vez se subdividen en muchos más, pero los principales son: los shonen que va para un público generalmente masculino y el shojo que es para el público femenino, hoy día ha variado un poco en lo que géneros de anime respecta, ya que la mayoría de público masculino también les gusta el género shojo, incluso más que el público femenino. El género shonen está para un público masculino, porque tiene escenas de lucha, acción y aventura, mientras que el shojo que es para un público femenino, cuenta con escenas románticas de amistad y fantasía. Aunque estos géneros pueden estar mezclados en un solo anime, por ejemplo, el género shonen y shojo pueden estar mezclados con el género seinen, que es un anime indicativo de que es un poco realista, que puede haber muertes o escenas desgarradoras como sexuales.

Tabla 12 géneros de anime favoritos.

Género	¿Cuáles son tus géneros del anime favoritos?
Masculino	Shounen, comedy, drama
Masculino	Todos creo y shonen
Masculino	Shounen, Isekai, Shojo, Kodomo, los de Acción, Aventura, Comedia, Rencuentros de la Vida, Terror, Hentai, Echhi y más.
Femenino	Yuri, yaoi, shouju, shounen
Femenino	Shonen, romance, ecchi, hentai, harem, comedia, misterio, fantasía, Yuri y yaoi mis favoritos son shonen, romance y comedia
Femenino	Yaoi, yuri, shonen, gore, ecchi

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 10 géneros de anime favorito.



Fuente: elaboración propia.

15. Colección de figuras coleccionables, merchandasing y tiendas donde los adquieren:

El otaku y las personas fanáticas al anime y manga tienen un gusto de coleccionar merchandasing, es tener todo lo relacionado a su anime y manga favorito, puede ser desde un funko pop hasta un mousepad que tenga una imagen de su anime o personaje favorito, estas figuras coleccionables las distribuyen las tiendas dedicadas a este tipo de mercancías, como lo es Kakkoi Panamá y Korasama, tiendas que tendrán sus menciones en la fase 04 de este capítulo.

Ser otaku no es barato, una sola figura coleccionable de unos 15-20cm aproximados tiene un precio entre 30.00\$ y 50.00\$, las más grandes y complejas pueden llegar a tener un precio arriba de los 200.00\$, lo más accesible son llaveros, pulseras, aretes, mascarillas y mangas estos artículos están en un rango de precio de 4.00\$ hasta 15.00\$, los principales distribuidores de estas mercancías que llegan a Panamá son Japón, Estados Unidos y China.

Tabla 13 figuras coleccionables.

¿Colecionas figuras de personajes, mangas o cualquier producto relacionado al tema? ¿Y en que tienda lo compras?
Sí, de hecho tengo modelos a escala de Mobile Suits Gundam (Gunpla). Y un Funko Pop de Deku y una figura de 30 cm de All Migh de Banpresto. Compro Mangas en Korasama y mis figuras en Kakoii o por internet.
Tengo 8 mangas y un Funko Pop
No compro :c
Póster y mangas, entre 10.00 a 20.00 depende el producto, pues es mi dinero y me hace feliz y es importante para mi tenerlos
No eh tenido la oportunidad de poder coleccionar figuras ni posters, creo que lo único más sercano son mis camisetas de dragon ball y sortijas.
Si, Kakkoi, Korasama, Aliexpress para las figuras y para los mangas páginas de Instagram como Robinmoon y Manganigiri
Colecciono funko pop de anime y posters, los compro en kakoii

Fuente: elaboración propia.

16. Cómo los ve la sociedad y qué opinan de ello:

Esta pregunta forma parte del objetivo específico de la investigación, ya que se da a conocer cómo el otro ve al otaku y cómo el otaku ve al otro dentro de lo que se denomina como sociedad, el otaku ya tiene conocimiento de que las personas que no comparten sus gustos o no tienen conocimientos de la cultura anime y manga no tienen buenas opiniones e incluso los tratan de apartar, ya que los ven como una persona muy inmadura que se la pasa en un mundo de fantasías en el que nunca podrá entrar y que se llegan a enamorar de un personaje totalmente creado por computadora, algunos los llegan a catalogar como “bichos raros”, incluso los que son solamente fanáticos del anime tienen malos comentarios acerca de los otakus.

Ahora, las opiniones que tiene el otaku sobre esas personas que opinan mal de ellos, respondiendo a la pregunta con comentarios, clasificando a esas personas como ignorantes, personas sin cultura, irrespetuosos, que necesitan conocerlos mejor porque el término otaku está lleno de estereotipos mal vistos o que dejen de estar criticando algo que no afecta a nadie.

Aquí en América como se mencionó antes, el término otaku se le denomina a cualquier persona que ve anime y lee manga, pero no todos se identifican como otakus y hace que el término encierre a todas las personas que son fanáticas del anime, sin ser completamente otakus, en cambio en Japón solo se le denomina otaku a una persona que es muy fanática, al grado de tener una obsesión con algún tema de la cultura popular, no necesariamente de un anime, incluso hay artículos y opiniones de japoneses que indican que el otaku es un inadaptado social y que en algún momento hay que prestarle atención porque se está creando una cultura en la cual los jóvenes están inmersos en un mundo de fantasías en vez de estar en su realidad.

Tabla 14 opiniones.

¿Qué piensas sobre las personas que no conocen nada sobre la cultura del anime y manga?
Que no les interesa, y que juzgan por estereotipos viejos
Ignorantes
Pues...que son tontas porque para criticar deben tener bases en los temas que hablan
Que primero se ven un anime aver si les gusta en vez de estar criticado y si no les gustan que se vayan para la mismísima verga
Que son irrespetuosos y faltos de cultura
Son personas inmaduras, pues no tiene sentido criticar alguien simplemente por cómo decide pasar su tiempo libre.
Que son ignorantes. No saben de lo que se pierden, los animes no solo son entretenimiento. muchos de ellos cambian personas a positivo con sus enseñanzas.
Ignorantes, personas sin valores morales.
Pues es su opinión y quizás ni leen libros
Ignorantes todos, no entiendo cuál es la burla.

Fuente: elaboración propia.

17. Comunidad otaku en la ciudad de Panamá:

La comunidad otaku en Panamá no tiene tanta visibilidad o auge como otras comunidades en otros países como México o Chile que incluso algunos toman fuerza social y participan en movimientos como huelgas o votaciones electorales (véase capítulo 1).

Lastimosamente no hay datos de cuándo ni cómo inició la comunidad otaku en Panamá, se piensa que este movimiento empezó en el año 2012, pero no es concretamente afirmado, hoy día la comunidad otaku en la ciudad de Panamá ha tenido un fuerte crecimiento, tanto en las redes sociales como en los eventos en la ciudad.

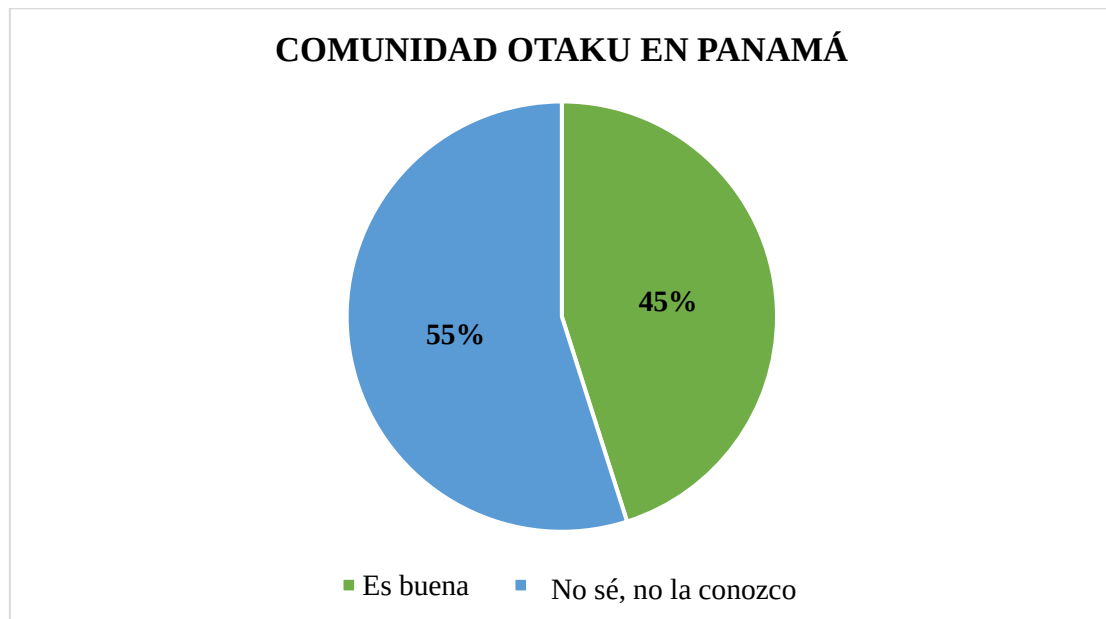
Las comunidades otakus en Panamá todavía no pasan de la virtualidad, tanto en grupos de chat en WhatsApp o en páginas de Instagram, en donde comparten mucha información sobre la cultura anime y manga, muchos de los encuestados opinan que la comunidad otaku es buena porque ven la unión de los otakus para mantenerla, pero que aún le falta o es muy débil todavía, porque en toda comunidad tampoco todo es armonía y todavía no se llega a un acuerdo en muchos temas. La comunidad otaku en Panamá todavía está en crecimiento, quizás en unos 3 o 5 años haya una comunidad otaku más sólida y estable.

Tabla 15 comunidad otaku en Panamá.

¿Qué opinas sobre la comunidad otaku en la ciudad de Panamá?
Es buena
No sabía que existía
Es buena y grande
Le falta un poco mas
Es muy buena y quisiera poder un día participar en una convención nacional.
No he visto muchos aquí
Le falta organización pienso
Hay una comunidad?
Siento que no se conoce mucho de ellos, por mi parte no sé de grupos otakus ni conozco personas que pertenecen a esos grupos.

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 11 comunidad otaku en Panamá.



Fuente: elaboración propia.

18. Eventos en la ciudad de Panamá:

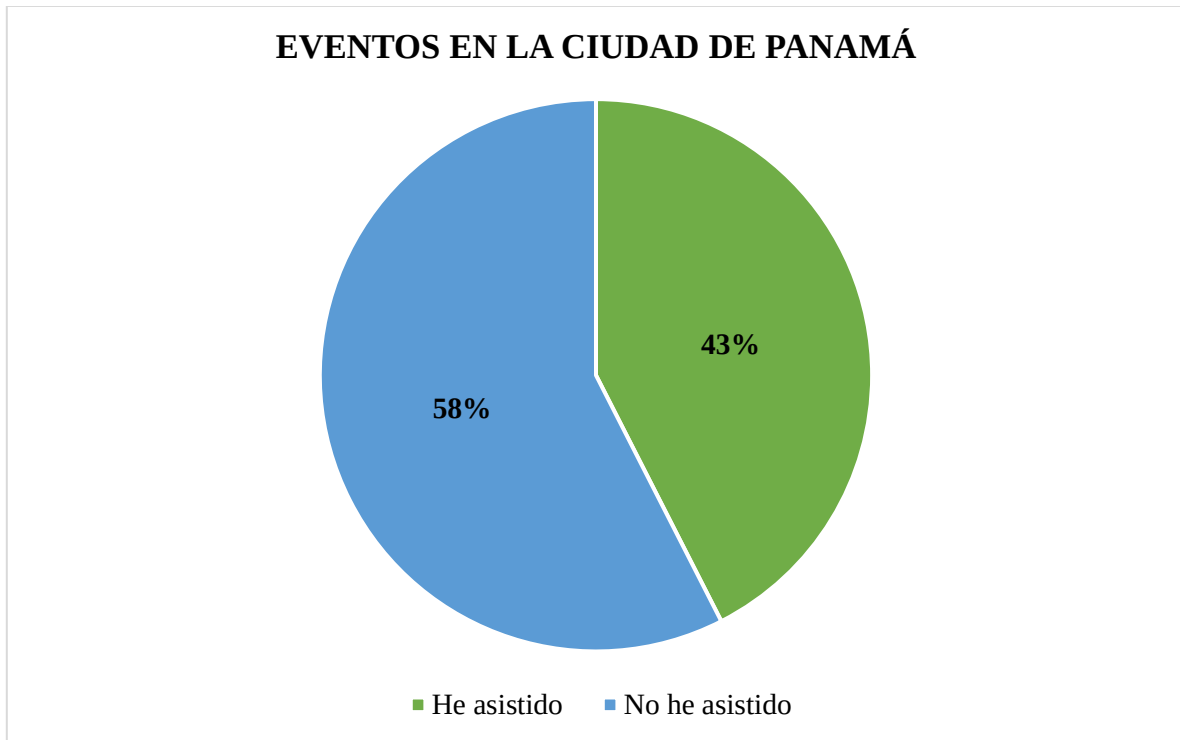
A lo largo de los años que tiene la comunidad otaku activa se han realizado diferentes eventos de anime y manga, creando así espacios seguros para que el otaku comparta sus gustos con los demás, teniendo así una buena interacción con la comunidad y el grupo al cual pertenece, los eventos pueden realizarse en espacios al aire libre como por ejemplo la calzada de Amador, en los centros comerciales como Alta Plaza, Albrook Mall o incluso en las oficinas de la alcaldía de la ciudad de Panamá como lo fue el Masiva Fest. En estos eventos realizan diferentes actividades, la más popular es cosplay (véase capítulo 1), karaokes y mercadito geek, que es básicamente venta de accesorios anime y manga, más detalles de los eventos en la fase 02 de este capítulo.

Tabla 16 eventos en la ciudad de Panamá.

¿Qué opinas sobre los eventos que se han hecho hasta ahora en la ciudad?
No e participado
No he tenido la oportunidad de participar en ninguno
Interesantes, algunas veces he ido a ver que tal lo hacen
Son agradables, muy buenos dignos para ir y despejarse, socializar y pasar el rato.
Están bien pero podrían mejorar
Algunos les faltó organización pero generalmente son muy buenos y hay mucha variedad es muy divertido ir y pasar un buen rato con tu gente
Está cool

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 12 eventos en la ciudad de Panamá.



Fuente: elaboración propia.

19. Oportunidad de ir a Japón:

Para un otaku es un sueño ir a Japón, porque de ahí se origina su anime y manga favorito, hay muchas tiendas y accesorios de anime e incluso hay espacios para solamente otakus en Japón (véase capítulo 1), muchos encuestados respondieron a la pregunta con menciones de que quisieran viajar a Japón no por el anime, sino por su cultura y las diferentes actividades que quieren hacer en el país del sol naciente, el estereotipo otaku indica que ellos solo quieren viajar a Japón solamente para estar viviendo muy de cerca su fantasía de estar en un anime, ya que en algunos animes se ve reflejado muy poco sobre la cultura japonesa, como escuelas, parques, actividades de temporada y muchas más, el otaku al estar cerca de las localizaciones mencionadas se siente inmerso en su sueño de estar lo más cerca de un anime

shojo/romance y por eso la mayoría de otakus quisieran viajar a Japón, además de que el merchandasing es mucho más barato y más accesible de adquirir.

Tabla 17 viajar a Japón.

¿Si tuvieras la oportunidad de ir a Japón, lo harías? ¿Por qué?
Si, por que es un país con bastante cultura, y me gustaria verlo, tambien visitaria akibara
Si, japon es lo mejor
Si, aver la comunidad otoku de Japón
Si, es una ciudad hermosa y muy entretenida
Si, para conocer si cultura, tradiciones, gastronomía.
Ya he ido, y volveré. Hay sitios a los que aún no he ido y es hermoso
Si, es un país maravilloso que todos deben conocer.
Si, porque me quiero coger una japonesa
La pregunta ofende, claro que sí. No solo por el anime si también por la cultura
o que si, quiero conocer el origen del anime y aprender por mis propios ojos esa experiencia sin
si, por su cultura, ademas ahí hay mangas y mercha mas barata xdddd

Fuente: elaboración propia.

Fase 02.

La selección de la segunda fase de la entrevista son un total de ocho (8) personas seleccionadas con un total de 16 preguntas, las cuales se identificaron como otakus en la primera fase del sondeo realizado por Google Forms.

En esta fase se hablará del otaku, su comportamiento, sus gustos, el grupo de chat seleccionado para esta investigación, los eventos realizados en la ciudad y muchos más detalles, de los cuales se ha hecho mención en la fase 01. (ver capítulo 3 fase 01).

Lo primordial es saber, como he mencionado en el capítulo 1, la definición de la palabra otaku refleja un comportamiento asocial de los jóvenes que prefieren encerrarse en su propio mundo antes que enfrentar la realidad, en el caso de la ciudad de Panamá y los que he interactuado tienen un grupo social de amigos muy grande, que han llegado a compartir sus gustos en las reuniones o chats. Hay que tener en cuenta que los otakus encuentran en la cultura japonesa un escape, en donde reina la fantasía y no el ritmo frenético con el que tienen que cumplir con la sociedad ciertos estándares de comportamiento.

En cuanto al comportamiento del otaku en la ciudad de Panamá, los entrevistados han mencionado que son personas muy accesibles y amables en cuanto al apoyo que está recibiendo la comunidad, en cuanto a mis observaciones, el otaku es una persona muy atenta con su grupo social, tanto así que se logra apreciar una unión de parte de los miembros de un grupo, incluso llegando a simpatizar con cada miembro que se incluye a un grupo o de las interacciones con las personas que no forman parte de esta comunidad, aunque es sabido que no tienen una buena opinión sobre las personas que no respetan sus gustos, identificándolas como: “ignorantes”, según lo respondido en la fase 01 de este capítulo, esto tampoco exime al otaku de ser una persona muy tóxica, con gustos que quizás no sea el agrado del grupo, dando incluso así enfrentamientos virtuales por no estar de acuerdo con un tema en específico, ya sea por un personaje de un anime o de la adaptación animada del mismo.

El otaku tiene una forma de escritura muy peculiar al comunicarse o entablar una conversación de forma virtual (chats o comentarios en páginas webs), esta forma de comunicarse consiste en usar un emoticono que se emplea para expresar risas o algo que se ha dicho en broma, hablo de la expresión (XD), que viéndolo en perspectiva tiene forma de una cara con los ojos cerrados (X) y una sonrisa (D), el emoticono tiene origen desde los años 50 aproximadamente, aunque no tiene una fecha concreta de su origen. Aunque no está acreditado por la Real Academia Española, no cabe duda que este emoticono forma parte de la escritura actual dentro de las diferentes redes sociales y es una escritura que el otaku siempre utiliza cada vez que se comunica por las redes. Un ejemplo son algunas tablas de respuestas (véase capítulo 3 fase 01) en donde los encuestados al final de algunas frases terminaban con un “XD”.

Otras de las expresiones de los otakus es un emoji denominado como algo lindo, por lo que hacen uso de esta forma de comunicación virtual, se trata del emoji “UwU” o “7u7”, la utilidad del emoji es solamente para darle significado a algo bonito o tierno es la traducción de la expresión “qué bonito o qué adorable”. Al igual que el “XD” no se tiene una fecha exacta cuando se comenzó a utilizar este emoji, este tipo de escritura era utilizada por algunos jóvenes hace muchos años en la red social Facebook, en donde las personas para comunicarse utilizaban diferentes emojis con caritas, expresando varios sentimientos a medida que se comunicaban, los otakus utilizan mucho el “UwU”, de un modo que ya es costumbre entre ellos comunicarse con este emoji. Es muy importante mencionar estos aspectos, ya que es la forma de comunicarse de este grupo, incluso el uso del “UwU”, lo expresan en la vida real para dar a entender que está hablando o expresando algo tierno.

En esta fase es importante mencionar al grupo focal que se ha utilizado en esta investigación, el grupo anime Panamá como se ha mencionado antes, me uní a este grupo por contacto de Instagram que me proporcionó el link, por el cual pude ingresar y he estado en el grupo desde el año 2019, el grupo fue creado en el 2018 y cuenta con 161 personas, las cuales son muy pocos miembros los que están activos, este grupo cuenta con reglas establecidas, para que sus miembros se sientan cómodos a la hora de comunicarse.

En este grupo hay muchos temas de conversación que van desde anime, eventos, memes, sus tiktokers o streamers favoritos, cada cierto tiempo los administradores hacen actividades como votar por una waifus o husbando preferido, para así ganarse un premio. Los mensajes también tienen que ver con los memes, pero específicamente son memes de anime, es decir que solo una persona que ve anime o conoce a un personaje puede entender el contexto del meme que se ha compartido, cuando se ingresó al grupo ya la mayoría de personas se conocían, cuando les hablé sobre esta investigación y todo lo que conllevaba estuvieron todos de acuerdo e incluso a ayudarme con las entrevistas y permisos para incluir imágenes del grupo en esta investigación, las imágenes están en anexos, resaltando así los aspectos del grupo que se han mencionado.

Para esta parte de la fase 02 los entrevistados no proporcionaron su nombre de pila, sino un Nick name o nombre de usuario, que normalmente utilizan para las redes sociales o videojuegos.

Como primer punto los entrevistados tienen una edad de 24 a 31 años, algunos de ellos trabajan en empresas como en el caso de Kuri92 es ingeniero en LG Electronics y tiene 31 años de edad, Envythis es enfermera y trabaja en el MINSA, tiene 26 años de edad. Esto da a entender que el otaku tiene un trabajo y un círculo social laboral que lo rodea, aun así, aprovechan algo de su tiempo libre para dedicarse a ver anime y compartir un poco con el grupo y la comunidad otaku.

1. Identificación como otaku:

En el primer punto se les hizo la pregunta a los entrevistados que hace que se identifiquen como otakus, ya es bien sabido y como se mencionó en varios capítulos (véase capítulo 1 y capítulo 3 fase 01), el ser otaku conlleva muchos prejuicios negativos para la persona que se identifique como tal.

Para identificarse como otaku los entrevistados respondieron que el simple hecho de ver anime, leer manga, tener figuras coleccionables, escuchar música del género J-pop y pertenecer a un grupo de anime es suficiente para identificarse otaku.

Se puede ejemplificar las respuestas de identificación con los siguientes ejemplos brindados de las respuestas de algunos entrevistados:

¿Qué hace que te identifiques como otaku?

Zoro:

“Veo bastante anime, leo algunos mangas y mi género musical principal es de anime”.

A lo que se refiere el entrevistado Zoro con respecto a su género musical es que escucha canciones extraídas de openigs y endings de sus animes favoritos. Y como menciona, él se identifica como otaku por su afición a ver mucho anime, ya que en la fase anterior Zoro había mencionado que se ha visto un aproximado de 200 animes durante sus 19 años formando parte de la comunidad otaku y emplea 6 horas de su tiempo libre viendo anime.

Envythis:

“Personalmente no suelo mencionar a todo mundo que soy otaku, pero llevo como parte de mi vestimenta algunos objetos referentes a los animes que me gustan y mis perfiles suelen estar dedicados a eso”.

Envythis responde que no les dice a las personas que es otaku, pero con ver algo de su vestimenta y su foto de perfil en redes sociales, ya es indicativo que se le identifique como otaku, porque es bien sabido que para saber que una persona ve anime tendrá una foto de perfil a un personaje de su anime favorito. Con respecto a la vestimenta que indica Envythis, ella se refiere a un accesorio tales como: llaveros, carteras, bolsas o una pulsera es indicativo para ser identificado como otaku (véase capítulo 1), accesorios que pueden adquirir por medio de las tiendas distribuidoras de cultura anime y manga.

Herbt2187:

“Por la gran afinidad y obsesión que tengo por el anime en general, a tal punto que me veo a mis 90 años viendo anime y asistiendo a convenciones si Dios quiere”.

Herbt2187 ha indicado que tiene una obsesión por el anime y manga, ha respondido que se ha visto aproximadamente unos 600 animes y ha indicado que nunca dejará de verlos. Esta respuesta afirma a los términos generales de la palabra otaku, la obsesión al anime y querer vivir esa fantasía hacen que Herbt2187 se identifique como un otaku.

Caro0789:

“Que es mi único hobby leer manga ver anime, me alegran el día”.

Caro 0789 se identifica como otaku solamente por hobby, muchos otakus solamente mantienen el ver anime y pertenecer a un grupo como un hobby y porque algunas veces sentarse a ver anime también es un alivio del día a día de una persona, encontrando así un escape de la realidad en la que se encuentran, Caro0789 lleva viendo anime 26 años de su vida y estudió japonés en la Universidad Tecnológica de Panamá llegando al tercer nivel del curso, siendo así ella podría hablar muy bien el japonés, ya que el nivel 3 del curso, ya el estudiante tiene lo necesario para conocer el idioma en un nivel muy avanzado. Es importante mencionar que debido a las diferentes existencias de contenido otaku como lo son las novelas ligeras, el manga y anime da como resultado diferentes tipos de otakus como: el otaku que solo lee novelas ligeras y manga, el otaku que solamente lee manga, el otaku que lee manga y ve anime y por último está el otaku que solamente ve anime, esto genera muchas polémicas entre la comunidad, tanto así que el otaku que solamente ve anime, no tiene buena relación con el otaku que solo lee manga o novelas ligeras, ya que este último tiene conocimiento de la trama de un anime y puede hacer spoiler a otra persona, estos conflictos están presentes en las diferentes redes sociales.

2. Gustos por anime y manga:

En este segundo apartado se le hizo la pregunta a los entrevistados por su gusto al anime y manga, ya que sin estos gustos al anime y manga no habría personas aficionadas a esta cultura originaria de Japón. Aquí unos ejemplos de las respuestas dadas a la pregunta realizada:

¿Te gusta el anime y manga? ¿Por qué?

Herbt2187:

“Claro que sí, porque no hay mejor forma de salir de tu realidad y desconectarte del mundo que viendo anime o leyendo un buen manga y por toda la buena vibra que le aporta a tu día a día”.

Herbt2187 hace que sus gustos por el anime y manga sean un alivio de la vida, un escape de la realidad, así pues, es otra afirmación a los prejuicios que siempre rodean a los otakus, siendo personas que escapan de su realidad por querer estar en un anime viviendo las mismas historias que los personajes que habitan en ellas.

Envythiis:

“Definitivamente el anime y el manga es un mundo demasiado grande y sé que aún me faltan muchas más cosas por explorar y creo que el hecho de llevarme muchas sorpresas cada temporada, aprender y conocer cosas nuevas de su cultura hacen que capte totalmente mi atención y me fascine o enamore de algunas obras o deseé ver algo nuevo”.

Como indica Envythis, el anime y manga son otro mundo, llegando así a conocer una cultura que no están acostumbrados a ver y pueden aprender de algunos animes, por ejemplo, un otaku puede aprender un poco de ciencia viendo el anime Dr. Stone o aprender un poco de historia con el anime Vinland Saga también pueden enamorarse de un personaje como lo he indicado (véase capítulo 1 y capítulo 3 fase 01). El gusto del anime es por sus historias, por su estilo de animación y por sus característicos géneros que varían según el contenido del anime y público al cual va dirigido, que es muy diferente a las películas de Disney que estamos acostumbrados a ver.

Así como lo indica Pilxr9817 y Kuri92:

Pilxr9817:

“Sí me gustan, me gusta la animación y caracterización de los personajes, la creación de mundos e historias ficticias”.

Kuri92:

“Porque son entretenidos y usualmente hay referencias históricas de cosas que pasaron en algún momento en el mundo”.

3. Sus inicios viendo anime y leyendo manga:

El primer anime del otaku es muy importante en su vida, esto marca el inicio de su afición, su integración a la cultura y sus respectivos grupos. La mayoría de los encuestados (véase capítulo 3 fase 01) iniciaron con sus primeros animes en la televisión abierta nacional (véase capítulo 1), después de ver su primer anime el otaku amplía sus gustos y curiosidad por los mismos, haciendo que frecuente páginas webs o suscribiéndose a aplicaciones de streaming para seguir viendo su anime favorito.

¿Cómo empezaste a ver anime o leer manga y desde cuando te gusta?

Zoro:

“De niño daban Dragon Ball Z, Los Caballeros del Zodiaco y demás en la tele, con eso empecé. El leer manga fue mucho después cuando conocí que los animes en su mayoría venían de uno”.

Herbt87:

“Empecé con el anime, desde muy pequeño lo veía en cartoon network, fox kids, etc., solamente ya después con el tiempo desde que llegó naruto a CN me cansaba de tener que esperar una semana para ver los caps y a veces no ponían el que era, en fin. en ese tiempo solo conocía YouTube como medio de búsqueda y así fue como empecé a buscar anime ya por cuenta propia, al igual que me encantaba buscar todos los openings y endings para aprendérmelos, ya cuando llegué al tope en naruto fue que descubrí el manga y lo leía en internet igual cada semana”.

Envythis:

“Básicamente empecé por un programa de cultura asiática transmitido en canal 11 hace mucho tiempo, luego conocí personas en mi colegio que me ayudaron un poco y me hicieron buenas recomendaciones para poder empezar”.

Caro0789:

“Tenía aprox 4 años prendí la tele en canal 13 y ya así fue.... manga en 1er año en secundaria me gustó mucho un anime y busqué el manga y bueno...el resto historia”.

Como lo indican los entrevistados, el anime en sus inicios en Panamá se transmitía por canales nacionales como RPC, TVMAX, etc. (véase capítulo 1). Y afirmando lo que he mencionado, cuando un otaku se inicia con su primer anime tiene cierta curiosidad de aprender de dónde se originan estas historias que tanto cautivan a los otakus y como menciona Zoro y Caro0789, el anime originalmente es confeccionado en formato manga o novela ligera, luego es adaptado al anime por estudios de animación, conocer que el anime proviene del manga genera en el otaku una costumbre a la lectura por el manga y novelas ligeras. También sus inicios a la cultura del anime y manga son por recomendaciones de personas cercanas a ellos siendo ingresados a un grupo por terceros.

4. Enseñanzas que transmite el anime hacia el otaku:

El anime es clasificado por algunas personas que no forman parte de la cultura otaku como: “dibujitos, cómicas para niños, monos chinos” y es motivo que se generen opiniones hacia el otaku de que debe dejar esas “cómicas de eso no se aprende nada bueno”, lo cierto es que no están en lo correcto, cierto es que algunos animes son del género de fantasía y ciencia ficción, pero en esa fantasía hay siempre una filosofía que intenta transmitirse por un mensaje o una moraleja que cautiva al otaku y ese aprendizaje lo lleva a creer en ese personaje o a querer identificarse con el mismo. Hay ciertos animes que transmiten parte de la cultura japonesa, como sus costumbres sociales, arquitectura y gastronomía, incluso animes que son de aprendizaje para niños o animes con una ambientación histórica con hechos muy reales como son el anime de Vinland Saga y así el otaku muchas veces aprende de estos, buscando solo hechos relatados en los animes en internet.

¿El anime o manga te ha enseñado algo en la vida? ¿Qué ha sido?

Envythis:

“Por supuesto. El día que me gradué, me pidieron colocar una frase simbólica y fue sobre One Piece, en la misma hice referencia a lo siguiente: Para lograr nuestros objetivos recorreremos largos caminos que podemos considerar como la mayor aventura de nuestras vidas, no por como lo hagamos, si no, con quién lo disfrutemos”.

Pilxr9817:

“A conocer ese mundo de animación japonesa, y muchas cosas sobre la cultura de Japón”.

Zoro:

“Algunos valores como el nunca rendirse, ser persistente o el intentar siempre buscarles solución a los problemas”.

Aranx2293:

“Los animes con género de deportes te enseñan a nunca rendirte y que aún te no siempre ganaste te puedes levantar seguí adelante”.

Los entrevistados han indicado que del anime han aprendido valores fundamentales para seguir adelante a pesar de las adversidades que tengan en su vida, conocer de la cultura japonesa como se mencionó anteriormente. Estas frases que mencionan los entrevistados como Zoro, Envythis y Arax2293 provienen de animes como Naruto, One Piece o Aoi Ashi, animes del género shonen en los cuales los protagonistas tienen un sentido de valores y morales positivas que son acogidas por los otakus sintiéndose identificados con sus frases a medida que ven algún anime de su preferencia. La mejor evidencia de estas identificaciones se puede observar en las redes sociales como Instagram, Twitter o Tiktok.

5. Animes vistos o mangas leídos:

Se hizo esta pregunta de nuevo para resaltar la importancia de que el otaku es una persona que ve una cantidad excesiva de anime (ver capítulo 3 fase 01), según la cantidad de animes vistos el otaku puede tener mucho conocimiento de la cultura otaku e incluso de la cultura japonesa, ya que un número excesivo de animes vistos es un indicativo que el otaku puede pasar un tiempo de máximo 20 horas viendo anime a la semana. Últimamente con la popularidad del anime muchas personas que no tenían el mínimo conocimiento de la cultura otaku se han visto más de 200 animes por moda, creando así al otaku “normie” u otaku por moda, lo que significa que, entre más animes vistos, más otaku puede ser esa persona.

¿Cuántos animes/manga has visto o leído aproximadamente, con qué frecuencia ves anime?

Zoro:

“He visto 437 animes, actualmente veo 17 más y he dejado 60 a medias. Mangas leo actualmente 6 en emisión y he terminado 2. Por último, veo anime casi diario mientras ceno, usualmente uno o dos capítulos de animes en emisión, de allí mis otros cientos de anime los vi hace mucho cuando empecé”.

Herbt87:

“Animes aproximadamente entre 300 y 400, Mangas entre 100 y 200 aprox, y prácticamente veo anime todos los días”.

Aranx2293:

“Más de 100 y más de 80 mangas y lo hago a diario”.

Kuri92:

“Más de 100.... Llevo una vida viendo y leyendo, anime diario, manga los fines de semana”.

Entre más animes vistos tenga el otaku, más tiempo lleva viéndolos, me refiero a que, si un otaku tiene más de 200 o 800 animes vistos, tendría que tener por lo mínimo de 4 a 10 años siendo fanático del mismo. (véase capítulo 3 fase 01).

6. Figuras/productos coleccionables:

Importante la pregunta que se realizó por segunda vez, porque el ser otaku conlleva a tener colecciones de sus personajes favoritos (véase capítulo 1 y capítulo 3 fase 01), con la popularidad del anime se ha creado un sin número de productos derivado a ello, llamados merchandasing, el origen del merchandasing se remonta en la década de los años 80 con los animes del momento como: Dragon Ball Z, Mazinger Z, entre otros. No es por gusto que se distribuyan este tipo de coleccionables, porque para Japón esto genera millones de dólares anualmente por la popularidad y demanda de estas figuras coleccionables.

Así se puede identificar a un otaku como una persona coleccionista, el otaku no solamente adquiere figuras de su anime, también hay ropa, accesorios de vestimenta, accesorios para computadoras entre muchas más. Las tiendas distribuidoras de estos accesorios son las mencionadas en capítulos anteriores y en la última fase 04.

¿Has adquirido productos derivados al anime y manga? ¿Cómo los adquieres, cuánto dinero gastas comprando estos productos, te parece importante tenerlos?

Zoro:

“He comprado muy pocas mangas por colección (solo cap. 1), de allí un par de suéter y poco más, algo similar podría ser que casi siempre compro los juegos de Pokémon, pero en este caso no veo su anime. Respecto a si me parecen importante pues no mucho (solo los juegos de Pokémon por colección)”.

Herbt87:

“Varios posters, funko, ropa, artículos coleccionables, shurikens, kunais, bandanas, collares, pulseras, pantuflas, básicamente de todo un poco”.

Aranx2293:

“Póster y mangas, entre 10.00 a 20.00 depende el producto, pues es mi dinero y me hace feliz y es importante para mí tenerlos”.

Nate:

“Si me parece importante y he gastado como 400 dólares”.

En las respuestas de los entrevistados se puede notar una cierta afición a coleccionar figuras y accesorios de sus animes favoritos, los productos que adquieren son funko pop, posters, pulseras, mangas, ropa, etc. (ver en anexos). Ser otaku coleccionista no es barato, un manga puede tener un precio de 10\$ en adelante y una figura coleccionable de un personaje tiene un precio que va desde los 30\$ hasta llegar a los 200\$ o incluso más. Los que incentivan a adquirir estos productos además del anime son los streamers que en sus videos se les logra apreciar un exceso de coleccionables alusivos a la industria del anime.

7. Vestimenta:

La vestimenta del otaku (véase capítulo 1) va enlazada con adquirir merchandasing, solamente que este sería de accesorios para vestir, se puede identificar a una persona que es fanática del anime con tan solo observar su tipo de vestimenta, desde una sortija hasta una zapatilla de su anime favorito (ver en anexos), aunque si una persona que tenga un accesorio de anime no quiere decir que se identifique como otaku, es solamente que le gusta un anime o un personaje y ha adquirido un accesorio que le ha gustado. Por esto algunas veces se genera una confusión y se ha llegado a decir que toda persona que adquiera un accesorio de un anime es totalmente un otaku, opinión que algunas veces resulta ser no acertada.

¿Tu afición por el anime influye de algún modo en tu estilo de vestir? ¿puedes decir qué es?

Herbt87:

“No como tal, mi estilo de vestir siempre ha sido sencillo y me gusta la ropa oscura, aunque si de vez en cuando uso collares o prendas anime como accesorios o abrigos”.

Aranx2293:

“No, mi gusto por la moda no es igual a de los animes, separo esas dos cosas muy bien”.

Caro0789:

“Me gusta el visual kei y el j rock, no creo q tenga mucho que ver con el anime, pero... se nota algo en cómo me visto”.

Kuri92:

“Me visto normal, tengo un par de sweaters de anime, pero solo eso”.

Los entrevistados respondieron de una manera poco usual a la pregunta, indicando que su estilo de vestimenta no tiene nada que ver con ser otaku, solamente Caro0789 afirma que su vestimenta sí está relacionado con sus gustos relacionados a un género musical, por ejemplo, el visual kei que menciona es

un estilo visual japonés destacado por el uso excesivo de maquillaje, peinados muy elaborados y están relacionados al J-pop/rock que menciona Caro0789. (visual kei ver en anexos).

8. Convenciones otakus en la ciudad de Panamá:

Lo que respecta a las convenciones de otakus realizadas en la ciudad de Panamá, solo he asistido a 4 eventos de otakus en la ciudad, además he decidido que hay saturación teórica en los eventos porque las actividades se repiten mucho, dado que estos eventos se dan muy pocas veces no es tan seguido obtener información sobre los mismos, ya que las personas que pertenecen a esta subcultura generalmente solo hacen interacciones virtuales, solamente interactúan entre sí cuando se anuncia un evento en donde asisten solamente con su círculo de amigos cercanos que comparten el mismo gusto de afición, que en este caso es el anime y manga, dado a la situación de la pandemia del año 2020 y las restricciones que hubo en repercusión, se optó por hacer las entrevistas y las observaciones virtuales, dado que he querido implementar un nuevo método de investigación para la antropología en Panamá.

Estos eventos de magnitudes presenciales, la temática es prácticamente la misma para todos, por ejemplo, el cosplay, karaoke, espacio para jugar videojuegos, el mercado geek (es venta de artículos de manga, anime y videojuegos) y en algunas veces se hacen conciertos para culminar el evento, generalmente el concierto y el cosplay son los espectáculos principales, ya que en esa temática se reproducen covers (una persona que no es el autor de la música) los openings y endings de los animes populares o favoritos del público.

Estos eventos se hacen en lugares como los centros comerciales de la ciudad como lo son: Albrook Mall, Altaplaza Mall, Los Andes Mall y el Dorado Mall y también en algunos casos estos eventos los realizan al aire libre en lugares como: la calzada de Amador y en la Alcaldía de la ciudad, como lo fue el evento masiva Panamá realizado en el año 2021 en el mes de agosto. Estos eventos duran todo el día, tienen un horario base de 9:00 A.M hasta las 8:00/9:00 P.M. Claro está, esto depende de cada organización del evento, ya que hay conciertos que han durado hasta las 11:00 P.M aproximadamente. (mapas de los eventos, ver en anexos).

¿Has asistido a convenciones, a cuáles has ido, con qué frecuencia asistes y con quienes vas, que actividades sueles realizar cuando vas a estos eventos?

Herbt87:

“Sí, he ido a todos los anineconcert, también las comicon y megacon o conciertos de anime también, normalmente, voy con algunos amigos o con mi novia también y suelo disfrutar de la música, el ambiente que se vive dentro, también compro cierta mercancía si me llama la atención y si hay actividades intento participar en las que pueda”.

Envythis:

“Desde hace años no voy a eventos, pero recuerdo el bakku fest del 2016, si no me falla la memoria y este año logré ir al festival geek con unos amigos, yo compro algunas cosas, para regalar o para mí y mis amigos van a tomarse fotos y ver los stands”.

Kuri92:

“Sí, ya no tan frecuentemente, pero si iba a los eventos que hacían en el Junín o en Atlapa, creo que el último evento al que fui fue comicon antes de pandemia (olvidé los nombres)”.

Aranx2293:

“Voy a las que tenga cerca de mi casa, voy por mucho a 2 al año”.

Los otakus asisten a los eventos primordialmente para convivir con la comunidad o conocerse mejor, ya que en el grupo algunas veces no se llegan a conocer en persona por las responsabilidades de cada uno, solamente tienen la oportunidad en los eventos. Los eventos están caracterizados por ser espacios seguros para los otakus, espacio en donde nadie recibirá críticas por saludar en japonés o tener una vestimenta relacionada a un anime, también los artículos coleccionables son más accesibles porque bajan de precio. Y a disfrutar de las actividades ya mencionadas.

9. Comunidad otaku en la ciudad de Panamá:

La comunidad otaku en Panamá no tiene fecha de inicio, solo se sabe de sus miembros no tan activos, solamente en algunas redes sociales (véase capítulo 3 fase 01). He notado un crecimiento en la comunidad debido a la popularidad que tiene el anime hoy día, el aumento de eventos presenciales y la presencia de personas utilizando accesorios relacionados al anime y el aumento de clientes en las tiendas de distribución y el incremento de películas anime en los cines de la ciudad, tal como las películas que se estrenaron hace muy poco como Dragon Ball Super: Super Hero, New Genesis Evangelion y One Piece Film Red.

¿Qué piensas sobre la comunidad otaku en Panamá, has visto un crecimiento o cambio en ella?

Zoro:

“Yo soy otaku desde el 2013 aproximadamente así que he visto casi todos sus avances, podría decir que ha crecido muchísimo en todos los aspectos como: antes se denigraba a los otakus, se les insultaba más (no por meme), era complicado encontrar gente similar, había pocos eventos y no asistía mucha gente”.

Herbt87:

“Yo diría que sí ha ido creciendo cada vez más la comunidad otaku aquí en Panamá sobre todo desde la pandemia para acá porque la gran mayoría tuvo el tiempo que antes no tenía para ver anime y eso pudo influir algo, aparte que una prueba de ello es que ahora sí traen con más frecuencia películas de anime a los cines, cosa que no se veía mucho antes y eso se debe a el auge que está teniendo el anime en Panamá”.

Envythis:

“Esta comunidad ha crecido mucho y en tiempo de pandemia es algo normal creo, los jóvenes e incluso las personas adultas empezaron a conocer el anime manga, así que ha cambiado bastante con respecto a mis tiempos de escuela, es más común encontrar a alguien por la calle así de manera casual”.

Pilxr9817:

“He visto que ha crecido, pero no mucho, también se mezcla con otras comunidades como la gamer o K-pop”.

Pilxr9817 respondió algo muy cierto, a veces la comunidad otaku es confundida con las demás comunidades como la gamer o la comunidad Army, esto es generalmente porque estas comunidades también son fanáticas de la cultura popular de hoy día, un ejemplo es la comic-con que se realizó este año, la comic-con es un evento de cultura popular, pero se concentra en la comunidad gamer y fanáticos de la franquicia de Star Wars y contarán con muy pocos otakus presentes, a diferencia de la comic-con que se realiza en otros países como Estados Unidos o Chile. Los cosplay que se presentan en la convención la mayoría son de personajes de videojuegos, algo muy alejado del anime. A mi criterio se deben separar estas comunidades si en un futuro se realizará un estudio social con respecto a temas de cultura popular, porque podría ser muy confuso al momento de identificar a las comunidades.

10. Críticas hacia los otakus:

Los otakus tienen ciertas opiniones muy negativas con respecto a las personas que los critican, específicamente con las personas que no pertenecen a la comunidad otaku y mucho menos se han visto un anime (ver capítulo 3 fase 01).

¿Qué opinas sobre las personas que critican o no ven con buenos ojos a la comunidad otaku?

Nate:

“Siento que no pueden criticar algo porque no le guste. O sea, hay gente que no les gusta el reggae y otras lo clásico. Deberían de medirse al hablar y son hipócritas”.

Herbt87:

“Simplemente hablan desde la ignorancia, como uno puede criticar algo que no conoce. Así mismo yo podría ponerme a criticar a las personas que ven novelas basándome en que lo único que van a aprender es a ser más bochinchoso y dramático en la vida, en fin, la hipotenusa xD”.

Caro0789:

“Cada quien a lo suyo, hay de todo en la vida igual hay Otakus que critican los demás gustos, eso va mucho en la persona no tiene mucho que ver con los gustos”.

Zoro:

“Que son personas que no están enteradas o no quieren conocer y aceptar otros mundos de entretenimiento, actualmente el anime es aceptado por muchísima gente "adulta" e incluso hay animes específicos para este público (no hablo de h)”.

Las opiniones de los otakus hacia las personas que los critican es que no saben de lo que se trata el anime y si entendieran lo que realmente es no estarían criticándolos a cada rato. Muchos no saben, pero para algunos otakus es una relajación o un antiestrés ver anime y por eso hacen mención de que las personas que los critican son unas ignorantes. Como ya se mencionó anteriormente, esto no exime que el otaku es un fanático muy tóxico y compulsivo, llegando algunas veces a insultar a demás miembros de la comunidad si alguien no está de acuerdo con una opinión sobre un personaje o anime favorito. Incluso algunas comunidades de otros países han llegado a un extremo de amenazar de muerte a muchos autores de mangas y editores de anime por la red social Twitter.

11. Criticas por ver anime y leer manga:

Este punto tiene que ver mucho con el anterior, muchos otakus han sufrido bullying por parte de algunas personas que no comparten sus gustos, hoy día el otaku es muy poco probable que sufra algún tipo de bullying, porque el anime se ha vuelto un fenómeno mundial y las personas ahora ven anime por moda y no es tan impactante ser un otaku, pero para algunas personas esto no ha cambiado nada y siguen sufriendo bullying por ser fanático a una cultura distinta a la establecida.

¿Alguna vez te han molestado por ver anime o manga?

Herbt87:

“Si varias veces, pero pasaba más en mi infancia que ahora de adulto”.

Envythiis:

“Si, es gracioso pero esas personas ahora ven anime y se han disculpado conmigo, entonces los sobrenombres o los comentarios de mal gusto, nunca pasaron”.

Nate:

“Cuando pequeño, ahora no me importa”.

Aranx2293:

“Si, pero no es algo que me importe, ya que es mi vida”.

Generalmente el bullying en los encuestados, la mayoría fue cuando aún eran pequeños y que ahora que el anime es tan popular, ya no les toman importancia e incluso las personas que antes criticaban al anime ahora son fanáticos del mismo, pero los malos tratos a los otakus siempre están presentes, ya sea en el círculo social de amigos o incluso familiar.

12. Otakus en su círculo social y familiar:

Las opiniones del otaku con su círculo social y familiar siempre son muy importantes, de ello depende su relación con sus amigos o familiares. Muchas veces los familiares de los otakus son los que critican sus gustos, ya que para su familia el perder el tiempo viendo “cómic” no lo hace socialmente activo y lo califican como una persona vaga sin aspiraciones y madurez para la vida social adulta.

¿Tus padres o amigos saben que eres otaku y cuáles fueron sus opiniones con respecto cuando se enteraron? ¿Hubo un impacto en ellos cuando se enteraron?

Zoro:

“Mi mamá nunca se opuso, solo recuerdo que de niño en el primer año full otaku que conseguí wi-fi (a los 15) me preguntó que si en esos animes había "algo así dizque hentai" y le dije que esos eran "otros animes de adulto o algo así" y que no se subían a las páginas de anime normal. De allí mi padre solo al principio se medió burlaba o decía que eso era perder el tiempo (ya no), mi abuela casi lo mismo (ya no) y mis amigos en su mayoría son un poquito otakus (ninguno lleva más 100 animes creo)”.

Envythis:

“Mi familia es la principal precursora de los comentarios de mal gusto, mi padre es muy religioso y considera que ver esto es contrario a los designios de dios para mí vida y mi madre considera que es mejor esto a que sea una alcohólica.

Mis amigos definitivamente lo saben, aunque algunos no ven anime, siempre tienen la curiosidad de que cosas veo y según ellos, aprenden cosas nuevas”.

Nate:

“Mi mamá le pareció normal, es más ella lo veía conmigo. Mi papá si le molestaba. Mis amigos les daba igual”.

Caro0789:

“Si saben, no fue impactante, mis amigos consultan si quieren saber algo del tema, aunque no vean anime”.

13. Opiniones generales del anime como fenómeno mundial:

El anime desde sus inicios en los años 50 ha causado un revuelo mundial, en los últimos 40 años creando así varias generaciones de otakus hasta hoy día, en sus inicios no era muy conocido y la mayoría de las personas lo conocían como cómic (ver capítulo 1). El anime es un fenómeno mundial que vino para quedarse por un tiempo muy prolongado, ya que últimamente en las redes sociales las personas que no tenían un mínimo de conocimientos sobre ello, ahora empiezan a ver por qué a los otakus les gusta tanto esta cultura. Mundialmente el 3 de noviembre de cada año se celebra el día internacional del anime en honor al mangaka Osamu Tezuka, conocido como: “El Dios del manga”, porque este artista fue uno de los precursores del anime y manga durante los años 1950 en Japón.

¿Qué opinas sobre este fenómeno mundial llamado anime y manga? ¿Y la nueva generación de otakus?

Zoro:

“Como opinión veo que es un fenómeno bastante “bueno y genial”, no hay tantas culturas que se vean tan extendidas a lo largo del mundo o inclusive en los mismos países, aquí en Panamá ya los chicos seguros saben más de anime que de típico, por ejemplo. Respecto a la nueva generación solo espero que se empiece a hacer más hincapié en aprender a diferenciar la fantasía de la realidad, por ejemplo, ahora hay muchos “emos/depresivos” por pura moda y en algunos casos esto podría pasar a mayores ya que el sentirse “emo” los puede llevar a ser de verdad y la depresión es un tema serio (aprox. el 30% de las personas que sufren depresión es por temas externos, o sea que en un ambiente/entorno saludable, no hubieran entrado a la depresión). Otro hecho a resaltar es el aumento de furros, no es que sea muy sano que te gusten los animales de esa manera. Por último, solo queda esperar que la comunidad avance para bien y que esta no haga alguna cosa que la lleve a estigmatizar para mal (como lo otakus que mataron a una joven en Japón y esto llevo a que otaku fuese igual a ser alguien así/muy malo para la sociedad)”.

Herbt87:

“Me parece excelente que siga creciendo ese amor por el anime y el manga en general ya que puede cambiar muchas vidas y aportar cosas buenas a la sociedad. Sobre la nueva generación de otakus, hay una gran parte que lo están haciendo bien y creciendo con buenísimos animes de gran calidad, sobre todo, pero hay cierta parte que está siendo un poco toxica y siento que deberían ser más liberales y de mente abierta, aprender a respetarse mutuamente porque esa es la naturaleza del anime, cada quien busca relajarse o escapar de su realidad a través del anime, por lo tanto, el proceso de cada quien debe ser respetado”.

Nate:

“Opino que el fenómeno mundial de anime podrá adquirir mayor auge a medida que incrementen las opciones de adquisición del contenido en distintas partes del mundo. Es una industria en desarrollo y la nueva generación está apoyando y aceptando el anime con mayor ímpetu que la de generaciones pasadas”.

Envythis:

“Cómo todo fenómeno, llegó para quedarse y es agradable saber que más personas disfrutan del anime, existen tantas buenas obras que a los ojos de muchos son maravillosas y merecen ser vistas o reconocidas”.

Las opiniones de los entrevistados son muy asertivas en cuanto a que el anime vino para quedarse y tiene unas historias impactantes que las nuevas generaciones de otakus se fascinan al verla, aunque hay algunos que no se excluyen de ser otakus por moda meramente tóxicos, me refiero a un otaku que solamente le gusta los animes que se han estado adaptando últimamente y no aceptan las opiniones de los otakus que tienen años viendo como la industria del anime ha estado creciendo. Respecto al comentario del entrevistado Zoro, donde menciona la palabra “furry”, es un término al otaku que le gusta ver imágenes pornográficas de animales antropomórficos de algún anime o manga en específico. El anime también ha tenido sus desventajas con respecto a la opinión pública, temas como la excesiva sexualización de personajes femeninos, polémicas al querer censurar escenas explícitamente gráficas, entre otras y no hay que olvidar que en algunos otakus el anime llega a convertirse en su realidad, creando

así el acoso de algunos otakus hacia algunas personas por falta de contacto social, en la ciudad de Panamá no he observado ni tampoco ha salido ninguna noticia referente a estos temas.

Fase 03

En esta penúltima fase de entrevistas se ha seleccionado nuevamente a 8 personas, las cuales en la fase 01 indicaron que no se identifican como otakus, pero sí ven anime y conocen muy bien sobre la cultura otaku y lo que conlleva serlo. Con un total de 9 preguntas aplicadas igualmente por la herramienta Google Forms.

Las personas que no se identifican como otakus pueden tener vistos más de 100 animes, adquirir mercancía coleccionable, asistir a los eventos, pertenecer a un grupo y tener un conocimiento muy amplio de la industria del anime, pero indican no identificarse como otakus (ver capítulo 3 fase 01) porque no tienen esa obsesión de estar viendo anime por más de 2 o 3 horas seguidas, escuchar música de openigs de anime y solo tener sus gustos por el anime como un hobby o por algo que solamente les gusta para pasar el tiempo.

Los entrevistados no proporcionaron su nombre de pila, sino un Nick name utilizado en sus redes sociales o videojuegos.

1. Razón por la cual ven anime o leen manga:

Hice esta primera pregunta para saber cuál es el motivo de ver anime y leer manga, teniendo así respuestas alusivas solamente al entretenimiento para emplear su tiempo libre.

¿Por qué ves anime o lees manga?

Sandiax:

“Me entretiene”.

Aleksandru:

“Porque es una manera de ver cosas fantasiosas empleado es dibujos animados, además, es interesante como se crean a partir de unos dibujos”.

Caos desolador:

“Porque me gusta, me entretiene y me ayuda a crear fantasía”.

yayzee0697:

“Para distraerme”.

Las razones por las cuales los entrevistados ven anime son muy diferentes a las razones del otaku, siendo así solamente por entretenimiento, por ver algo diferente y por las historias del anime que son algo entretenidas.

2. Razón por la cual no se considera otaku:

Las razones por las cuales no se identifican como otakus puede estar fuertemente relacionada con el término de la palabra otaku, algunos fanáticos del anime les incomoda que se los confunda con los otakus, siendo esto porque no piensan que sus gustos al anime tengan que ver con los prejuicios negativos que rodean al otaku, como ser personas obsesivas en ver anime.

¿Por qué no te consideras otaku?

Sandiax:

“porque el término está mal utilizado, la palabra otaku realmente es considerado insulto entre los japoneses. es gracioso como lo han pintado en latam y vergonzoso la gente que lo lleva a largos extremos”.

Alquimista96:

“No creo consumir tanto anime y manga como amigos que, si conozco, veo lo normal. También a los eventos voy ocasionalmente, hay amigos que tengo que si van a todos los que se organiza”.

Yayzee0697:

“Porque no veo ni leo suficiente contenido de Japón”.

Caos desolador:

“Porque no me identifico con algunos rasgos como el cosplay, las expresiones y gestos, las modas y la música de corrientes asiáticas, pero si disfruto como medio de entretenimiento”.

Algunos también no se identifican como otakus porque no siguen las modas y expresiones otakus como lo menciona el entrevistado Caos desolador, él se refiere a la utilización de varias formas de comunicarse que utilizan los otakus (ver capítulo 3 fase 02). No seguir las noticias e información que circulan por las redes es una de las razones, por las cuales no se identifican como otakus, con solo ver el anime que les gusta es suficiente para ellos.

3. Opiniones sobre los otakus y su forma de vida:

En este punto es importante saber qué opinión tienen los fanáticos del anime hacia los otakus, algunas opiniones pueden ser algo negativas y dependiendo del tipo de otaku y en cuanto a los gustos de los otakus no afecten a otras personas está bien que sigan con su estilo de vida, por ejemplo, en otros países algunos otakus han afectado a terceros con ser acusados de acoso, alteración del orden público y tener muchas polémicas en las redes sociales.

¿Qué opinas sobre los otakus y su forma de vida o la forma con la cual ven al mundo que los rodea?

Sandiax:

“pues, depende del tipo de otaku, si es los que se llevan el término al extremo pues opino que ven el mundo de una forma irreal e inmadura, cosa que los hace llevar mal varios aspectos de su vida”.

Alquimista96:

“Cada quien lleva sus gustos a su forma, mientras no afecte a los demás pienso que está bien”.

Aleksandru:

“Hay ocasiones en la cual sobrepasan su forma de ver las cosas, porque prácticamente tratan de sacar lo fantasioso que es el anime e implementarlo en la vida real”.

Caos desolador:

“Me parece que, si tienen mucha creatividad y habilidades artísticas para sus eventos y personajes, pero siento que muchos no están bien en contexto con las realidades sociales, incluso a un gran porcentaje les llamaría inmaduros tomando en cuenta el rango etario dónde más abundan”.

Los entrevistados indican que los otakus no deben sobrepasar el límite entre la fantasía y lo real, como en los casos que he mencionado sobre algunos acosos y polémicas en redes, esto también implica que el otaku al hablar solamente de anime en su círculo social muchas personas no se atreven a entablar una conversación con ellos porque los consideran muy inmaduros en estar hablando de anime todo el tiempo y que en sus redes sociales no haya más que anime en sus perfiles. O problemas como lo que pasó con algún grupo denominados “aesthetic” conformados por algunos otakus, pero eso es tema para otra investigación.

4. Opiniones sobre que se necesita para ser un otaku:

Se realizó esta pregunta porque necesitaba saber qué opinaban los fanáticos del anime con respecto a lo que necesitaría una persona para ser un otaku, en las respuestas de la fase 02 los entrevistados

respondieron que para identificarse como otakus solo necesitan ver anime, tener amor hacia ello y tener merchandasing.

¿Qué consideras tú que se necesita para ser identificado un otaku?

Sandiax:

“Para mí un “otaku” es una persona que hasta se olvida de sus propias necesidades por el vivir en su fantasía anime manga, que tenga actitudes consideradas inmorales en su forma de hablar o tratar a personas de su alrededor”.

Alquismista96:

“Consumir excesivamente anime o manga”.

“Comprar mucha mercancía. Asistir a todos los eventos”.

Sally:

“Considero que se necesita que la persona constantemente consuma anime y manga (varios días por semana, regularmente) y sea activa en la comunidad Otaku, ya sea en foros online o conferencias”.

Caos desolador:

“Tener una obsesión por mangas y animes, usualmente tienen algún rasgo que los identifica como ropa o estilos de hablar o comportarse, la gran mayoría considero tienen dificultades para relacionarse con la gente que no es de su nicho”.

Las diferencias entre las opiniones de los otakus y los fanáticos del anime son muy diferentes como había mencionado al dar opiniones de lo que se necesita para ser otaku. Es cierto que el otaku tiene vestimenta, escritura y forma de hablar muy diferente, así como lo menciona Caos desolador, también ser muy activo con respecto a las noticias y tendencias en redes sociales con el tema de los animes y cultura popular, aunque los entrevistados de esta fase les guste el anime no están pendientes a las noticias y tendencias e incluso no comparten ciertos comportamientos de los otakus, tales como asistir muchas veces a los eventos, estar todo el tiempo viendo anime, compartir memes o noticias con temas de anime y estar en los grupos en donde el tema principal sea el anime.

5. Asistir a eventos otakus:

Ya sea otaku o no, los eventos de otakus siempre son disfrutables para todo público, incluso se ha observado a varios padres llevar a sus hijos de una edad aproximada menor a los 10 años a los diferentes eventos realizados en la ciudad, no necesariamente una persona se tiene que identificar como otaku para asistir a los eventos, estos no son exclusivos para los otakus, solamente se caracterizan así porque el tema principal es el anime y asisten muchos otakus cosplayers que son la atracción del evento.

¿Asistirías a un evento de la comunidad otaku? ¿Sí, no y por qué?

Sandiax:

“claro! incluso ya he asistido, me gusta el concepto y el arte del mismo, los cosplays, etc. (a excepción de que siempre hay uno que si es extraño al punto de acosar o perseguirte por todo el evento haciendo que tengas malas experiencias de los mismos)”.

Yayzee0697:

“Si, porque me gustaría comprar o conseguir mercancía de mis animes o series favoritas”.

Aleksandru:

“Sí, pero sería más bien para conseguir elementos decorativos de los animes”.

Caos desolador:

“Ya he asistido en el pasado, hace años no voy a alguno, pero siento que siempre ofrecen la misma estructura”.

Los entrevistados indicaron que solamente asisten a los eventos a conseguir merchandasing de sus series favoritas, como se mencionó antes los productos de animes se venden un poco más barato que en las tiendas y también asisten para disfrutar el evento y conociendo más de la cultura del anime. Caos desolador menciona algo muy importante y es que la mayoría de los eventos se repiten las mismas actividades (véase capítulo 1 y 3 fase 01 y 02), por eso decidí solamente asistir a un número reducido de eventos.

6. Identificar a un otaku a simple vista:

Aquí se realizó esta pregunta para comprobar si las personas identifican a un otaku por su vestimenta, por su forma de hablar y sus interacciones en las redes sociales, es importante resaltar que una persona puede identificar a un fanático del anime con solamente observar algún accesorio de su vestimenta o tan solo tener un personaje de un anime en su foto de perfil, pero este indicativo no confirma que esa persona se identifique completamente como un otaku y por eso muchas veces los que son fanáticos al anime les incomoda ser confundidos como otakus, con tan solo ver uno o dos animes.

¿Cómo identificarías a un otaku en la calle o en las redes sociales?

Sandiax:

“tiene un abrigo de ahegao jajs”.

Aleksandru:

“En la calle porque la mayoría se disfrazan de sus personajes favorito y en las redes por su alta críticas y polémicas que generan”.

Vendedor de frutas:

“Si esta persona asiste mucho a eventos de la cultura japonesa, o su contenido es mayoritariamente de anime e inclusive si hace cosplay, creo serían elementos para identificarlo”.

Yayzee0697:

“hacer cosplay o tiene un aspecto poco aseado”.

En las respuestas de los entrevistados se puede apreciar que para ellos identificar a un otaku es por su vestimenta y por el contenido que comparten en las redes sociales o por sus características de hacer cosplay de sus personajes favoritos, generalmente el otaku no va a estar diciéndole a todo el mundo que es un otaku, solamente a su círculo social, para identificar a un otaku solamente basta con tener una relación de amistad o estar observando su comportamiento en las redes o en su forma de vestir, aunque esto último es subjetivo.

La respuesta de Sandiax es algo acertada, aunque no deja de ser muy subjetiva, a lo que se refiere con ahogao es una palabra japonesa que literalmente es una cara con una expresión de placer sexual muy característico de algunos animes hentai, caracterizados por su alto contenido sexual y las libertades creativas que llegan a tomar, hoy día existen accesorios de vestimenta con este tipo de rostros, abrigos, suéteres, zapatillas entre otros, es muy distintivo observar a una persona cuando tenga este estilo de vestimenta (ver en anexos).

7. Opiniones del anime como fenómeno mundial:

Como última pregunta se ha decidido repetir la misma pregunta dos veces en las fases 02 y 03, ya que resulta muy importante las opiniones de las personas a las que se ha entrevistado saber qué opinan sobre estas animaciones originarias de Japón y que dieron origen también a descubrir una cultura desconocida como es la industria del anime y que últimamente es muy popular en casi todo el mundo.

¿Qué opinas sobre este fenómeno mundial que es el anime y manga?

Alquimista 96:

“Pienso que ambos, más que todo el anime se ha globalizado mucho más, en estos últimos tiempos sobre todo durante el tiempo de la pandemia, mucha más gente consume anime tanto jóvenes como personas más adultas”.

Aleksandru:

“Es increíble, ya que, es una forma de entretener muy peculiar y hace que las personas tengan relaciones sociales. A nivel mundial”.

Yayzee0697:

“Es bueno, ha ayudado a mucha gente a salir de depresión y olvidarse de algunos problemas”.

Sally:

"A estas alturas, el anime y manga es una parte importante de la cultura mundial”.

Sally ha respondido que el anime forma parte de la cultura mundial, esto es muy cierto, ya que hasta los mismos japoneses se sorprenden de que el anime llegue a casi todos los rincones del mundo, siendo así el motivo por el cual siguen creando más animes y aparte porque para Japón la industria del anime genera miles de millones de dólares, siendo así una industria muy fiable para quienes trabajan en ello. Aunque el fenómeno del anime y manga también forma parte de muchos temas que engloba la cultura popular en nuestros tiempos, puede que esto cambie con los años, pero por ahora el anime sigue creciendo y con la globalización y capitalismo (véase capítulo 1), esta industria que se originó hace más de 72 años, seguirá dando de qué hablar o será objetivo de más investigaciones futuras sobre los otakus o cultura popular.

Fase 04

Esta última fase de la investigación es complementaria, hablo de las tiendas de distribución de merchandasing o coleccionables de figuras y accesorios de anime que le fascinan al otaku y llega a crear una cultura coleccionista en la comunidad.

En esta fase estarán las dos tiendas de las cuales se ha hecho numerosas menciones durante los tres capítulos de esta investigación, me refiero a las tiendas nombradas Kakkoii Panamá y Korasama, ambas especializadas en distribución de merchandasing en donde los otakus o fanáticos al anime y manga adquieren todas sus figuras y accesorios de sus personajes favoritos. A las tiendas se les realizó unas 8 preguntas sobre la tienda y los productos que distribuyen, en el apartado de anexos, están las imágenes relacionadas a las tiendas, sus mercancías, localización y rango de precios.

La primera tienda a la que se entrevistó fue a Kakkoii, ubicada en el centro comercial Albrook Mall, cerca del food court, cuenta con dos sucursales que se encuentran en Metro Mall y Westland Mall.

Kakkoii es una de las mayores tiendas de distribución de merchandasing en la ciudad de Panamá, razones como esta y porque los encuestados adquieren sus figuras coleccionables son suficientes para incluirla en esta investigación.

El origen del nombre de la tienda tiene su etimología de la palabra japonesa (かっこいい), cuya traducción al español significaría cool, a lo que respondieron que querían abrir una tienda cool y diferente.

La tienda fue inaugurada en el año 2008, teniendo 14 años activa distribuyendo merchandasing que es indispensable para los otakus o cualquiera persona que sea fanática de la cultura pop asiática.

El tipo de mercancía no es solamente de coleccionables para los otakus o fanáticos del anime, sino que también distribuyen coleccionables de la cultura popular sur coreana, denominada como la cultura Army, término que se les atribuyen a los fanáticos de la banda musical BTS, que ha tenido un crecimiento durante aproximadamente 10 años. (ver en anexos).

Kakkoii obtiene su mercancía por varios de sus proveedores, siendo estos Japón, Estados Unidos y China, la razón es porque quieren que sus productos sean de calidad 100% verificada para contentar a sus clientes, porque un coleccionable que no sea original crea un descontento en los otakus.

Los tipos de clientes que frecuentan a la tienda son mayormente adultos y adolescente, como se ha dicho en capítulos anteriores, se ha observado un incremento de padres con sus hijos más pequeños, es muy importante esto último, ya que con esto se podría crear otra generación de otakus dentro de un par de años, teniendo en cuenta el factor principal que los padres inculcan a sus hijos a ver anime en una edad temprana.

Cuando se organiza un evento como el Shiki Fest o Anime concert, me indican que los organizadores los invitan para participar, esto también hace que en el evento haya más movimiento de otakus adquiriendo coleccionables de sus animes favoritos, esta actividad es la segunda más importante en un evento después de la pasarela de cosplay. Aunque me respondieron que sus ventas no cambian cuando asisten a los eventos, manteniendo asegurado que las ventas en su tienda sean mayores. (imágenes relacionadas a la tienda y sus productos en anexos).

La segunda tienda que se ha incluido en esta investigación es a Korasama, una tienda de mucha importancia para los otakus y fanáticos del anime, de igual forma que Kakkoii, esta tienda distribuye artículos de la cultura popular asiática.

La tienda está ubicada en la Vía España frente al almacén Piex, no cuenta con ninguna sucursal siendo así la ubicación única de la tienda en la ciudad.

El origen del nombre de la tienda se debe a una mascota de nombre Kora, al igual que Kakkoii su filosofía es la venta de productos 100% originales, ya que el movimiento de piratería afectaría a la industria del anime que tanto aman.

Las personas que frecuentan la tienda tienen una edad aproximada entre los 16 y 30 años de edad teniendo una clientela joven adulta. La tienda tiene 3 años de estar activa, siendo así el 2019 su año de inauguración, a pesar de ser una tienda muy joven tienen mucha reputación dentro de la comunidad otaku, organizadores de eventos y con los cines de la ciudad, teniendo así la oportunidad de promocionar su marca en diferentes actividades en la ciudad.

Conclusión.

Tras el análisis de los datos reunidos por las diferentes herramientas etnográficas y virtuales se puede concluir que el individuo denominado como otaku se identifica a sí mismo como una persona muy amante del anime, manga y de la cultura japonesa, con grupos de pertenencia a la cultura popular, utilizando diferentes métodos para comunicarse, teniendo gustos muy diferentes para la música, arte y con un alto grado de transculturación del idioma y gastronomía japonesa y sin tener límites de edad para pertenecer a la comunidad otaku, respondiendo al planteamiento del problema y objetivos de esta investigación. Así mismo la opinión del otro hacia el otaku son una serie de prejuicios tal y como se mencionó anteriormente lo clasifican como un individuo inmaduro, sin aspiraciones sociales adecuadas para la vida misma, teniendo en cuenta sus comportamientos en redes, eventos y a la etimología de la palabra en Japón que ha creado una visión cultural del otaku negativo en relación a las normas sociales de los ciudadanos japoneses.

El origen del otaku en la ciudad de Panamá se debe a las primeras animaciones que se transmitían en la década de los años 70 y 80 por medio de los canales de televisión abierta ya mencionados a lo largo de esta investigación y que en afirmación se puede comprobar que el otaku inició su inmersión a la cultura del anime y manga, por los animes que lograron transmitir y así formar la subcultura otaku en la ciudad de Panamá hoy día, teniendo actividades en las redes sociales y eventos en la ciudad anteriormente mencionados, la comunidad otaku en Panamá hace captar al resto de la sociedad panameña, teniendo curiosidad por la cultura de anime y manga, dándose a notar en los eventos y tiendas un aumento de personas a diferencia de hace unos años atrás. Aunque a la comunidad otaku en Panamá le falta mucho para llegar ser tan reconocida y de tener tanto auge como las comunidades de otros países, hace todo lo posible para crecer y tener una comunidad muy estable como lo mencionan los entrevistados en las fases de esta investigación.

El anime, principal motivo del fanatismo otaku forma parte de nuestra cultura popular, objeto de estudio y polémicas alrededor del mundo, es una industria que le ha dado beneficios a Japón en estos últimos años, teniendo incluso celebraciones de personaje de animes como el día de Goku o el día internacional del otaku, todo esto es para llegar a un nivel de aprovechamiento del impacto que tiene el anime en el mundo, llegando a que países como Francia y Estados Unidos sean los principales consumidores de anime y manga en el mundo, Japón genera aproximadamente más de 20 mil millones de dólares con la industria del anime, aun así es la peor con un ambiente con explotación laboral y con muy poca paga según su personal.

La apreciación del otaku hacia el otro tiende a tener muchos prejuicios, identificándolo como un individuo ignorante al criticar sus gustos por el anime y manga, teniendo así varios enfrentamientos en las redes, eso no quiere decir que el otaku se comporte de esa manera todo el tiempo, al momento de que el otaku se da cuenta que el otro comparte sus mismos gustos trata de tener un comportamiento muy amigable, tratando así que el otro individuo tenga gustos similares en relación a sus animes favoritos. En cuanto a su comportamiento, el otaku en ocasiones suele ser un individuo muy tóxico, llegando a tener comportamientos muy compulsivos si se llega a tener malas apreciaciones de su anime favorito, llegando así a insultos y amenazas que atentan contra la vida, todo esto dentro de un contexto de discusión de un anime o la cultura popular.

De este modo en esta tesis de investigación sobre una cultura originaria de Japón se puede afirmar que se han comprobado lo tratado en los capítulos anteriores, se ha logrado resaltar la importancia que tiene una subcultura dentro de una sociedad, con reglas establecidas y comportamientos adecuados para los

ciudadanos que habitan en ella, comprobando las teorías expuestas de estudios sociales relacionados a culturas juveniles.

Se ha logrado un aporte importante para la investigación antropológica panameña como estudiar de una manera general y descriptiva una subcultura juvenil con gustos por contenido multimedia japonés, así como los nuevos métodos de investigación como la Netnografía, el uso de métodos y herramientas virtuales como el uso de Google forms y las redes sociales para la recolección de datos.

Para concluir esta investigación se invita a los futuros colegas de esta carrera de antropología una notable consideración a temas de cultura popular, ya sea de otakus, k-pop, gamers, memes, etc. Por el notable crecimiento de estas subculturas en Panamá, también se puede continuar con el tema de otakus o de solamente anime, ya que la investigación es general y descriptiva por la falta de información, debido a que como se ha mencionado antes es una cultura muy joven y que apenas se nota un crecimiento, pero dentro de unos años es posible que sea como las comunidades de México o Chile. Estas subculturas existen y como antropólogos se tiene el compromiso de estudiarlas, así como se han hecho estudios de culturas originarias en este país, no solo enfocarnos en temas de arqueología o antropología social que siempre se ha observado. Las culturas juveniles tienen una gran importancia como los otros estudios que se han realizado en Panamá.

Y así culmina el presente estudio sobre una etnografía de la subcultura en la ciudad de Panamá, dejando así el espacio abierto a futuras investigaciones.

Bibliografía

- @jdsequerar, J. D. (31 de octubre de 2018). *el impulso* . Obtenido de <https://www.elimpulso.com/2018/10/31/las-12-novelas-venezolanas-mas-inolvidables-de-la-decada-de-los-ochenta-31oct/>
- Ángeles Rubio Gil, M. Á. (s.f.). Subculturas juveniles: identidad, idolatrías y nuevas tendencias. *REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD*, 197-213.
- Cabello, A. M. (2011). Academia.edu. En A. M. Cabello, *Dick Hebdige y el significado del estilo: una revisión crítica* (págs. 37-45). Obtenido de Academia.edu: https://www.academia.edu/32006714/Dick_Hebdige_y_el_significado_del_estilo._Una_revisión_crítica
- Canclini, N. G. (2011). *cultura y desarrollo: una vision distinta de los jóvenes* . Madrid : fundación Carolina .
- Crunchyroll. (octubre de 2019). *estadística de los rating de animes más vistos de 1999 al 2019*. Obtenido de www.instagram.com/crunchyroll
- Emilhy Arias. (10 de enero de 2020). Culturas juveniles: características, t. e. (11 de enero de 2020). *Lifeder*. Obtenido de Lifeder: <https://www.lifeder.com/culturas-juveniles/#:~:text=Las%20culturas%20juveniles%20hacen%20referencia,que%20estos%20grupos%20se%20expresan.>
- Feixa, C. (1998). De culturas, subculturas y estilos . En C. Feixa, *De jóvenes, bandas y tribus*. (pág. 11).
- Fernández, M. (2019). *SUPERAFICIONADOS*. Obtenido de Historia del manga: <https://www.superaficionados.com/manga-historia/>
- Fleixa, C. (1998). De jovenes, bandas y tribus, antropología de la juventud . En C. Fleixa. Barcelona : ARIEL, S.A.
- Hernández, K. (2 de octubre de 2019). *nueva mujer*. Obtenido de <https://www.nuevamujer.com/espectaculos/2019/10/02/secretos-candy-candy-infancia.html>
- Jesús. (2019). *JAPONPEDIA* . Obtenido de <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>
- Leon, R. R. (16 de septiembre de 2017). la estrella de Panamá. *el renacer del anime en Panamá* , pág. 1. Obtenido de <https://www.laestrella.com.pa/cafe-estrella/cultura/170916/anime-panama-renacer>
- Menkes, D. (2012). *La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad*. Obtenido de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20140408013103/art.DominiqueMenkes.pdf>
- Patro, G. &. (2013). *Antropología Urbana que es y que es tudia* . Obtenido de psicología y mente : <https://psicologiaymente.com/social/antropologia-urbana>
- Portuondo, G. (07 de febrero de 2000). *La transculturación en Fernando Ortiz: imagen, concepto, contexto*. Obtenido de Letralia : <https://letralia.com/86/en02-086.htm>

Balderrama, Lucía, (2009), tesis profesional “la elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la integración con el otro y su entorno”, esta tesis consta de 190 páginas con su respectivo índice, resumen, introducción y capítulos, ciudad: Caracas, Venezuela, publicado por la universidad católica Andrés, Bello.

Gandolfi, Federico, (2016), artículo, “cibercultura otaku. Un análisis Inter discursivo de identidades fan puestas en escena en grupos de Facebook”, es un artículo de un estudio en línea en grupos de Facebook, consta de 27 páginas, ciudad: Buenos, Aires, publicado por la universidad de la frontera en Argentina.

Menkes, D, (2011), artículo “la cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad”, es un artículo que aborda el estudio de la cultura otaku desde una perspectiva de la posmodernidad, consta de 13 páginas, ciudad: México, publicado por la revista latinoamericana de ciencias sociales.

Perillan, Luis, (2009), tesis profesional, “otakus”, esta tesis consta de 94 páginas con su respectivo índice, resumen, introducción y capítulos, ciudad: Santiago Chile, publicado por la universidad de Chile.

Fuentes en línea:

<http://laestrella.com.pa/estilo/cultura/anime-panama/24001497>

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1222863>

http://ocwus.us.es/antropologia-social/metodos-y-tecnicas-de-investigacion-antropologica/Course_listing

<http://flacso.org.ar/formacion-academica/metodos-y-tecnicas-en-antropologia-social/>

<https://www.anthropologies.es/tribus-urbanas/>

<https://www.infoamerica.org/teoria/hebdige1.htm>

https://www.ecured.cu/Fernando_Ortiz

<https://www.wazogate.com/la-subcultura-otaku-los-hijos-la-cultura-digital-ii/>

[Vista de Estado de Emergencia en Panamá \(up.ac.pa\)](#)

Anexos.

En este apartado de anexos están incluidas las preguntas guías que se emplearon para esta investigación y demás contenido gráfico a manera de tener una constancia y comprobación de lo que se ha estado explicando a lo largo de esta investigación.

Fase 01

Guía de preguntas realizadas al grupo Anime Panamá para determinar las personas que pertenecen a la subcultura otaku.

1. Nombre o Nick name
2. Edad
3. ¿Cuál fue tu primer anime?
4. ¿Cuánto tiempo llevas viendo anime?
5. ¿Cuántas horas empleas para ver anime?
6. ¿Cuántos animes has visto?
7. De los animes que has visto ¿Cuál es tu favorito?
8. ¿Cuáles son tus personajes favoritos de los animes que has visto? (waifus o husbandos)
9. ¿Conoces alguna palabra o frase japonesa? Menciona alguna
10. ¿Sabes sobre la cultura otaku?
11. ¿Te consideras un otaku?
12. ¿Qué se necesita para identificarte como un otaku?
13. ¿Tus amigos o familiares saben que ves anime? ¿Qué te dijeron cuando se enteraron?
14. ¿Alguna vez te han criticado o molestado por ver anime o manga? ¿O por lo menos tener un accesorio de esta cultura?
15. Menciona sitios web o plataformas de streaming en donde ves anime o lees manga
16. ¿Cuáles son tus géneros del anime favoritos?
17. ¿Coleccionas figuras de personajes, mangas o cualquier producto relacionado al tema? ¿Y en que tienda lo compras?
18. ¿Qué piensas sobre las personas que no conocen nada sobre la cultura del anime y manga?
19. ¿Qué opinas sobre la comunidad otaku en Panamá?
20. ¿Qué opinas sobre los eventos que se han hecho hasta ahora en la ciudad?
21. ¿Si tuvieras la oportunidad de ir a Japón, lo harías? ¿Por qué?

Fase 02

Guía de preguntas a entrevista realizada a 8 personas pertenecientes a la subcultura otaku.

1. ¿Cuál es tu nombre o Nick name?
2. ¿Qué edad tienes?
3. ¿Estudias/trabajas/que estudias/en donde trabajas?
4. ¿Qué hace que te identifiques como un otaku?
5. ¿Te gusta el anime y el manga, por qué?
6. ¿Cómo empezaste a ver anime o a leer manga?
7. ¿El anime o manga te ha enseñado algo en la vida, que ha sido?
8. ¿Cuántos animes/manga has visto o leído aproximadamente, con qué frecuencia ves anime?
9. Además de ver anime y manga qué otros productos relacionados has adquirido ¿Cómo los adquieres cuánto dinero gastas comprando estos productos, te parece importante tenerlos?
10. ¿Tu afición por el anime influye de algún modo en tu estilo de vestir? ¿puedes decir que es?
11. ¿Has asistido a convenciones, a cuáles has ido, con qué frecuencia asistes y con quienes vas, qué actividades sueles realizar cuando vas a estos eventos?
12. ¿Qué piensas sobre la comunidad otaku en Panamá, has visto un crecimiento o cambio en ella?
13. ¿Qué opinas sobre las personas que critican o no ven con buenos ojos a la comunidad otaku?
14. ¿Alguna vez te han molestado por ver anime o manga?
15. ¿Tus padres o amigos saben que eres otaku y cuáles fueron sus opiniones con respecto cuando se enteraron? ¿Hubo un impacto en ellos cuando se enteraron?
16. ¿Qué opinas sobre este fenómeno mundial llamado anime y manga? ¿Y la nueva generación de otakus?

Fase 03

Guía de preguntas a entrevista realizada a personas que no se identifican como otakus, pero sí son fanáticos del anime y manga.

1. ¿Nombre?
2. ¿Edad?
3. ¿Por qué ves anime o lees manga?
4. ¿Por qué no te consideras otaku?
5. ¿Qué opinas sobre los otakus y su forma de vida o la forma con la cual ven al mundo que los rodea?
6. ¿Qué consideras tú que se necesita para ser identificado un otaku?
7. ¿Asistirías a un evento de la comunidad otaku? ¿Sí, no y por qué?
8. ¿Cómo identificarías a un otaku en la calle o en las redes sociales?
9. ¿Qué opinas sobre este fenómeno mundial que es el anime y manga?

Fase 04

Guía de preguntas a entrevista realizada a dos tiendas que se encargan de comercializar mercancías de anime y manga. Kakkoi y Capsule Corp.

1. ¿Cuál es el origen del nombre de la tienda?
2. ¿En qué año se inauguró la tienda?
3. ¿Cuál es el tipo de mercancía que vende?
4. ¿De dónde obtienen la mercancía para venderla en la tienda?
5. ¿Cuántos clientes tiene por mes? (Aproximado)
6. ¿Me podría decir que tipo de clientes son los más frecuentes en la tienda?
7. ¿Cuándo participan en los eventos tiene mas ventas que en la tienda?
8. ¿Cómo logran que los cines u organizadores de eventos los tomen en cuenta para hacer promociones o actividades afines a la comunidad?

Nombres, edad y género de los encuestados fase 01.

Nombre o nick name	Edad	Géne ro
sin nombre	24	Masculino
Abdi3479	20	Masculino
Abe	19	Masculino
Alejo27	19	Masculino
Alex08	25	Masculino
Alexander bro	18	Masculino
Ame	18	Masculino
Amos777	33	Masculino
Angie	19	Indefinido
Aranasotaru	25	femenino
Aranx2293	24	Femenino
B-ROSE	20	Masculino
caro0789	23	Femenino
Criss0116	30	Femenino
Demechan2	19	Femenino
Dianne	28	No fluido
Diezxo	20	Femenino
Diose	19	Masculino
Edgard507	19	Femenino
Emily9921	19	Masculino
EmiPeacecr aft	18	Femenino
Emy	Jeje no	Femenino
Envythis	19	Femenino
Frock	23	Femenino
Gari21	34	Masculino
Gian1434	24	Masculino
Ginsaru	29	Masculino
Herbt87	26	Masculino
Isma08	31	Masculino
Jair25	18	Masculino
Jey11	26	Masculino

Jhordy	18	Masculino
Jorgedexx	21	Masculino
Joss	20	Masculino
Josu	19	Masculino
JS23	26	Masculino
kaneki099	18	Masculino
Kass	20	Femenino
Kev33	20	Masculino
Layss	20 años	Femenino
Lu3390	20	Masculino
Meiww	21	Femenino
Mikasa	19	Femenino
NAHIROB 23	19	Femenino
Nate	30	Masculino
Pilxr9817	24	Femenino
Pier	23	Masculino
Strayker	19	Femenino
tani :D	19	Femenino
Tomiko	35	Femenino
Tony	30	Masculino
WilFR56	22	Masculino
Yaco50	25	Masculino
YassFX	21	Masculino
Yumi20	19 años	Femenino
Zaza	18	Femenino
zoro	24	masculino

Nombre y edad de entrevistados fase 02.

¿Cuál es tu nombre o Nick name?	¿Qué edad tienes?
Zoro	24
Herbt87	26
Envythis	23
Aranx2293	25
Pilxr9817	24
Nate	30
caro0789	30

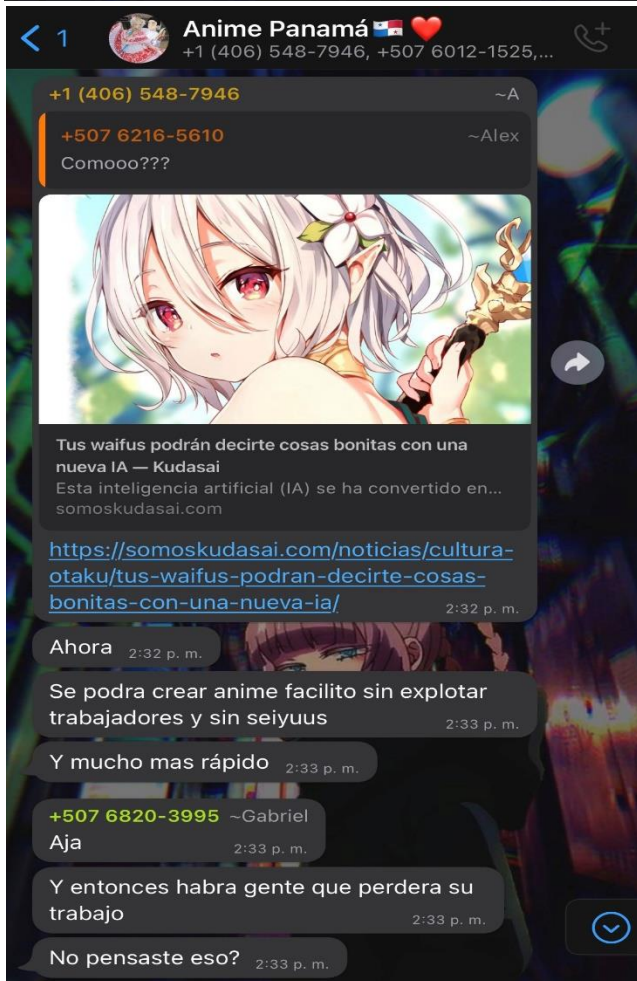
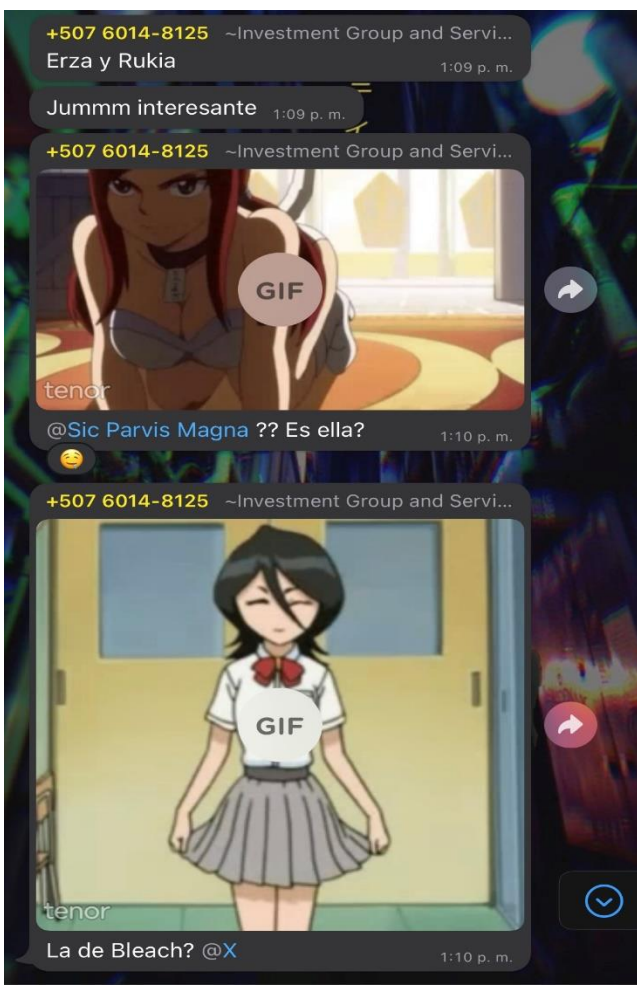
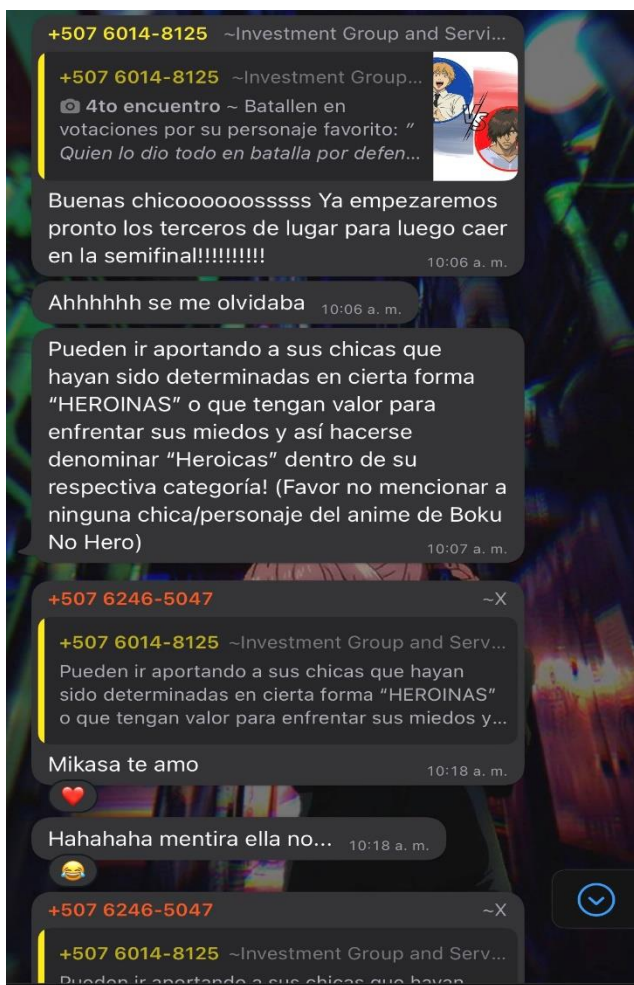
Nombre y edad de entrevistados fase 03.

Nombre	Edad
Alquimista96	26
Aleksandru	20
Vendedordefrutas	24
Sandiax	18
Ayleen2409	30
Yayzee0697	25
Sally	27
Caos desolador	29

Apartado de imágenes en alusión a lo explicado en la investigación.



Grupo focal: Anime Panamá.



Mamasota Scarlet 🤔🤔



4:20 p. m.

+507 6685-1906

Ayer ~Cecilin



11:28 p. m.

@Investment Group and Services

11:28 p. m.

+507 6014-8125 ~Investment Group and Servi...

+507 6685-1906

~Cecilin

Foto



Te queda fren

11:39 p. m.

Nice!! El man lo dibujo?

11:39 p. m.

Amor, por fa deja de ponerte mejoras aaa



Amor, por fa ya ni siquiera te reconozco



Yo soy diferente, necesito mejorar



Japoneses tratando de crear un Isekai que no tenga un rey demonio, waifus hermosas que se enamoran del prota y un gremio de aventureros en una epoca medieval



Contenido compartido por miembros del grupo. Chats, memes y stickers utilizados por los miembros del grupo, todo en contexto al anime y manga (fuente Anime Panamá).



Polémicas surgidas de animes populares (fuente: Somoskudasai).



Diferentes celebraciones alusivas a la industria del anime y manga (fuente:Somoskudasai).

Así luce la publicidad en el Times Square para la película "One Piece Film Red", que se estrenará el próximo 4 de noviembre en los Estados Unidos. #onepiece 🧐



5,333 Me gusta

somoskudasai Durante la jornada de este viernes, la cuenta oficial del Ministerio de Defensa de Ucrania publicó estadísticas sobre las bajas que han recibido las tropas de Rusia. Sin embargo, en la misma publicación se mencionó al popular personaje Monkey D. Luffy y se citó una de sus frases, "El poder no se determina por tu tamaño, sino por el tamaño de tu corazón y tus sueños", aludiendo a la situación actual del país en cara a la invasión de Rusia. Varios fans se manifestaron en las redes preguntándose el porque usar un personaje ficticio para un tema así.

Acontecimientos mundiales con respecto a la industria del anime (fuente: Somoskudasai).



Evento comic-con, en donde se aprecia a un diputado del país haciendo cosplay del personaje Naruto (fuente: Isaac Ortega. La Prensa).



Actividad cosplay en el Anime concert 2021 (fuente: Anime Concert, Tu experiencia Musical Geek 2021).



Accesorios merchandasing distribuidos por la tienda Kakkoii y Korasama distintivos para los otakus y fanáticos del anime (cortesía: Kakkoii Panamá y Korasama fuente: propia).



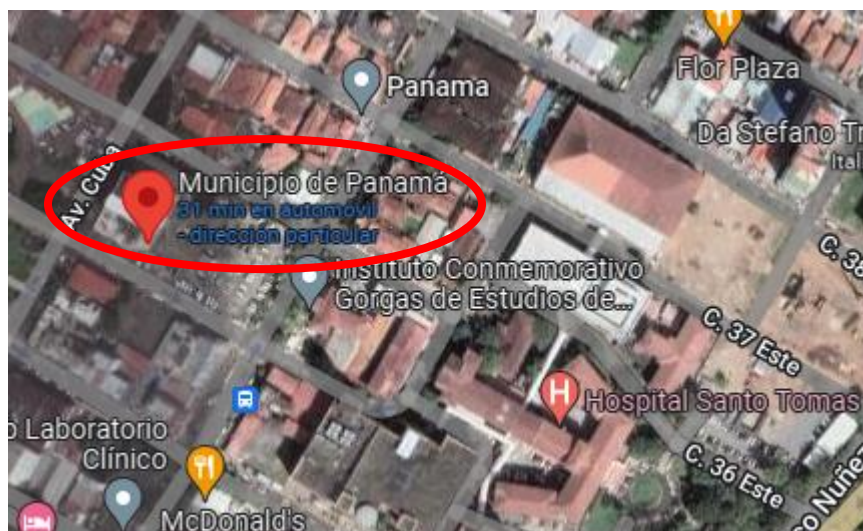
Ejemplo de visual kei, mencionada por Caro0789 (vía internet).



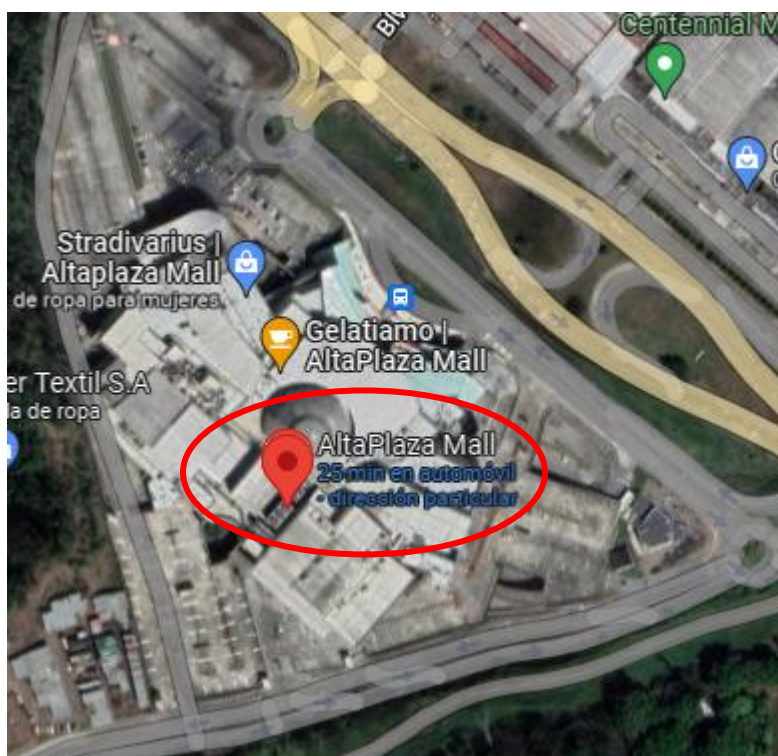
Ejemplo de diferentes expresiones de placer, mencionando el ahogado por Nate (vía internet).



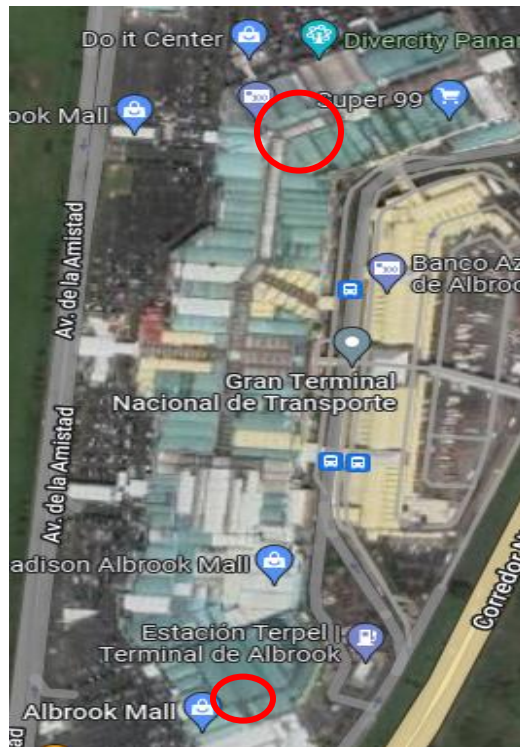
Celebraciones de personajes de animes (fuente: Crunchyroll).



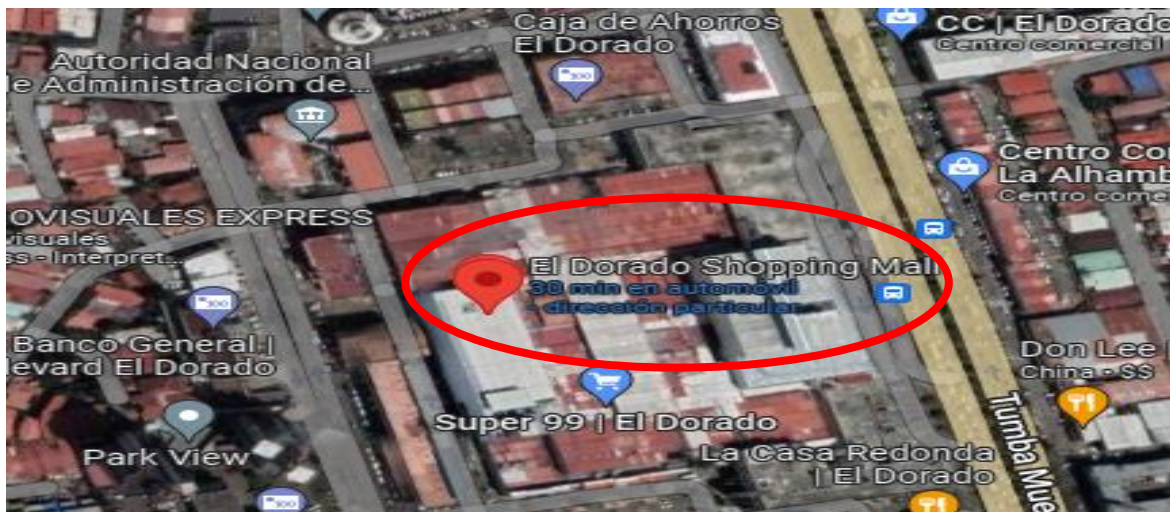
Mapa GPS resaltando el sitio donde se realizan varios eventos de anime y manga como el Masiva fest, Shikki fest entre otros. (vía Google Maps).



Mapa GPS resaltando el centro comercial Altaplaza donde se realizan eventos de anime y manga, como el Shikki fest, Anime concert entre otros (vía: Google Maps).



Centro comercial Albrook Mall, donde muy poco se realizan eventos anime y manga, ubicación específica en el pasillo de la jirafa y pasillo de la orca (vía: Google Maps).



Centro comercial utilizado para realizar eventos de anime y manga (vía Google Maps).