



Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Comunicación Social

# **Ser Otaku**

## **Comparación entre jóvenes de Caracas y Tokio**

Licenciada en Comunicación Social  
Autor: Rodríguez Aponte Andreína Celeste  
Tutor: Romero Atilio  
Mes y Año de aprobación o presentación  
Abril, 2013

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres, Sobeida Aponte de Rodríguez y Jaime Rodríguez, por ayudarme y apoyarme a lo largo de mi carrera. Por estar siempre pendientes de mí, animándome y reprendiéndome para seguir adelante a pesar de los obstáculos encontrados.

A Andrés Rodríguez por animarme en todo momento.

A Atilio Romero por su dedicación e interés en ayudarme en la realización del trabajo de grado.

A Yuto Sasaki, (mi prometido) quien me ayudó en todo momento con la traducción y las actividades que tuve que realizar durante mi estadía en Tokio

A Risa Sasaki, por brindarme el cariño y la buena amistad durante mi estadía en Japón.

A Anna Sasaki, por también darme el cariño y la amistad que necesitaba, sin contar que estoy agradecida por ser una Otaku y ayudarme en mi investigación en Tokio.

## RESUMEN

Esta investigación pretende mostrar como el hecho de ser un Otaku o fanático del anime y manga puede influir de manera cultural, económica, y psicológica en los jóvenes de Tokio-Japón y Caracas-Venezuela. Para la realización de este estudio, se recolectó información teórica en Tokio y en Caracas, y después se ejecutó una investigación cualitativa a través de varias entrevistas a Otakus de ambas ciudades y a 3 expertos en la ciudad de Caracas, arrojando como conclusión las posibles causas y consecuencias de ser un Otaku.

**Palabras claves: Otaku, Anime , Manga, Cultura, Japón, Venezuela.**

### **Abstract**

This research aims to show how being an otaku or anime and manga fan so can influence cultural, economic, and psychological youth-Japan Tokyo and Caracas, Venezuela. To carry out this study, theoretical information was collected in Tokyo and Caracas, and then run a qualitative research through interviews to Otakus of both cities and three experts in the city of Caracas, throwing as possible causes and conclusion consequences of being an Otaku.

**Key Words: Otaku, Anime , Manga, Culture, Japan, Venezuela.**

## INDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS.....	i
RESUMEN.....	ii
<b>INTRODUCCION.....</b>	<b>7</b>
<b>CAPITULO I: PROYECTO.....</b>	<b>9</b>
1.1 Formulación del problema.....	9
1.2 Objetivo General.....	10
1.3 Objetivo Específico.....	10
1.4 Complicaciones .....	10
<b>CAPITULO II: MARCO TEORICO.....</b>	<b>12</b>
2.1 Origen del Manga.....	12
2.2 Ukiyo-e.....	12
2.3 Los primeros mangas infantiles.....	16
2.4 Características generales del manga.....	20
2.5 Origen del anime .....	25
2.6 El padre del manga y el anime .....	28
2.7 Manga, anime y cultura.....	30
2.8 Personajes y hechos reales.....	31
2.9 Figuras de anime basados en personajes reales.....	33
2.1.0 Anime y arquitectura.....	36
2.1.1 Voces y expresiones.....	39

2.1.2 Moda.....	39
2.1.3 Educación.....	42
2.1.4 Categorías del anime y del manga.....	43
2.1.5 Animaciones japonesas en Caracas-Venezuela.....	46
2.1.6 El anime en Venezuela.....	46
2.1.7 El manga en Venezuela.....	48
2.1.8 Otakus, Caracas- Venezuela.....	48
<b>CAPITULO III: METODOLOGIA.....</b>	<b>50</b>
3.1 Investigación Documental.....	50
3.2 Investigación de Campo.....	50
3.3 Modelo del cuadro cualitativo en respuesta de las preguntas realizadas a expertos en cuanto al tema.....	51
3.4 Modelo del cuadro cualitativo en respuesta de las entrevistas realizadas a Otakus en Tokio y en Caracas.....	52
3.5 Modelo del cuadro cualitativo en respuesta de las entrevistas realizadas a admiradores del manga y anime en Tokio y Caracas.....	53
3.6 Modelo del cuadro cuantitativo en respuesta de las entrevistas realizadas a Otakus y admiradores del manga y anime en Tokio y Caracas.....	54
<b>CAPITULO IV: SER OTAKU.....</b>	<b>56</b>
4.1 Comparación entre jóvenes de Caracas y Tokio.....	56
4.1.2 Aspectos Culturales.....	57
4.1.3 Aspectos Psicológico-Social.....	59
4.1.4 Aspectos Económicos.....	62

4.1.5 Cuadro cualitativo en respuesta del ser Otaku para el sociólogo Romanelli F. y la psicóloga Echeverry C. ....	65
4.1.6 Cuadro cualitativo en respuestas de las entrevistas realizadas a Otakus en Tokio.....	67
4.1.7 Cuadro cualitativo en respuestas de las entrevistas realizadas a Otakus en Caracas.....	69
4.1.8 Cuadro cualitativo en respuestas de las entrevistas realizadas a admiradores de manga y anime en Tokio.....	71
4.1.9 Cuadro cualitativo en respuestas de las entrevistas realizadas a admiradores de manga y anime en Caracas.....	73
4.2 Cuadros cuantitativos en respuestas de las entrevistas realizadas a Otakus y admiradores del manga y anime en Tokio y en Caracas.....	75
4.3 Principales locaciones de anime en Tokio.....	77
4.4 Comparación de Cosplays.....	88
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>94</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>97</b>

Este trabajo de investigación tiene como finalidad identificar las similitudes y diferencias a nivel cultural, social y emocional entre los seguidores del manga y anime de la ciudad de Tokio, cuna de este fenómeno y los aficionados del mismo en Caracas-Venezuela.

Para muchos, el ser un fanático de esta afición significa recreación, cultura e incluso un desahogo para la realidad en la que vivimos pero, para otros el ser fan del anime y manga simplemente significa sustituir la realidad por la fantasía en varios ámbitos de la vida.

En la primera parte de la investigación, se expone nuestro anteproyecto el cual explica el planteamiento del problema, sus objetivos y las complicaciones que surgieron para realizar este trabajo.

En el segundo capítulo, se elabora una recopilación histórica detallada sobre el origen del manga y anime en Japón, para así tener una perspectiva más amplia en cuanto al tema. A través de dicha recopilación veremos que tanto influye la fantasía de los comic y animados en la vida real de los aficionados japoneses.

En la tercera parte del trabajo, se plantea una metodología cualitativa y comparativa para que se pueda contrastar la pérdida o no de la realidad en el público tanto de los jóvenes habitantes de Tokio como en los jóvenes caraqueños. En esta parte del trabajo se mostrará los modelos para las entrevistas realizadas a

personas que son fanáticas al anime y al manga, así como a personas quienes no son simpatizantes de estos entretenimientos en ambas ciudades.

En el cuarto capítulo, se expone un cuadro sinóptico del manga y anime comparando los tres aspectos en los cuales se ven actualmente afectados los fanáticos de estas animaciones en Tokio y Caracas, partiendo de allí, se explicará detalladamente cada aspecto y sus consecuencias. Así mismo, sabremos cual es la opinión de algunos expertos en cuanto al tema y trataremos de comprender como se puede llegar a ser adicto al anime y al manga tratando de identificar si el entorno familiar y social puede influir notoriamente en dichas actitudes. Durante este capítulo, también se examinarán las diversas opiniones de los Otakus y admiradores de esta afición, acompañadas por fotografías de algunos de ellos para ver las diferencias y similitudes en ambas ciudades.

En la conclusión, sabremos si hay alteraciones a niveles psicológicos, económicos y culturales en los individuos de ambas ciudades, así como también cuales son las diversas opiniones de algunos expertos como el sociólogo egresado de la Universidad central de Venezuela Fabio Romanelli y la psicóloga de la Universidad Javeriana Bogotá Clara Echeverry en cuanto al tema citado anteriormente.

Por ultimo, se exhibe cuales fueron las fuentes de información investigadas previamente para la realización de este trabajo.

## **CAPITULO I**

### **PROYECTO**

En este primer capítulo, daré a conocer la razón del porque decidí realizar este proyecto de investigación. Para eso describiré primeramente de manera minuciosa la formulación del problema, luego el objetivo general, después los objetivos específicos y por último hablare sobre las complicaciones que tuve en Tokio y en Caracas para desarrollar este proyecto.

#### **1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

El anime y el manga han tenido un papel realmente significativo dentro de algunas sociedades, pues de alguna manera, la mayoría de estos dibujos juegan con los sentimientos y con la realidad en que vivimos.

A nivel psicológico, el espectador puede sentirse identificado con los personajes o con las circunstancias en que lo rodean. Teniendo así una especie de “psicólogos hecho a punta de papel, lápiz y diálogos programados” ya que aunque parezca un poco descabellado, muchos jóvenes adultos (la mayoría mujeres) han salido de depresiones y bajas autoestimas a través del anime , ya que a través de historias realistas de amor y tragedias no tan fantasiosas, encuentran una solución a sus problemas. Un anime recomendado como ejemplo es Skip Beat.

Pero así como hay consecuencias positivas, también hay consecuencias negativas como la pérdida de identidad y adicción a los animes.

Muchas personas se vuelven tan fanáticos de los mangas y a los animes, que la mayoría pasan a ser o ellos mismos se consideran como Otakus.

Otaku, es una palabra japonesa que se utiliza para referirse a las personas con fuertes intereses, al anime , manga y a los videojuegos. En Japón, los Otakus no son considerados (aún) como una tribu urbana, pues para ellos son solo una afición por los gustos japoneses. No obstante, en Venezuela y en otros países ya es considerada como una tribu urbana.

Pero, **¿Por qué algunos jóvenes de Caracas y Tokio quieren ser otaku?**

## **1.2 OBJETIVO GENERAL**

Explorar y comparar grupos otaku de jóvenes japoneses y venezolanos, Tokio y Caracas, para describir las razones del porqué decidieron ser otaku.

## **1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- 1.Explorar las razones por las que estos dibujos animados han causado tanta conmoción a nivel mundial a través de los medios televisivos.
- 2.Conocer a las tribus urbanas de otaku en Tokio y Caracas y sus modos de ser.
3. Mostrar como el anime y el manga influyen en los jóvenes japoneses de la ciudad de Tokio y en los jóvenes venezolanos en la ciudad de Caracas, entre los 12 y 25 años de edad.
4. Comparar los niveles de diferencias y similitudes entre Japón-Tokio y Venezuela -Caracas en cuanto la influencia del anime y el manga, entre los adolescentes y jóvenes adultos entre los 12 hasta los 25 años de edad.

## **1.5 COMPLICACIONES**

### **EN TOKIO**

- **Itinerario** : Fue un poco difícil cuadrar con exactitud el itinerario estando en Tokio ya que el tiempo disponible tanto del traductor como algunos de los

Otakus no coincidían. Sin contar, que para algunas locaciones que se planeaba visitar como el Museo Ghibli se necesitaba reservar el boleto de entrada por lo menos con 3 meses de antelación por la gran cantidad de visitantes que tiene dicho museo.

- **Dificultad en la comunicación por la diferencia de idiomas:** A pesar que tenía un traductor, al comienzo fue un poco complicado dado que su castellano era de nivel intermedio. No obstante, logramos la mayoría de los objetivos previstos.
- **Presupuesto ajustado:** A pesar de que la mayoría de las cosas en Japón son económicas (si se tiene un lugar donde llegar), todo el dinero que se puede ahorrar en hotel, se puede gastar en un abrir y cerrar de ojos en pasaje tanto de tren como en autobús.

Al llegar a Tokio, uno de mis metas era ir a uno de los eventos más importantes de Manga y Anime en Japón, pero lamentándolo mucho este evento se realizó fuera de Tokio y el dinero no alcanzó para pagar el tren ida y vuelta a Tokio.

## **EN CARACAS**

- **Falta de material teórico:** A diferencia de Tokio que tuve todas las herramientas para realizar la mayoría de la tesis, en Caracas sucede lo contrario. El material teórico, sobre este tema es casi nulo. Pude encontrar algunas tesis en la cual pude reconfirmar parte de mi investigación, pero por el mismo problema dichas tesis eran de investigación tipo exploratorio. Sin embargo, la Embajada de Japón me ofreció ayuda con el poco material que tenían en cuanto al tema.

A continuación, veremos el marco teórico elaborado para esta investigación.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

Este segundo capítulo tratara detalladamente sobre los inicios del manga y anime en Japón, dando a conocer cuales fueron algunos de sus principales propulsores, sus características fundamentales y de que manera se ha relacionado dichas animaciones con la cultura japonesa desde la antigüedad hasta la actualidad.

Después, se dará a conocer como el manga y anime ha venido adentrándose en la sociedad venezolana, influyendo en los jóvenes caraqueños en la época actual, dándole así el comienzo a un nuevo significado a la palabra japonesa Otaku.

#### **2.1 ORIGEN DEL MANGA**

El manga<sup>1</sup>, es una palabra japonesa el cual significa historietas o comics de manera general. Sin embargo, fuera de Japón se refieren al manga únicamente a las historietas de origen japonés.

Desde tiempos antiguos en Japón existía algo parecido a la subcultura del comic actual. A mediados del siglo XII una pintura llamada Choju Jinbutsu Giga

---

<sup>1</sup> <http://www.slideshare.net/sasuke1500/introduccion-del-manga>

(Pájaros y animales jugando a ser humanos) mostraba a animales que satirizaban la sociedad de la época.

No obstante, muchos consideran que el manga nació a través de la mezcla entre el Ukiyo-e y el estilo de dibujo occidental.

## 2.2 EI UKIYO-E

El Ukiyo-e<sup>2,3</sup> tiene como significado "Pinturas del mundo flotante". Es un género de grabados utilizando la técnica de impresión con plancha de madera, dicho método se le conoce mejor como Xilografía.

Estos grabados fueron producidos en Japón entre los siglos XVII y XX, y sus ilustraciones exhibían lo que era la vida cotidiana, la naturaleza y los teatros kabuki de aquel entonces.

El Ukiyo-e aparece por la demanda de las nuevas clases que surgieron en Japón a finales del siglo XVI. Fue en este siglo en la cual se originó la clase burguesa y trajo consigo nuevos artistas que comenzaron a escribir pequeñas historias con ilustraciones o simplemente se vendían historias que se relataban únicamente a través de dibujos.

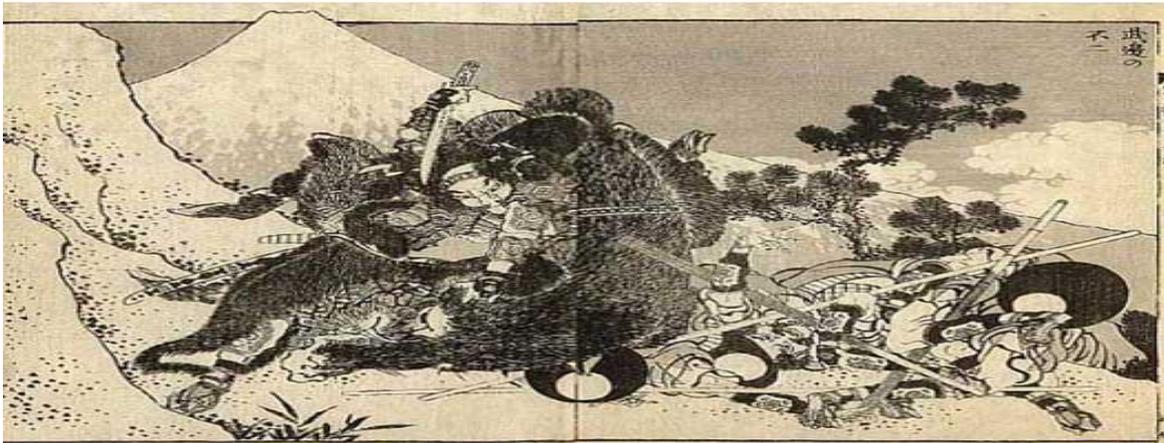
A mediados del siglo XVII durante el periodo Edo, el Ukiyo-e ya había cobrado bastante popularidad entre los japoneses y para el siglo XVIII ya habían

---

<sup>2</sup> Kodashan International Ltd. " Todo sobre Japón" 2003

<sup>3</sup> <http://ukyo.e.es/index.htm>,

comenzado a utilizar el color sobre los grabados.



Ukiyo-e blanco y negro



Ukiyo-e con color

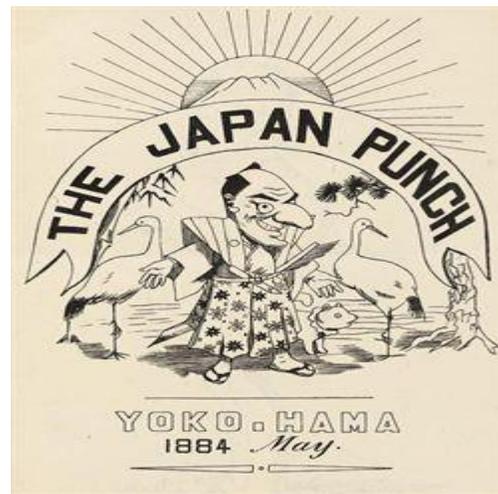
En 1815 Hokusai Katsushita, conocido mejor como Hokusai, fue un representante del Ukiyo-e durante el periodo Edo, y fue quien acuñó por primera

vez el término manga. MAN (informal) y GA (Dibujo o Imágenes) y se traduce como "Dibujos caprichosos" o "Garabatos".

Un poco mas adelante, Charles Wirgman y Gorge Bigot quienes fueron críticos de la sociedad japonesa de aquel entonces, sentaron bases para el desarrollo del manga. La revista británica Punch fue el modelo para la revista The Japan Punch <sup>4</sup>creado por Wirgman.

Charles Wirgman, llegó a Japón en 1857, como corresponsal y y trabajando para Illustrated London News. Se instaló en Yokohama, donde enseñó al estilo occidental técnicas de dibujo y pintura a una serie de artistas japoneses, como Kobayashi Kiyochica y Yuichi Takahashi.

Pocas copias fueron vendidas y la revista dejó de publicarse. Sin embargo, Wirgman comenzó de nuevo en agosto de 1865 con más éxito, y su publicación continuó durante mas de 20 años hasta marzo de 1887.



## UKIYO-E ESTILO OCCIDENTAL

<sup>4</sup> <http://www.abebooks.com7japan-punch-wirgman-charles-editor-1884-1887>



"Retrato de una cortesana" (1872) Por Yuichi Takahashi



“Batalla del Mar Amarillo” o “Batalla de Yalu” nombrado así por el combate naval que tuvo lugar el 17 de septiembre de 1894, cerca de la desembocadura del río Yalu (frontera entre Corea y China) entre las flotas del Imperio Qing o Manchu de China y el Imperio Japonés.

Artista: Kobayashi Kiyochika

### 2.3 LOS PRIMEROS MANGAS INFANTILES

Luego de la aparición de la revista The Japan Punch, entre los años 1920 y 1930 empezaron a surgir lo que serían los primeros “Kodomo Mangas<sup>5</sup>” es decir; Mangas Infantiles <sup>6</sup>tales como “Las Aventuras de Sho-Chan” en 1923 por Shousei Oda/Tofujin y “Los Tres mosqueteros con botas en la cabeza” en 1930 de Taisei Makino y Suimei Imoto.



### Las Aventuras de Sho-Chan (1923)

Para el año 1930 se comenzó a usar en Japón lo que se llama globos de diálogos, también conocidos como “Bocadillos” inspirado en el comic estadounidense “Bringing Up Father” de George Macmanus en el año 1913.

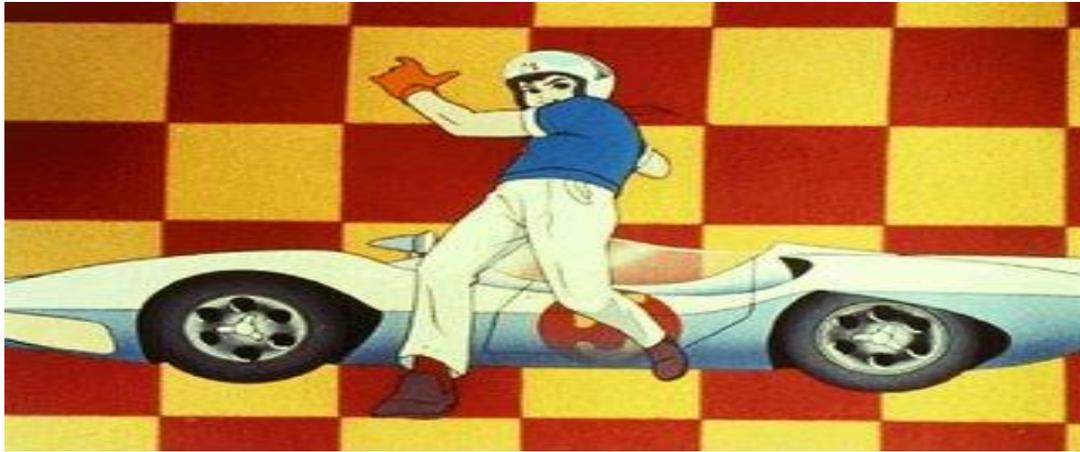
Los globos de diálogos se usaron en series de tiras cómicas como:

- Speed Taro (1930), mejor conocido en la actualidad como “Speed Racer” o “Meteoro” de Sako Shishido

---

<sup>5</sup> Nippon, Japón, centro neurálgico mundial de los mangas, N° 04, 2010 ISSN1884-0671

<sup>6</sup> <http://www.slideshare.net/sasuke1500/introduccion-del-manga>



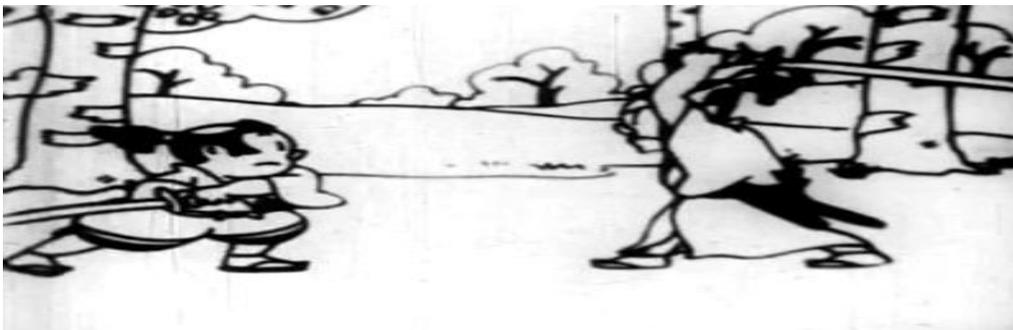
- Ogon Bat, mejor conocido como “Fantasmagórico” (1930) el cual sería el primer superhéroe japonés de Ichiro Suzaki/Takeo Nagamatsu



- Las Aventuras de Dankichi (1934) de Keizo Shimada  
Fuku-Chan (1936) de Ryuichi Yokohama.



En 1931 fue publicada el manga Nokakuro por Suihou Tagawa, esta obra fué la que dió comienzo a la parte humorística del manga. Sin embargo durante la segunda guerra mundial se comenzó a publicar mangas bélicas como Hatanosuke Hinomaru, una historia de samuráis que cumplían con el sentido del deber, la lealtad y el nacionalismo japonés. En este momento, el manga solo mostraba el sufrimiento y la vida que las personas llevaban durante la segunda guerra mundial.



## Hatanosuke Hinomaru

Después de la segunda guerra mundial, por falta de recursos, los japoneses inventaron lo que sería “Los Libros Rojos” los cuales eran tomos de unas doscientas páginas de papel de baja calidad en blanco y negro, cuyo rasgo característico eran sus portadas en color rojo y su bajo precio.

Para finales de 1945 surgió “el nacimiento del manga moderno”. Osamu Tezuka quien en ese entonces era un estudiante de medicina, lanzó su primer libro rojo llamado “La nueva isla del tesoro”, la cual vendió entre 400.000 y 800.000 ejemplares y ese éxito lo impulsó a lo que sería Manga Shonen en 1947, la primera revista infantil dedicada exclusivamente al manga.

## 2.4 CARACTERISTICAS GENERALES DEL MANGA

El comic japonés tiene cierta característica que lo diferencia de las historietas comunes, como por ejemplo;

\* **Sonido y acción a través de los ojos**<sup>7</sup>: Los mangas emplean onomatopeyas y otras palabras de este tipo para que la acción adquiera más dinamismo. La onomatopeya crea su propio impacto visual o proporciona bloques que amplifican el poder de las imágenes. Las entradas auditivas y señales gráficas estimulan la conciencia de los lectores mientras van siguiendo la historia.

---

<sup>7</sup> Nippon, Japón, centro neurálgico mundial de los mangas, N° 04, 2010 ISSN1884-0671. P4



Manga Naruro

\* **Simplicidad en los marcos de las viñetas**<sup>8</sup>: En las historietas recientes para las chicas tienden a tratar con libertad los marcos de las viñetas. A veces son de una sola línea en lugar de los espacios blancos más convencionales. O bien una ilustración de viñetas se monta sobre otra con un efecto realista fuerte. También, se puede añadir monólogos y narraciones de índole psicológica dentro de recuadros que tienen globos normales de diálogos.

<sup>8</sup> Nippon, Japón, centro neurálgico mundial de los mangas, N° 04, 2010 ISSN1884-0671. P7



Manga Nana

\* **Libres de ataduras temporales**<sup>9</sup>: Los mangas, como las novelas, describen complicados sentimientos íntimos que se trancan en una complicada red temporal. Los de las chicas suelen destacar por su ubicación de una historia dentro de una sofisticada estructura cronológica, que mezcla de un modo complejo los recuerdos retrospectivos y las fantasías con el momento presente. Y además el narrador incorpora a la historia otros marcos temporales, aunque nunca se pierde de vista el hilo de la trama general.

<sup>9</sup> Nippon, Japón, centro neurálgico mundial de los mangas, N° 04, 2010 ISSN1884-0671. P4



Manga Sailor Moon

\* **Realismo con gran efecto dramático**<sup>10</sup>: Las técnicas expresivas de los mangas destacan de manera distintiva. El género dramático del manga surgió en la década de los sesenta, presentando historias de forma muy realista.

<sup>10</sup> Nippon, Japón, centro neurálgico mundial de los mangas, N° 04, 2010 ISSN1884-0671. P7

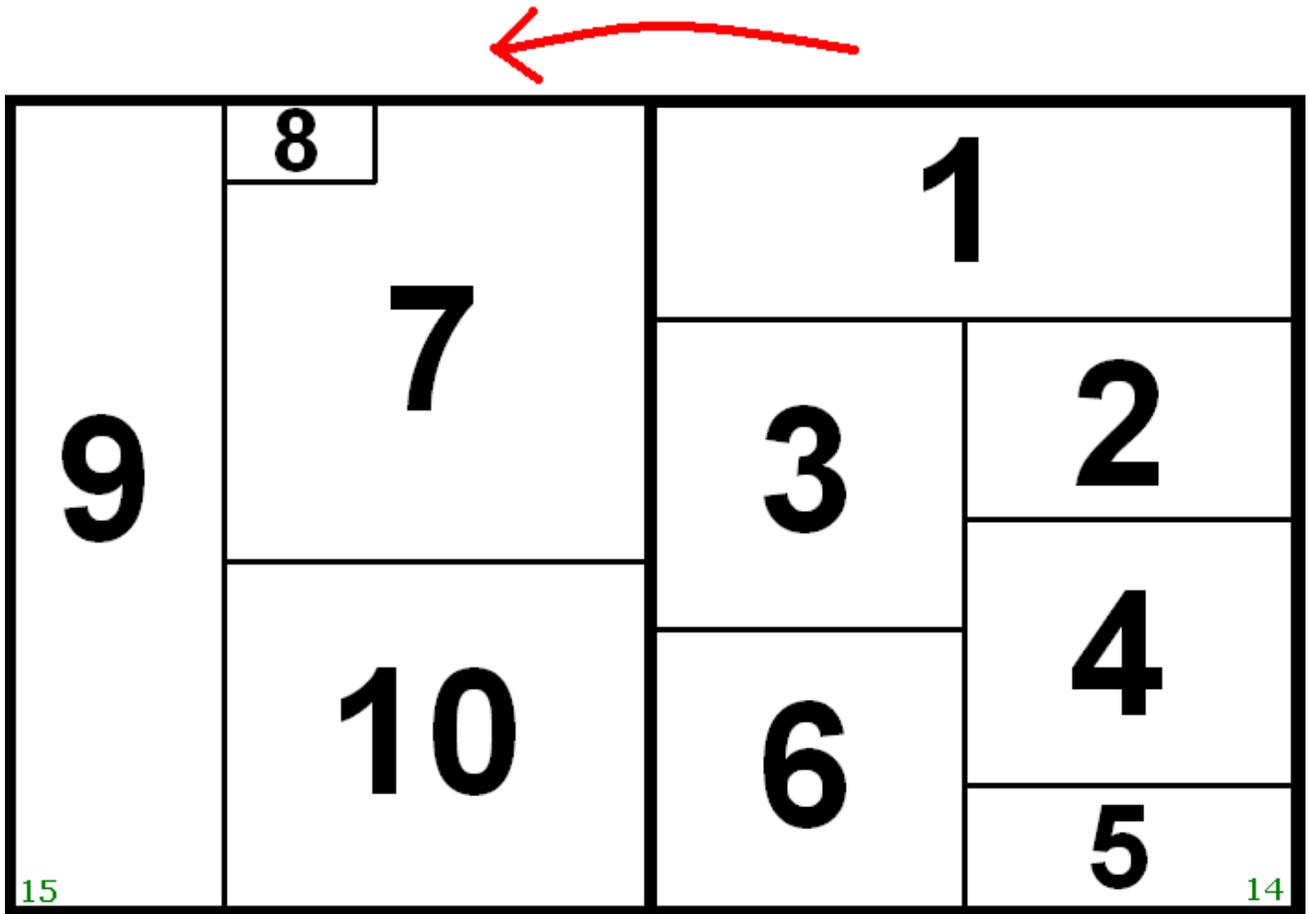


68

Manga Samurái Champloo

- **La lectura en los mangas**<sup>11</sup>: Normalmente las historietas en general se leen de izquierda a derecha, pero en el caso de los mangas, sucede todo lo contrario aunque se encuentren traducidos en otro idioma.

<sup>11</sup> Nippon, Japón, centro neurálgico mundial de los mangas, N° 04, 2010 ISSN1884-0671.P6



## 2.5 ORIGEN DEL ÁNIME

La historia del anime <sup>12</sup>se remonta a principios del siglo XX cuando se exhibieron cerca de 93 películas animadas extranjeras en Japón y por dichas

---

<sup>12</sup> <http://beatles3000.espacioblog.com/post/2007/02/21/historia-del-anime-japonés>

influencias comenzaron a crear animaciones que poco a poco cobraron popularidad en todo el mundo hasta la fecha actual.

En enero de 1917 se estrenó en Japón "Imokawa Mukuzo, genkaban no maki" en castellano "Mukuzo Iwokawa y el Guardián de la entrada" por la artista japonesa Oten Shimokawa <sup>13</sup>. Este cortometraje se considera como el primer film en la historia de animación japonesa el cual duro solamente 5 minutos. En ese momento no existía en Japón alguna documentación que sirviera como guía para hacer animación, por lo tanto Shimokawa usó la única técnica que había en el momento el uso de yeso o cera blanca sobre un fondo oscuro bordo de dibujar personajes, borrando las partes para ser animado, y dibujar con tinta directamente sobre la película, la pescadilla con partes animadas.

En Junio del mismo año se estreno "Hanawa Hekonai, shinto no maki" en castellano "Hekonai Hanawa y su nueva espada" por el animador Kobayashi Shokai<sup>14</sup>, considerado como el tercer pionero del anime .

En mayo también del mismo año, el pintor Seitaro Kitayama quién se interesaba mucho por las películas extranjeras animadas creó a punta de ensayos y errores un cortometraje llamado "Saru kani gassen" mejor conocido como "La batalla del mono y el cangrejo".

En el año 1929 se estrenó un film llamado "Kaeru wa Kaeru" "Una rana es una rana" por Yasuji Murata.

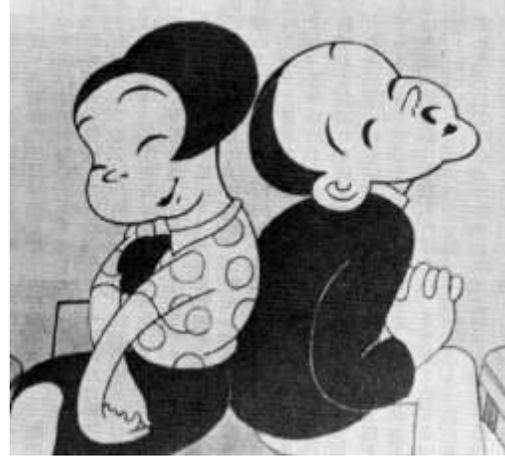
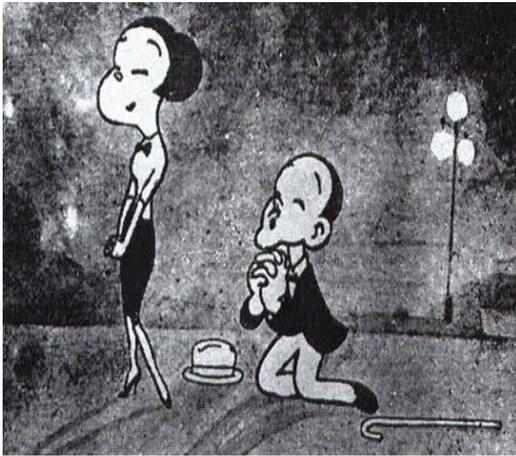
Para 1930 Kenzo Masaoka quién es también considerado como uno de los pioneros del anime , usó por primera vez la animación celular, grabando así los primeros sonidos dentro la animación japonesa a través del cortometraje "Nansensu Monogatari", "La absurda historia de la isla de los monos".

---

<sup>13</sup> <http://aluranime.blogspot.com/2010/03/pioneros-oten-shimokawa.html>

<sup>14</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Kobayashi\\_Shokai](http://fr.wikipedia.org/wiki/Kobayashi_Shokai)

En 1933 Kenzo vuelve hacerse notar con "Chikara to onna no yo nonaka" "Las mujeres y las fuerzas que mueven el mundo."

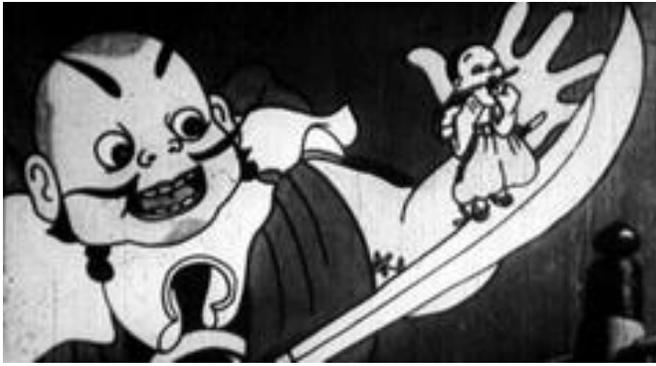


En el año 1932 la historia de la animación japonesa quedó marcada por el contenido erótico cuando se estrena "Suzume Bune"<sup>15</sup> "El paseo nocturno en barco". Actualmente Suzume Bune se considera como un film fantasma, pues no se encuentra rastro de dicha película, aunque se piensa que para esa época una copia fue vendida y llevada al extranjero.

Desde 1917 hasta los año 30 todos los films han sido cortometrajes. Pero en 1943 se realiza por primera vez un mediometraje animado llamado "Momotaro no umiwashi" "Las Aguilas de Motorola" que representa el ataque a Pearl Habor (un ataque que los japoneses realizaron el 7 de diciembre del año 1941 al puerto natural en el interior de un lago de agua marina de la isla Oahu, Hawaii). Partes de algunas grabaciones originales del ataque al Pearl Habor fueron utilizadas para esta animación y en su totalidad su duración fue de 37 minutos.

---

<sup>15</sup> <http://www.swingalia.com/animacion/la-historia-de-la-animacion-japonesa.php>



En 1956 se creó la compañía Toei Animation Co, uno de los estudios de animación más importante de Japón en la actualidad, y en manos de un animador llamado Yasuji Mori, lanzaron su primer cortometraje al cual nombraron "Doodling Kitty" y en 1958 lanzaron el primer cortometraje a color titulado "Hakujaden" "La leyenda de la serpiente blanca"



## LA LEYENDA DE LA SERPIENTE BLANCA

En 1957 la compañía Toei Animation contrata al mangaka y animador Osamu Tezuka para dirigir la producción del largometraje animado "Monkey King" que a pesar de que tuvo mucho éxito en Japón, en Estados Unidos no tuvo muy buena crítica.

El 25 de junio del año 1962 se lanzó el primer anime para la TV llamada "Manga Calendar" el cual continuó hasta el 4 de julio de 1964.

## 2.6 EL PADRE DEL MANGA Y EL ANIME

En 1962 a Osamu Tezuka <sup>16</sup>se le vence el contrato con Toei Animation y forma su propia compañía con el nombre de "Mushi Productions. Pero no fué hasta al siguiente año cuando el anime por primera vez obtuvo la fama que tiene hasta la actualidad, con la llegada de la serie "Tetsuman Atomu" pero mejor conocido por muchos "Astroboy" creado por el mismo Tezuka.

Astroboy se estrenó el 1 de enero de 1963 y terminó el 31 de diciembre de 1966. Desde allí Osamu Tezuka es considerado como el padre del anime y el manga.



---

<sup>16</sup> Kodashan International Ltd. "Todo sobre Japón" 2003. P150

Durante los años 80 y 90 surgen películas famosas del conocido Estudio Ghibli, entre ellas "Tonari no totoro" "Mi vecino tororo" y "Hotaru no Haka" mejor conocida como "La tumba de las luciérnagas".

En 1988 se proyecta lo que se considera en Japón una obra maestra "Akira" del director Katsuhiro Otomo. Esta película trata de un Japón distinto a lo que era y sigue siendo en la actualidad. Aquí se habla de un Japón donde lo que gobierna son las pandillas, las drogas, la violencia y el sexo.

En 1997 Ghibli vuelve a lanzar con un gran éxito una película llamada "Mononoke Hime" es decir "La princesa Mononoke" del director Hayao Miyazaki, el cual habla del mundo de los dioses del bosque los cuales luchan contra los humanos para evitar la destrucción de la naturaleza.

En el 2002 se estrenó la película "Sen to Chihiro no kamikakushi"<sup>17</sup> conocida como "El viaje de Chihiro" producida también por el Estudio Ghibli. Este film recibió más de catorce premios, entre ellos el premio Óscar a la «Mejor película de animación» en el 2002, siendo la segunda película que recibe dicha condecoración, la primera película de anime que ha ganado un premio de la academia y única hasta ahora, la primera animación de habla no inglesa en ganar y la única de este premio que usa una técnica de animación tradicional y la primera que gana entre cinco nominados. El Viaje de Chihiro superó también a la película Titanic dentro de las taquillas japonesas convirtiéndose así como la película con más recaudación dentro del cine japonés.

---

<sup>17</sup> Animated Pop Culture, N°27, 2003 ISSN 1343-1196Nipponia, Anime- Japan's



EL VIAJE DE CHIHIRO

## 2.7 MANGA, ANIME Y CULTURA

Muchos creen que el anime y el manga solo son caricaturas inventadas en su totalidad por personas con mucha imaginación, aunque gran parte de esto sea cierto, la mayoría de los comics japoneses hablan mucho de la propia comunidad japonesa, a esto me refiero al día a día, a la vida cotidiana y sus historias pasadas<sup>18</sup>.

Un antropólogo de origen argentino llamado Nestor García Canclini <sup>19</sup>dice:" La identidad es una construcción que se relata. Se establecen acontecimientos fundadores, casi siempre referidos a la apropiación de un territorio, por un pueblo o a la independencia lograda enfrentando a los extraños. Se van sumando las hazañas en que los habitantes defienden ese territorio, ordenan sus conflictos internos y fijan los modos legítimos de vivir en el para diferenciarse de otros. La radio y el cine contribuyeron en la primera mitad de este siglo a organizar los

---

<sup>18</sup> Kodashan International Ltd. "Todo sobre Japón" 2003.P110

<sup>19</sup> Nestor García Canclini. "La cultura visual en la época del pos nacionalismo" P2

relatos de la identidad en las sociedades nacionales. Agregaron a las epopeyas de los héroes y los grandes acontecimientos colectivos, la crónica de las peripecias cotidianas: los hábitos y los gustos comunes, los modos de hablar y vestirse que diferenciaban a unos pueblos de otros."

## **2.8 PERSONAJES Y HECHOS REALES**

Existen muchos ánimes que están basados en hechos reales, en problemas ya vividos y en problemas que actualmente enfrenta la sociedad japonesa e incluso se puede llegar a decir mundial. El Anime y el Manga muestran cómo era el Japón durante las eras Meiji y Edo (en estas eras se muestra mucho el surgimiento de los samuráis, así como los cambios políticos durante dichas eras hasta la actualidad) claro, siempre agregándoles un poco de fantasía a dichos relatos. También realizan muchas animaciones mostrando el sufrimiento de aquellas personas quienes vivieron y experimentaron la primera y segunda guerra mundial, haciendo hincapié en los sentimientos dolorosos y trágicos para que los jóvenes de ahora no se olviden de todo lo que padecieron sus antepasados y de lo afortunados que son en la actualidad. Otros ánimes se basan en las creencias espirituales, como el cristianismo, el budismo y la magia siempre mostrando que a parte de la vida terrenal siempre hay una espiritual.

En el siguiente cuadro donde se mostrarán algunos de los ánimes más populares en la actualidad basado en hechos reales y consigo algunos personajes importantes dentro de la historia japonesa. Más adelante se mostrará las categorías del anime y manga para complementar lo anteriormente dicho.

<b>ANIMES BASADOS EN HECHOS Y PERSONAJES REALES</b>			
<b>ÁNIME</b>	<b>SIPNOSIS - HECHOS REALES</b>	<b>PERSONAJES REALES</b>	<b>P. BASADOS EN PERSONAS REALES</b>
SAMURAI X (RUROUNI KENSHIN)	ES UN ÁNIME Y MANGA BASADO EN LOS ULTIMOS AÑOS DEL PERIODO EDO Y EN LOS PRIMEROS AÑOS DE LA ERA MEIJI (1857-1878)	* SAITO HAJIME *OKUBO TOSHIMICHI * ARIMOTO YAMAGATA	1) KENSHIN HIMURA BASADO EN KAWAKAMI GENSAI,CONSIDERADO COMO HITORI (DESTAJADOR DE HOMBRES) 2) SHOGO AMAKUSA BASADO EN AMAKUSA SHIRO
LA TUMBA DE LAS LUCIERNAGAS (HOTARU NO HAKA)	ES UN ÁNIME INSPIRADO EN EL VERANO DE 1945 EN JAPÓN. DONDE SEITA, UN NIÑO DE 14 AÑOS Y SU HERMANA PEQUEÑA LUCHAN PARA SOBREVIVIR DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. Aquí RESALTAN LA POCA IMPORTANCIA DE LO MATERIAL, PUES LA FAMILIA ES LO PRIMORDIAL.		
GEN DEL DESCANSO (HADASHI NO GEN)	<i>ES UN RELATO INSPIRADO EN LA VIDA DEL AUTOR COMO SOBREVIVIENTE DEL BOMBARDEO A HIROCHIMA</i>		KEIJI NAKAZAWA (AUTOBIOGRAFIA)
HE-TALIA AXIS POWER	RELATAN HECHOS HISTÓRICOS DE LA PRIMERA Y SEGUNDA GUERRA MUNDIAL		
LA ROSA DE VERSALLES	ES UNA HISTORIA BASADA EN LA REVOLUCIÓN FRANCESA		
WELCOME TO NHK	EL TEMA CENTRAL DE LA HISTORIA, SE BASA EN LAS DIFICULTADES DE LA VIDA Y EN COMO CADA UNO DE LOS PERSONAJES ENFRENTA SUS PROPIOS PROBLEMAS		

## 2.9 FIGURAS DE ÁNIME BASADOS PERSONAJES REALES

**Kawakami Gensai** (Nace el 4 de diciembre de 1834 – Muere el 13 de enero de 1871):

Desde los años 1600 el gobierno Shogunato<sup>20</sup> o Bakufu (gobierno militar) estuvo al mando en Japón, trayendo consigo un edicto que los aisló al país del resto del mundo, hasta el año 1853 donde Estados Unidos forzó al gobierno abolir este edicto y aceptar un proceso de occidentalización y apertura a los demás países.

Al final del periodo Edo en Japón, existieron cuatro asesinos importantes que lucharon en contra de las fuerzas del Shogunato de Tokugawa. El más peligroso de estos asesinos fue Kawakami Gensai (conocido en la serie Samurái X<sup>21</sup> como Kenshin Himura). Kawakami infundió el temor entre los seguidores del Shogun y se encargó de asesinar a miembros importantes del Bakufu. En la historia japonesa cuentan que muy pocas veces Kawakami fue visto enfadado y que su aspecto físico era tan fino que desde lejos podían confundirlo con una mujer o un niño.



**Kawakami Gensai**<sup>22</sup>



**Kenshin Himura**

<sup>20</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Shogunato>

<sup>21</sup> <http://rurounikenshin15.blogspot.com/2011/05/gensai-kawakami-el-hitokiri-mas-fuerte.html>

<sup>22</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Kawakami\\_Gensai](http://es.wikipedia.org/wiki/Kawakami_Gensai)

**Aritomo Yamagata** (Nace el 14 de Junio de 1838 en Hagi - Muere el 1 de febrero de 1922 en – Odawara Tokio)

Aritomo Yamagata<sup>23</sup>, fue un estadista y militar japonés. Al igual que Kawakami Gensai, se destacó por su apoyo al restablecimiento del poder del emperador y por la reorganización y modernización del ejército. Fue el Primer Ministro del Japón tras la creación en 1889 del régimen parlamentario japonés. Yamagata, tenía un fuerte fanatismo por el movimiento de derrocamiento del Shogunato Tokugawa y desde luego también aparece en la serie japonesa Rurouni Kenshin (Samurái X).



---

<sup>23</sup> <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/y/yamagata.htm>

**Okubo Toshimichi** (Nace en Kagoshima, 1832 – Muere en Tokio, 1878)

Okubo Toshimichi<sup>24</sup>, fue un político japonés que protagonizó la Restauración Meiji, y es considerado como uno de los fundadores del Japón moderno.

A mediados de 1858 Okubo, se hizo administrador de impuestos y empezó a trazar un plan para poner fin al shogunado de la dinastía Tokugawa. Inicialmente se opuso a la apertura comercial de Japón a los extranjeros y propuso un golpe contra el shogún.

Durante la restauración de la era Meiji, Ōkubo promulgó la Reforma a los Impuestos de Propiedad<sup>25</sup>, prohibió a los samurái a portar sus espadas en público, y terminó la discriminación oficial contra los burakumin (la clase mas baja en Japón).

Okubo, también aparece en la serie de Samurái X, y así mismo fue la principal inspiración para el personaje de Omura de la película "El ultimo Samurái"



---

<sup>24</sup> <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/o/okubo.htm>

<sup>25</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/%C5%8Ckubo\\_Toshimichi](http://es.wikipedia.org/wiki/%C5%8Ckubo_Toshimichi)

## 2.1.0 ÁNIME Y ARQUITECTURA

Así como muchos de los personajes de los mangas y los ánimes son reales, así mismo podemos decir de los ambiente en las cuales se desarrollan en algunas de las historias.

La mayor parte de las atmósferas en las animaciones japonesas, provienen de fotografías reales como veremos a continuación, alternando la fantasía con la realidad en los ánimes .

ÁNIME

REALIDAD







Estas imágenes fueron sacadas <sup>26</sup>de series como Air TV, Clannad, Full Metal Panic, Elfen Lied, Girls High y Kanon

---

<sup>26</sup> <http://www.taringa.net/posts/imagenes/4820780/Anime-en-la-vida-Real.html>

### **2.1.1 VOCES Y EXPRESIONES**

Muchas de las voces de los ánimes muestran que los personajes femeninos (jóvenes o adultas) se asemejan a niñas consentidas que proyectan lo KAWAII (Ternura). Estas voces no son completamente fingidas. La mayoría de las mujeres en Japón hablan exactamente así, desde las adolescentes hasta las abuelitas. Lo mismo pasa con los hombres, sus voces son casi iguales a los personajes masculinos de los ánimes , tienen una tonalidad grave y fuerte (emerge un carácter fuerte).

A pesar de que el doblaje del japonés al castellano en el anime es muy bien recibida en Latinoamérica, no cabe duda que durante del proceso del doblaje siempre tratan de imitar la tonalidad y la forma de proyectar las voces originales de estas series. Esto trae como consecuencia que gran parte de los adolescentes fanáticos de las series televisivas japonesas comiencen hablar y a expresarse de forma diferente a lo que normalmente están acostumbrados dentro de su propia cultura sin saber que están imitando algo originario del mismo Japón.

### **2.1.2 MODA**

Una de las cosas que Japón proyecta al mundo apartando la tecnología, el anime y el manga es la moda<sup>27</sup>.

La mayoría de los jóvenes japoneses se visten casi igual que los personajes de ánimes y mangas, esto incluye el uniforme de las adolescentes que asisten a la secundaria y de los niños que asisten al kinder Garden y la primaria. Colocaré dos ejemplos con dos series, Sailor Moon y Shin- Chan Nohara.

Sailor Moon y Shin-Chan son dos series muy populares tanto dentro como fuera de Japón. Sailor Moon trata de varias chicas adolescente que son destinadas a derrotar a los malvados que rondan en el universo y que quieren

---

<sup>27</sup> Nipponia, El mundo de las cosas monas o kawaii, N° 40, 2007 ISSN 1343-1226

acabar con la luna y el mundo en el que vivimos. Pero también son muy conocidas como las heroínas con trajes de marineros.



En la vida real, gran parte de los institutos japoneses, tienen como uniforme para las mujeres el Sailor Fuku (Uniforme de marinero japonés). Existen dos tipos de Sailors Fukus, uno para el verano y el otro para el invierno. Ambos se diferencian por el tamaño de las mangas, las faldas y el color.



SAILOR FUKUS PARA EL VERANO  
INVIERNO



SAILOR FUKU PARA EL

En el caso de los varones, ellos utilizan lo que se llama Gakuran. El Gakuran es un tipo de uniforme de colegial de estilo militar, consiste de una chaqueta de cuello largo y pantalón (por lo general ambos son de color negro).



Para el caso de los niños que asisten al kinder garden (yochien) colocaré como ejemplo a Shin Chan. Shin Chan es una serie que trata sobre la vida de un niño de cuatro años. En varios episodios de esta serie se puede apreciar el informe de los infantes japoneses que constan de pantalones cortos, camisetas blancas y un sombrero. (La vestimenta cambia dependiendo de la estación igual que el sailor kuku).



Si bien es cierto que los dibujos animados de Japón son un reflejo de la cultura japonesa, debemos también aclarar que hay muchos jóvenes, adolescentes y adultos japoneses que no conforme a eso, se maquillan y hasta se realizan operaciones para tener rasgos combinados como los que aparecen en los ánimes y mangas. Y en caso de algunos jóvenes occidentales hacen lo mismo.

### **2.1.3 EDUCACIÓN**

Una de las cosas que más impacta en la cultura japonesa es la educación que reciben dentro y fuera del hogar. En la mayoría de los ánimes independientemente del tipo de trama que tengan, siempre se verá reflejado lo importante que es la familia, el respeto a los mayores y la conservación de algunas tradiciones japonesas.

Así mismo se proyectan (dependiendo del género) los problemas cotidianos que viven las personas comunes, ya sean del tipo religioso, raciales incluso sexual dentro de la comunidad japonesa.

## 2.1.4 CATEGORIAS DEL MANGA Y EL ÁNIME

El anime y el manga a pesar de que son dibujos animados no solo están dirigidos a los niños y a los adolescentes, sino también a hombres y mujeres jóvenes y adultos. Así mismo, tocan temas complejos como lo es la política, la apreciación y el desprecio del amor entre individuos del mismo sexo, la religión entre otras cosas. Debido a esto, dichas animaciones están divididos por géneros y temáticas.<sup>28</sup>

### POR GÉNERO

- 1) **Kodomo:** Es el género para los niños pequeños. Dentro de esta categoría entran series como Hello Kitty, Hamtaro, o Shin Chan.
- 2) **Shonen:** Es el género dedicado a los chicos jóvenes. Ejemplo, series como Digimon, Pokemon o Dragón Ball.
- 3) **Shojo:** Es el género dedicado a las chicas jóvenes. Ejemplo Sailor Moon
- 4) **Seinen:** Es el género dedicado a los adolescentes, más enfocados a hombres que a mujeres. Ejemplo series como Monster y Death Note.
- 5) **Josei/Redikomi** Es el género dedicado a las adolescentes y la mujeres. Ejemplo series como Na-Na o Skit Beat

### POR TEMÁTICA

- 1) **Bishoujo:** Son animes con chicas muy hermosas, que suscitan el "moe" (ver más abajo). Ejemplos: Negima o Oh, My Goddess!
- 2) **Bishounen :** Son lo contrario de Bishoujo, aquí salen hombres con gran físico, elegantes y mayormente afeminados. Ejemplos: Harukanaru no toki naka de o Fushigi Yuugi. Esta categoría ha tenido un gran auge dentro de

---

<sup>28</sup> <http://alysu.wordpress.com/2007/08/21/generos-de-anime-y-manga/>

las industrias del entretenimiento. La mayoría de los artistas musicales incluso actorales, se muestran mucho con estas características, pues así lo quiere el público femenino.

- 3) **Sentai** :Significa "escuadrón" porque hace referencia a la jerga militar. Es la temática de guerra.
- 4) **Mecha**: Son ánimes donde aparecen súper robots la serie de Evangelion.
- 5) **Mahou Shoujo**: Son ánimes con personajes femeninos con súper poderes como por ejemplo la muy aclamada serie de Sailor Moon.
- 6) **Mahou Shounen**: Es lo mismo que Mahou Shoujo, pero con personajes masculinos, en esta temática entra la serie Full Metal Alchemist.
- 7) **Moe**: Moe, es una palabra que expresa un fetiche o amor por un tipo de personaje. Pero los ánimes de temática Moe son los que incluyen personajes tiernos, e inocentes que suscitan algún morbo. Una serie de esto podría ser DNA
- 8) **Lolicon**: También conocido como "Loli" viene de "Complex Lolita" por la novela de Lolita de Vladimir Navokov. En general son jovencitas con muchas ganas de experimentar cosas que no deberían a su edad, con hombres mayores. Ejemplo para esta categoría Kodomo no Jikan
- 9) **Expertise**: Son ánimes que se centran en temas concretos, como deportes, y se especializan en eso. Ejemplo El Príncipe del Tenis
- 10) **Harem**: Trata sobre un hombre (dependiendo de la trama) que tiene múltiples romances con varias mujeres. Ejemplo, Ranma 1/2 o Love Hina

- 11) Reverse Harem:** Es lo mismo que el Harem, sólo que al revés. Una mujer con múltiples hombres, anime con este tipo de temática son Ouran Koukou Host Club y Fruits Basket
- 12) Shotacon:** También conocido como "Shota", viene del "Complex Shoutarou", basado en el *Complex Lolita*. Son niños que tienen relaciones amorosas/sexuales con otros niños o con hombres mayores que ellos. Anime con shota: Loveless o Boku no Piko, y también Papa to kiss in the dark.
- 13) Magical Girlfriend:** También llamado Exotic Girlfriend, es un género que se enfoca en las relaciones románticas con mujeres "especiales", ya sea por ser aliens o por otro tipo de circunstancias. Dentro de esta temática tenemos a Tenchi Muyo! y a Kono minikuku mo utsukushii sekai (por aliens), y por ser androides, a Chobits.
- 14) Ecchi:** Se refiere a todo tipo de anime que tenga connotaciones sexuales, graciosas y picantes. No explícitas. Ejemplo Oruchuban Ebichu
- 15) Hentai:** Hentai es el anime pervertido, se asemeja a nuestros términos de erótico y pornográfico. Un ejemplo para esta temática es la serie The Black Bible
- 16) Shoujo ai:** Amor entre chicas, sin llegar al sexo. Es muy popular y a veces también se le llama GL (Girls Love). Ejemplos series como Shoujo Kakumei Utena, Kannazuki no Miko, Maria-sama ga miteru.

- 17) Shounen ai:** Amor entre chicos, sin llegar al sexo. También es muy popular, más que el shoujo ai. También es llamado BL (Boys Love). Ejemplos: Gravitation, Yami no Matsuei, o Kaze to ki no uta
- 18) Yaoi:** Es una temática que implica sexo entre hombres. Puede o no tener trama. Ejemplos: Sensitive Pornograph o Until The full Moon
- 19) Yuri:** Es una temática que implica sexo entre mujeres, y puede tener o no una trama.

### **2.1.5 ANIMACIONES JAPONESAS EN CARACAS- VENEZUELA**

El Anime y el Manga no solo han tenido éxito dentro de la comunidad japonesa, sino también han alcanzado un nivel muy alto de popularidad a nivel mundial. Esto ha tenido como parte de las consecuencias, que muchos extranjeros se interesen cada vez más por las historias, la cultura y las artes niponas .

En capítulos anteriores, se habló sobre el origen, la historia del Manga y Anime en Japón, sin embargo lo que viene a continuación, son en su mayoría, informaciones recolectadas a través de entrevistas, recopilaciones de revistas, tesis ya realizadas y paginas web.

A diferencia de Tokio Japón, en Caracas Venezuela, a pesar de que un gran numero de niños, jóvenes y adultos son devotos al manga y al anime , todavía no hay suficiente información teórica que trate dicha afición.

### **2.1.6 EL ANIME EN VENEZUELA**

El Anime , llego a Venezuela a mediados de los años 60 con la aparición de series como: Fantasmagórico, El Hombre Par, Ultraman y Astroboy. Para los años 70 surgieron series como Marcos, Candy Candy, Heidi y Ultraman. Hasta la actualidad, muchas de estas series han quedado como parte de la historia japonesa, pues incluso en Tokio-Japón hay una estación de tren llamado

Soshigaya-Okura de la Línea Odakyu Odawara y es mejor conocida como la estación de Ultraman.



## **El Hombre Par**

Para mediados de los años 90, el anime en Venezuela comenzó a profundizarse cada vez más entre los infantes de esa época, convirtiendo series como: Sailor Moon, Dragón Ball, Samurai X, Card Captor Sakura y Pokémon como íconos y clásicos de la animación japonesa.

Estos clásicos trajeron consigo una ola de aficionados al anime y manga llamados "OTAKUS"

Otaku, es una palabra japonesa que significa aficionado, esto puede abarcar cualquier tema, por ejemplo "aficionado a los deportes extremos" u "Otaku a los deportes extremos". Sin embargo, en Caracas, la palabra "Otaku" se refiere mayormente a los fanáticos del anime y de los mangas, tanto así que muchas personas los llegan a considerar una Tribu Urbana. Pero ante todo, debemos tener en cuenta que no todo los que les puede llegar a gustar el anime o al manga son considerados Otakus. Existe tanto en Tokio como en Caracas, niveles de aceptación para dichos gustos.

### **2.1.7 EL MANGA EN VENEZUELA**

Si bien es cierto que las series de anime han tenido un gran auge en Caracas, lamentándolo mucho con el manga sucede todo lo contrario.

A través de preguntas realizadas, se pudo observar que muy pocos son los caraqueños que le prestan atención al manga, pero no se debe a que no les guste, sino a su difícil adquisición dentro del país. Son muy pocos los lugares quienes los distribuyen, y quienes logran incorporarlo al mercado lo hacen con un precio elevado y poco accesible a los jóvenes estudiantes. Por lo tanto, ellos prefieren invertir más en películas piratas y en materiales para realizar cosplay que en otra cosa.

### **2.1.8 OTAKUS, CARACAS-VENEZUELA**

Las sociólogas<sup>29</sup> egresadas de la UCAB (Universidad Católica, Andrés Bello) en el 2009, Balderrama Lucia y Pérez Hernaiz Carmen Corina, en su tesis “La elaboración del Ser Otaku desde sus prácticas culturales, la introducción con el otro y su entorno” hablan de que los aficionados del manga y el anime en Caracas llegan a ser Otakus solo en dos maneras. La primera es haber ingresado a través de una pagina Web y la otra es a través de un amigo (contacto) que ya pertenezca a alguno de estos grupos. Sin embargo, desde hace algún tiempo gracias a las convenciones y eventos culturales realizadas por la Embajada de Japón en Caracas, se ha hecho mas simple el tener contacto con personas que tengan esta misma afición.

Para el año 2008 el grupo de Otakus mas popular en la ciudad caraqueña era “Capital Otaku”, ellos anteriormente organizaban eventos y conferencias donde jóvenes y adultos participaban con cosplay, concursos de dibujos, karaoke entre otras cosas, pero ahora muy poco se sabe de esta comunidad.

---

<sup>29</sup> BALDERRAMA G,Lucia y Perez.H Carmen Corina “La Elaboración de Ser Otaku desde sus practicas culturales, La interacción con el otro en su entorno” (Tesis de grado, UCAB 2009)

Actualmente, el grupo más popular de Otakus en Caracas, es la comunidad “Shin Osecon”. Esta comunidad se ha encargado de reunir a un buen número de aficionados al anime y manga a través de redes sociales como Twitter, Facebook y su página web ([www.osecon.net](http://www.osecon.net)). También se encargan de realizar, eventos de manga y anime con diversas actividades para el agrado de quienes asistan.

A diferencia de Tokio que tiene muchos lugares de anime y mangas para visitar, Caracas actualmente no cuenta con ninguna.

La mayoría de quienes les gusta el anime o el manga, siempre se reúnen en el Centro Comercial llamado “City Market” ubicado a una cuadra de la estación del metro Sabana Grande. City Market, es donde se realiza la mayoría de los eventos de anime y manga, y es aquí donde la mayoría de los Otakus pueden encontrar con mayor seguridad y buenos precios tiendas dedicadas a dichos gustos (películas, accesorios, figuras etc)

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

Para llevar a cabo esta investigación se realizó un viaje con una estadía de tres meses a Tokio-Japón, cuna del anime y manga, lugar donde existe la mayor comunidad de fanáticos de dichos entretenimientos a nivel mundial.

Este proyecto se dividió en dos formas: Una con la óptica de recepción de información a través de los periódicos, revistas, suplementos, medios televisivos y medios electrónicos y otra etapa o forma en donde se hizo un análisis sistemático de la situación planteada, haciendo uso de los enfoques cualitativos, el cual nos permitió estudiar la realidad en su contexto natural, el método de comparación el cual nos permitió la observación de los eventos ocurridos para cuantificarlos y las entrevistas de profesionales calificados para obtener sus opiniones y experiencias.

#### **3.1 INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

- Se realizó una recopilación de historia de anime en formatos impresos, televisivo y Web.
- Se recopiló información hemerográfica y fotográfica sobre los eventos de anime .

#### **3.2 INVESTIGACION DE CAMPO**

\* Se realizó una metodología cualitativa y comparativa entre Otakus y no Otakus para poder contrastar la pérdida o no de la realidad en los jóvenes tanto japoneses como venezolanos.

\*Se realizó entrevistas al sociólogo Fabio Romanelli, y a la psicóloga Clara Echeverry. Ambos expertos fueron seleccionados para esta investigación por sus antecedentes en cuanto al estudio de la comunidad asiática.

\* Así mismo, se asistió a varios eventos y lugares concurridos de Otakus y admiradores en ambas ciudades.

A continuación, se dará a conocer los modelos de los cuadros cuantitativos y cualitativos para mostrar las preguntas y respuestas realizadas a Otakus, admiradores y las opiniones de ambos expertos mencionados anteriormente.

### **3.3 MODELO DEL CUADRO CUALITATIVO EN RESPUESTA DE LAS PREGUNTAS REALIZADAS A EXPERTOS EN CUANTO AL TEMA**

<b>PREGUNTAS REALIZADAS PARA AMBOS EXPERTOS</b>			
<b>PREGUNTAS</b>	<b>EXPERTO 1</b>	<b>EXPERTO 2</b>	<b>DIFERENCIAS Y SIMILITUDES EN RESPUESTAS</b>
PREGUNTA 1			
PREGUNTA 2			
PREGUNTA 3			
PREGUNTA 4			

**3.4 MODELO DEL CUADRO CUALITATIVO EN RESPUESTA DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A OTAKUS EN TOKIO Y EN CARACAS**

ENTREVISTA A OTAKUS						
PREGUNTAS	OTAKU	OTAKU	OTAKU	OTAKU	OTAKU	OTAKU
PREGUNTA 1						
PREGUNTA 2						
PREGUNTA 3						
PREGUNTA 4						
PREGUNTA 5						
PREGUNTA 6						
PREGUNTA 7						
PREGUNTA 8						
PREGUNTA 9						
PREGUNTA 10						

**3.5 MODELO DE CUADRO CUALITATIVO EN RESPUESTAS DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A ADMIRADORES DEL MANGA Y ANIME EN TOKIO Y CARACAS**

<b>ENTREVISTA A SOLO ADMIRADORES</b>				
<b>PREGUNTAS</b>	<b>ADMIRADOR</b>	<b>ADMIRADOR</b>	<b>ADMIRADOR</b>	<b>ADMIRADOR</b>
PREGUNTA 1				
PREGUNTA 2				
PREGUNTA 3				
PREGUNTA 4				
PREGUNTA 5				
PREGUNTA 6				
PREGUNTA 7				
PREGUNTA 8				

**3.6 CUADROS CUANTITATIVOS BASADOS EN LAS ENTREVISTAS  
REALIZADAS A OTAKUS Y A ADMIRADORES DEL MANGA Y ANIME EN  
TOKIO Y EN CARACAS**

PERCEPCION DEL SIGNIFICADO DE SER OTAKU				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Adiccion General				
Adiccion al anime y manga				
Total				

CONSIDERADOS OTAKUS Y NO OTAKUS				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Considerados otakus				
Admiradores, mas no otakus				
Total				

ASPECTO ECONOMICO EN OTAKUS DE TOKIO Y CARACAS				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Economicamente				
No Afectados Economicamente				
Total				

ASPECTO PSICOLOGICO EN OTAKUS				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Psicologicamente				
No Afectados Psicologicamente				
Total				

ASPECTO CULTURALES DE OTAKUS				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Culturalmente				
No Afectados Culturalmente				
Total				

ASPECTO ECONOMICO EN ADMIRADORES				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Economicamente				
No Afectados Economicamente				
Total				

ASPECTO PSICOLOGICO EN ADMIRADORES				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Psicologicamente				
No Afectados Psicologicamente				
Total				

ASPECTO CULTURALES EN ADMIRADORES				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Culturalmente				
No Afectados Culturalmente				
Total				

Con estos modelos de cuadros cualitativos y cuantitativos se recogerá suficiente información para ver de que manera los Otakus y admiradores del manga y anime en Caracas y Tokio son afectados de manera económica, cultural y psicológica en sus vidas.

## CAPITULO IV

### SER OTAKU

En este capítulo, se dará a conocer los resultados obtenidos luego de haber realizado las metódicas anteriormente nombradas. Veremos un cuadro sinóptico del manga y anime comparando los tres aspectos en los cuales se ven actualmente afectados los fanáticos de estas animaciones en Tokio y Caracas. Luego se observara algunas opiniones de Otakus y expertos en cuanto al tema, y finalmente se hará un resumen de las locaciones visitadas y encontradas en la ciudad de Tokio durante los tres meses de estadía.

#### 4.1 COMPARACION ENTRE JOVENES DE CARACAS Y TOKIO

Si hay algo que une a estas dos ciudades a pesar de la gran separación geográfica entre ambas, es el gusto por los videojuegos, el anime y el manga. Pero apartando un poco lo que es el entretenimiento, hay que destacar que esta afición se puede observar desde algunos aspectos psicológicos, culturales y económicos en distintos niveles, los cuales pueden traer consecuencias positivas ó negativas para algunos aficionados.



#### 4.1.2 ASPECTOS CULTURALES

En capítulos anteriores, se habló que muchas de las historias del manga y el anime en Japón, ha sido el reflejo de la misma cultura en cuanto personajes, historia, educación entre otras cosas. Por lo tanto, en Tokio, los individuos amantes de esta afición, no son afectados culturalmente, sino más bien, a través de sus convenciones y eventos realizados en el exterior llevan consigo y muestran a los extranjeros parte de su propia cultura.



En Caracas, muchos de los seguidores jóvenes de mangas y anime han venido dejando a un lado su propia cultura adoptando poco a poco lo que sería la cultura japonesa.

Según el sociólogo Fabio Romanelli, el manga y el anime son productos culturales japoneses que dentro de ellos se hacen muchas referencias a ideas, mitos, maneras de pensar y de hacer al estilo japonés (incluso de la cultura antigua o tradicional, no sólo moderna). Se sigue entonces que, si un joven consume dicho producto cultural tendrá acceso, y sabrá identificar cosas típicamente japonesas.

Renato Ortiz<sup>30</sup>, en su libro Otro Territorio sostiene que“...Si pretendo conocer como actúan los individuos en el seno de una determinada cultura, estoy obligado a manipular un espectro variado de conocimientos. ...”

La psicóloga Clara Echeverry expresa, a través del manga y anime muchos jóvenes buscan aceptación , buscan figurar en un grupo, otros buscan reconocimiento, pero en la actualidad hay mas jóvenes venezolanos que ven a la cultura japonesa, no ven los anime ...”

En el caso de los adultos que aman a los comics y a las animaciones japonesas, simplemente los toman más como recreación y cultura, no obstante, si hay algunos casos donde también son afectados en la social, económica y psicológicamente hablando.

Según el antropólogo Néstor García<sup>31</sup>, lo que es el cine y la radio contribuyeron en la primera mitad de este siglo a organizar los relatos de la identidad.

Romanelli también explica, que a pesar de que en muchos países el ser un Otaku no es considerado como una tribu urbana, hasta cierto punto si lo es. Una tribu urbana es un grupo social unido por un interés común. Son "tribus sociales" los skater, los tukis, los góticos, etc. pero también lo son los señores mayores que se reúnen siempre a jugar ajedrez o los que tienen cualquier tipo de club de hobbies.

El sociólogo Fabio Romanelli dice:

*Los Otakus son una tribu urbana porque los une su afición por los ánimes japoneses. Comparten materiales y contenidos relacionados con el tema, se*

---

<sup>30</sup> Renato Ortiz “Otro Territorio” Santa Fe, de Bogotá 1998

<sup>31</sup> Nestor García Canclini. "La cultura visual en la época del pos nacionalismo"

*reúnen a discutirlos, se disfrazan como personajes de sus series e incluso producen contenido original sobre el asunto para compartirlos con otros miembros del grupo de interés.*

#### **4.1.3 ASPECTOS PSICOLOGICOS-SOCIAL**

El comic japonés se basa en su mayoría en la vida real, mostrando historias ya sucedidas, casos dentro de ámbitos familiares, problemas con la sociedad en general, entre otras cosas, haciendo que cada vez mas aumente el número de fanáticos en anime y el manga. Sin embargo, a pesar de que muchos toman esto como una simple distracción o entretenimiento relativamente sano, otros lo pueden tomar como una respuesta a sus problemas o un escape de la vida real.

Una de las cosas que se pudo observar en Tokio, es que muchos de los Otakus viven sumergidos completamente en un mundo de fantasía. Se pasean a diario por las calles de Akihabara disfrazados mostrando un comportamiento “fuera de lo normal” dentro de la sociedad japonesa.



La psicóloga Clara Echeverry dice:

*Este caso se debe a la crueldad de los hogares donde se convive con la violencia familiar y el abuso constante hace que muchos jóvenes admiren personajes de*

*ánime que luchan por la justicia y que son verdugos de los malvados. Cuando un joven comienza a presentar cambios de comportamiento o de actitudes, es mejor confrontarlo y llevarlo donde un especialista para dictaminar la causa primaria de su comportamiento y actitud, esto los lleva a vivir en una fantasía la cual defienden como realidad, los guía a buscar aceptación en un círculo social nuevo de jóvenes que han crecido con una ausencia de padres y madres que dicten normas de sana convivencia, pueden generar trastornos en la personalidad y demencia.*

Wataru Matsumori, vendedor de electrónica y familiar de un Otaku comenta *“Una cosa es que te guste el ánime y el manga y otra cosa es que finjas o creas todo el tiempo ser un personaje de ficción”*. A pesar que el manga y el ánime es parte de la cultura japonesa, a su vez lo que son adictos a esta afición son mal visto por la sociedad, por lo tanto muchos se sienten rechazados o no son totalmente aceptados dentro de sus grupos familiares o por el resto de la comunidad formando así lo que sería una tribu urbana, donde pueden ser ellos mismos sin prejuicios alguno.

Anna Sasaki, una Otaku en la ciudad de Tokio comenta *“El ánime es lo que me gusta, y admito que se gasta una gran cantidad de dinero en ello pero es lo que me gusta. Prefiero estar metida en este mundo que estar siempre seria, angustiada y presionada por la sociedad que me rodea. No todos son considerados Otakus, pero por lo menos lo toman como recreación olvidándose de la pesadez de la vida cotidiana”*

En Tokio, una de las cosas que se pudo observar dentro de los grupos de Otakus, es que muchos hablan, se expresan y actúan, exactamente igual a los personajes animados japoneses, acaparando de alguna manera lo que sería su verdadero “Yo” es decir; tapando lo que sería su verdadera personalidad y adoptando una ficticia. En Caracas sucede lo mismo que en Tokio, los Otakus, no son aceptados en su totalidad por gran parte de la comunidad, muchos son objeto de burlas y vistos como personas que simplemente no tienen vida social y que a través del ánime puede descargar sus frustraciones.

Suk Ha Au Chan, madre de un joven que actualmente tiene 19 años comenta: *“Hace 4 años, comencé un negocio de anime en City Market, mi hijo por supuesto comenzó a reunirse con los muchachos que le gustaban esas cosas del anime . Al comienzo no pasaba nada, pues más bien me beneficiaba porque sabía que productos podría vender y que no, pero después mi hijo comenzó a ser agresivo, sádico, grosero conmigo y con su padre. A partir de allí empezamos a prohibirle las salidas con ellos, pues nos dimos cuenta que siempre estaban allí, no trabajaban, y tampoco veía que estudiaban. Incluso llegué a ver como se besaban y manoseaban entre ellos, como las películas de hentai en pleno centro comercial. Fué fuerte, pero al final mi hijo se alejó de ellos, actualmente mantengo mi negocio, pero trato de que mi hijo no interactúe mucho con los Otakus”*

Otro caso que se pudo conocer, fue el de una chica de 25 años de edad proveniente de una familia Cristiana Evangélica que tuvo problemas en su ámbito espiritual y emocional por la pornografía animada, pues se volvió adicta al Hentai. Esta joven quien pidió estar en el anonimato dijo en la entrevista; *“Todo comenzó por una serie de anime llamada “The Black Bible” me gusto la trama y a partir de allí comencé a ver otras series de hentai y sin darme cuenta me volví adicta a este genero causándome problemas en mi vida espiritual. Pero las consecuencias no solo llegaron hasta allí, también cambie mi forma de ser, y mi modo de ver la vida. Ahora a pesar de que pude superar esa adicción veo todo en una forma diferente, ya no soy tan mente cerrada y gracias a eso puedo entender mas a los homosexuales, a los que tienen problemas con la pornografía, los entiendo y los ayudo en sus dificultades. ...”*

No todos los casos son iguales, unos toman al anime y al manga como distracción, otros lo ven con un punto de vista cultural, muchos lo ven como algo relajante para escapar de las tensiones cotidianas y otros son afectados sentimental y psicológicamente. Todo depende de la persona y la magnitud de adicción de esta afición.

Para el sociólogo Fabio Romanelli el hecho de que muchos jóvenes comiencen actuar como personaje de ficción tiene que ver más con la televisión y el internet que la educación intra-familiar. *“Los pre-adolescentes y los adolescentes tienden a relacionarse más con las personas de su mismo grupo etario que con los miembros de la familia, por ende, y dependiendo del caso, probablemente los medios de comunicación masiva influyan más en los jóvenes que la educación dentro del hogar”.*

Sin embargo, la psicóloga Clara Echeverry manifiesta: *“...la familia es una institución sagrada y con un gran papel dentro de la sociedad pues, es la encargada de formar seres humanos íntegros y equilibrados para llevar a cabo su rol de ciudadanos y ciudadanas que construyen una nación. La ausencia de padres y madres conscientes aptas para educar, con sentido de responsabilidad y compromiso de entrega, ha llevado a nuestros jóvenes a un desbalance emocional y mental, sin héroes en los hogares y sin héroes en la base social, nuestros jóvenes buscan modelos a seguir o imitar. La televisión en el quehacer diario de las familias y la tecnología han desplazado el dialogo la convivencia ,creando un individualismo y apatía por la vida familiar, los padres por lo contrario, ocupados en su cotidianidad se muestran indiferentes ante estos comportamientos, pues muchos son felices que el joven esté ocupado así sea viendo anime o jugando con su DS, si el hogar cumpliera a cabalidad su rol, los jóvenes no tendrían tantos vacíos emocionales y sentimentales que buscar llenar con cualquier forma de distracción para su dolor y agonía por el abandono. ...”*

#### **4.1.4 ASPECTOS ECONÓMICOS**

Ser un aficionado al anime y al manga trae consecuencias tanto positivas como negativas para ambas culturas en cuanto economía se refiere.

Para aquellos que tienen el don o el talento para comercializar, la rama del anime y manga es una buena opción como inversión.

En Tokio, la tecnología y el anime es lo que mas predomina en cuanto a negocio hablamos. Akihabara Station, es un ejemplo de ello, edificios (completos), locales pequeños, cafeterías y salones de videojuegos relacionados con esto comics es lo que abunda en este lugar.

Lo que son figuras de acción, peluches, cartas (barajitas) y mangas, son algunos de los productos los cuales se pueden adquirir y revender en costos muy bajos. Pero lo que son, películas, cosplays (disfraces), cafeterías meidos y maquinas tragamonedas, son productos que tienen un precio más alto, pero que igual, muchos de los consumidores están dispuestos a pagar.

En Caracas, a pesar de que no hay edificaciones completas, ni avenidas, ni monumentos que estén dedicadas al anime , existen muchas locaciones comerciales dedicadas a este ramo. El Centro Comercial City Market en Sabana Grande, fue el primer lugar donde muchos comerciantes empezaron a vender e impulsar esta afición y al pasar el tiempo, poco a poco se ha venido esparciendo la venta de estos productos por toda Caracas.

Para aquellos que son consumidores y no proveedores de anime y manga, esta afición puede traer consecuencias negativas en la parte financiera si no se sabe controlar.

En Tokio, muchos de los jóvenes y adultos amantes del comic japonés, tienden a trabajar para poder mantener este apego. Sueldos completos, son gastados en cosplays, mangas, y animes convirtiendo esta afición en algo primordial en la vida para muchos, incluso, han ocurrido algunos casos en la cual estos aficionados se endeudan, con amigos y familiares para poder cubrir las necesidades básicas de la vida cotidiana.

En Caracas, sucede algo similar, la diferencia es que muchos de los Otakus (jóvenes) aun son dependientes de sus padres, y gastan parte se sus mesadas sueldos con mas tranquilidad.

Ahora bien, a pesar de que cada experto manifestó su opinión en cuanto al tema, a ambos profesionales se les realizó cuatro preguntas semejantes en cuanto a la posible apropiación de la cultura japonesa en los jóvenes de Caracas y en las posibles causas del cambio de personalidad en los Otakus de ambas ciudades. Para poder apreciar mejor las respuestas de cada uno, se realizó un cuadro cualitativo el cual veremos a continuación.

#### 4.1.5 CUADRO CUALITATIVO EN RESPUESTA DEL SER OTAKU PARA EL SOCIÓLOGO ROMANELLI F. Y LA PSICÓLOGA ECHEVERRY C.

<b>PREGUNTAS REALIZADAS PARA AMBOS EXPERTOS</b>			
<b>PREGUNTAS</b>	<b>SOCIOLOGO ROMANELLI F.</b>	<b>PSICOLOGA ECHEVERRY C.</b>	<b>DIFERENCIAS Y SIMILITUDES EN RESPUESTAS</b>
¿LOS OTAKUS PUEDEN SER CONSIDERADOS UNA TRIBU URBANA?	LOS OTAKUS SON UNA TRIBU URBANA PORQUE LOS UNE SU AFICION POR LOS ANIMES JAPONESES.COMPARTEN MATERIALES Y CONTENIDOS RELACIONADOS CON EL TEMA, SE REUNEN A DISCUTIRLOS, SE DISFRAZAN COMO PERSONAJES DE SUS SERIES E INCLUSO PRODUCEN CONTENIDO ORIGINAL SOBRE EL ASUNTO PARA COMPARTILOS CON OTROS MIEMBROS DEL GRUPO INTERES	A PESAR DE QUE MUCHOS PAISES,MUCHOS LUGARES NO LO CONSIDERAN UNA TRIBU URBANA, YO CREO QUE SI LO ES. ELLOS COMPARTE UN MISMO TEMA Y UN MISMO SENTIR.	AMBOS EXPERTOS COINCIDEN DE QUE LOS OTAKUS SON UNA TRIBU URBANA
EL CAMBIO DE PERSONALIDAD ¿SE DEBE A LOS PROGRAMAS TELEVISIVOS COMO EL ANIME Y MANGA?	CREO QUE TIENE QUE VER MAS CON LA TELEVISION Y EL INTERNET QUE CON LA EDUCACION INTRA-FAMILIAR	ESTE CASO DE DEBE A LA CRUELDAD DE LOS HOGARES DONDE SE CONVIVE CON LA VIOLENCIA FAMILIAR Y EL ABUSO CONSTANTE HACE QUE MUCHOS JOVENES ADMIREN PERSONAJES DE ANIME QUE LUCHAN POR LA JUSTICIA Y QUE SON VERDUGOS DE LOS MALVADOS	LOS EXPERTOS DIFIEREN EN EL CAUSANTE DEL CAMBIO DE PERSONALIDAD
¿EL CAMBIO DE PERSONALIDAD TIENE QUE VER CON LA EDUCACION DENTRO DEL HOGAR?	LOS PRE-ADOLESCENTES Y LOS ADOLESCENTES TIENDEN A RELACIONARSE MAS CON LAS PERSONAS DE SU MISMO GRUPO ETARIO QUE CON LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA, POR ENDE, Y DEPENDIENDO DEL CASO, PROBABLEMENTE LOSMEDIOS DE COMUNICACIÓN MASIVA HAGA MAS MELLA EN LOS JOVENES QUE LA EDUCACION DENTRO DEL HOGAR	LA AUSENCIA DE PADRES Y MADRES CONSCIENTES APTAS PARA EDUCAR, CON SENTIDO DE RESPONSABILIDAD Y COMPROMISO DE ENTREGA, HA LLEVADO A NUESTROS JOVENES A UN DESBALANCE EMOCIONAL Y MENTAL,SIN HEROES EN LOS HOGARES Y SIN HEROES EN LA BASE SOCIAL, NUESTROS JOVENES BUCAN MODELOS A SEGUIR O IMITAR	LOS EXPERTOS DIFIEREN EN LA VINCULACION DE LA EDUCACION DENTRO DEL HOGAR CON EL CAMBIO DE PERSONALIDAD

<p>¿CREE QUE LOS JOVENES VENEZOLANOS PUEDAN APROPIARSE DE LA CULTURA JAPONESA A TRAVES DEL ANIME Y EL MANGA?</p>	<p>NO CREO QUE HAYA UN GRAN CAMBIO, POR LA MISMA RAZON EN QUE LA CREACION DE GRUPOS DE INTERES DE ANCIANOS POR EL AJEDREZNO HA CAMBIADO SUSTANCIALMENTE NUESTRA SOCIEDAD... LO QUE SI PASA ES QUE AGREGAN COSAS NUEVAS A LA SOCIEDAD, PERO SIN TENER QUE, NECESARIAMENTE CAMBIAR DE UNA MANERA RADICAL EL TEJIDO SOCIAL O CULTURAL.</p>	<p>"A TRAVES DEL MANGA Y ANIME MUCHOS JOVENES BUSCAN ACEPTACION, BUSCAN FIGURAR EN UN GRUPO, OTROS BUSCAN RECONOCIMIENTOS, PERO EN LA ACTUALIDAD HAY MAS JOVENES VENEZOLANOS QUE VEN A LA CULTURA JAPONESA, NO VEN LOS ANIMES...PERO POR AHORA, NO SE APROPIARAN DE LA CULTURA JAPONESA EN SU TOTALIDAD"</p>	<p>AMBOS EXPERTOS COINCIDEN EN QUE LOS JOVENES NO SE APROPIARAN DE LA CULTURA JAPONESA</p>
--	---	--	--

De las cuatro preguntas realizadas, solo dos coincidieron en respuestas. Para ambos expertos, los Otakus pueden ser considerados una tribu urbana debido a que todos comparten un mismo sentir, un mismo tema. De la misma forma, coincidieron en que por ahora, los jóvenes caraqueños de una manera general, no se van apropiar de la cultura japonesa aunque hay muchos que se sienten atraídos por dicha cultura.

Con respecto a las dos preguntas restantes, el sociólogo Romanelli cree que el cambio de personalidad se debe a los medios de comunicación y a que los jóvenes se relacionan mas con personas externas que en relación a los miembros de sus propias familias. Y la psicóloga cree todo lo contrario.

Pero no solo a los expertos se les hizo preguntas semejantes, sino también a los jóvenes de Caracas y Tokio. En este caso, se dividió los jóvenes en cuatro grupos; Otakus en Tokio y en Caracas y a solo admiradores en Tokio y en Caracas (se separaron por localidad y por grado de fanatismo)

**4.1.6 CUADRO CUALITATIVO EN RESPUESTAS DE LA ENTREVISTA  
REALIZADA A OTAKUS EN TOKIO**

ENTREVISTA A OTAKUS EN TOKIO						
PREGUNTAS	ANNA SASAKI	KAORI SHIBAYAMA	NINA	RYOU	NINAGAWA M.	RISA
¿QUE SIGNIFICADO TIENE LA PALABRA "OTAKU" PARA USTED?	OTAKU ES SIMPLEMENTE ADICCION	ADICCION	ES CUANDO TE GUSTA MUCHO ALGO Y NO LO PUEDES DEJAR, COMO LAS DROGAS	ES SER ADICTO A CUALQUIER COSA	SIGNIFICA ADICCION	SER ADICTO A ALGO
¿USTED SE CONSIDERA UN OTAKU?	SI	REALMENTE SI	CLARO QUE SI	YO DIGO QUE SI	SI SOY UN OTAKU	SI ME CONSIDERO UNA OTAKU
¿ CUALES SON LAS RAZONES DEL PORQUE USTED SE CONSIDERA OTAKU?	AMO EL ANIME Y MANGA,VIVO PARA ELLO	ME ENCANTA,ME FASCINA ESTE MUNDO	ME GUSTA MUCHISIMO , POR ESO TRABAJO EN UN MEDIO CAFÉ	LAS HISTORIAS NO SOLO SON FANTASIA	ME ENCANTA, ESTO TIENE ALGO QUE TE ATRAPA	NO SE, SIMPLEMENTE ME ENCANTAN, ADORO ESTO
¿ QUE LE GUSTA MAS, EL MANGA, EL ANIME O AMBOS?	AMBOS	AMBOS	ANIME	MANGA	AMBOS	ANIME
¿ SE SIENTE IDENTIFICADO DE ALGUNA MANERA CON EL ANIME O EL MANGA?	SI CON LO SOCIAL	SI MUCHAS VECES ME SIENTO IDENTIFICADA CON LOS PROBLEMAS	SI SOBRE TODO CON LA PARTE SENTIMENTAL	SI,ME SIENTO REFLEJADO CON ALGUNOS PERSONAJES	SI MAS QUE TODO POR LO VIVIDO EN LA SOCIEDAD	SI, EN CUANTO RELACIONES DE PAREJA ME SIENTO IDENTIFICADA

¿SIENTE QUE DE ALGUNA MANERA SU PERSONALIDAD, O SU PERSPECTIVA DE VER EL MUNDO O EN LA REALIDAD EN LA QUE VIVIMOS HA CAMBIADO POR ESTE INTERES?	YO NO,PERO MUCHOS DICEN QUE SI	SI, INCLUSO HUBO UN TIEMPO QUE IMITABA A UN PERSONAJE DE NARUTO	DE CIERTA MANERA SI, ACTUO COMO NIÑA TODO EL TIEMPO DEBIDO A MI TRABAJO, ASI QUE ME ACOSTUMBRE SER ASI.	TAL VEZ, ES ABURRIDO SER UNA PERSONA COMUN	SI UN POCO	YO NO CREO, PERO MIS PADRES DICEN QUE SI
¿SIENTE QUE A TRAVES DEL ANIME Y EL MANGA SE HA ACERCADO MAS A LA CULTURA JAPONESA?	NO,PUES ES MI PROPIA CULTURA	NO TANTO YA QUE CRECI EN JAPON	NO	IMPOSIBLE, MAS BIEN EL ANIME Y MANGA REPRESENTA HASTA CIERTO PUNTO LO QUE YA SOMOS	EL ANIME Y MANGA FLEFEJA NUESTRA CULTURA, MAS CERCA QUE ESO NO CREO	NO
¿CUANTAS CONVENCIONES DE ANIME HA IDO?	MAS DE VEINTE	COMO VEINTE	CREO QUE DIEZ O MAS	CREO QUE TRECE	A MUCHOS	CREO QUE A QUINCE O MAS
¿ALGUNA VEZ HA HECHO COSPLAY (SE HA DISFRAZADO) ? ¿CUANTAS VECES?	SI YA PARTANDO LAS CONVENCIONES COMO 25 VECES MAS O MENOS	SI QUINCE VECES	SIEMPRE ESTOY DISFRAZADA COMO SIRVIENTA	CREO QUE SEIS VECES	SI, CREO QUE NUEVE O MAS	COMO OCHO VECES
¿CUANTO DINERO GASTA EN PROMEDIO PARA MANTENER ESTA AFICION?	COMO 40,000 YENES (427\$)MENSUALES	18.000 YENES (192\$) MAS O MENOS	CREO MAS DE 20.000 YENES (213\$)	DEPENDE DE LO QUE GANE	TRATO DE GASTAR 15.000 YENES (160\$), PERO CASI SIEMPRE ME SOBRE PASO	MUCHISMO, MAS DE 30.000 (320\$) YENES MENSUALES

**4.1.7 CUADRO CUALITATIVO EN RESPUESTAS DE LA ENTREVISTA  
REALIZADA A OTAKUS EN CARACAS**

<b>ENTREVISTA A OTAKUS EN CARACAS</b>				
<b>PREGUNTAS</b>	<b>MARIANA GARCIA</b>	<b>SHARON R.</b>	<b>ORTEGA L.</b>	<b>GODWIN TSE</b>
¿QUE SIGNIFICADO TIENE LA PALABRA "OTAKU" PARA USTED?	ADICCION EN GENERAL	SER FANATICO DEL ANIME Y MANGA	ADICTOS AL ANIME Y MANGA	YO LO RELACIONO AUTOMATICAMENTE CON EL ANIME Y MANGA
¿USTED SE CONSIDERA UN OTAKU?	SI	PUES SI	POR SUPUESTO	SI
¿ CUALES SON LAS RAZONES DEL PORQUE USTED SE CONSIDERA OTAKU?	ME ENCANTA EL ANIME	ME GUSTA MUCHISIMO EL ANIME, INCLUSO TENGO UNA TIENDA PROPIA DE VENTAS DE ANIME	PORQUE ME GUSTA DESDE LAS HISTORIAS HASTA LOS TRAZOS DE LOS PERSONAJES	PORQUE SON LAS UNICAS ANIMACIONES QUE VEO
¿ QUE LE GUSTA MAS, EL MANGA, EL ANIME O AMBOS?	ANIME	ANIME	AMBOS	ANIME
¿ SE SIENTE IDENTIFICADO DE ALGUNA MANERA CON EL ANIME O EL MANGA?	SI, SOBRE TODO ME SIENTO IDENTIFICADA CON EL GENERO YURI (AMOR ENTRE MUJERES)	SI, EN TODOS LOS SENTIDOS, Y CREO QUE ES ESO LO QUE LO HACE ADICTIVO	SI, MAS QUE TODO CUANDO SE HABLA DE LOS PROBLEMAS EN LA SOCIEDAD	A DECIR VERDAD ME SIENTO MUY IDENTIFICADO CON LOS ANIMES QUE TRATAN HISTORIAS DE GUERRAS,

¿SIENTE QUE DE ALGUNA MANERA SU PERSONALIDAD, O SU PERSPECTIVA DE VER EL MUNDO EN LA QUE VIVIMOS HA CAMBIADO POR ESTE INTERES?	SI, POR UN ANIME LLAMADO THE BLACK BIBLIE LLEGUE A SER ADICTA AL HENTAI PORNOGRAFIA ANIMADA)	EN REALIDAD YO CREO QUE EL ANIME EN SU MAYORIA MUESTRA LO QUE VIVIMOS Y YA.	A VER TENGO 26 AÑOS Y AUN JUEGO POKEMON, ES MI ESCAPATORIA DE LA REALIDAD	BUENO ACTUALMENTE NO TANO,PERO ADMITO QUE TUVE UN TIEMPO QUE MI VIDA ERA SOLO VER ANIME.
¿SIENTE QUE A TRAVES DEL ANIME Y EL MANGA SE HA ACERCADO MAS A LA CULTURA JAPONESA?	SI,MUCHISIMO	SI, Y ME ENCANTA	SI Y UNO DE MIS SUEÑOS ES IR A JAPON	SI, Y LO QUE MAS ME GUSTA ES SU HISTORIA
¿CUANTAS CONVENCIONES DE ANIME HA IDO?	CREO QUE A CINCO O SEIS	COMO A DIEZ, PUESPARTICIPO COMO COMERCIANTE	CREO QUE HE IDO A CINCO MAS O MENOS	EN REALIDAD NO MUCHAS, CREO QUE A DOS SOLAMENTE
¿ALGUNA VEZ HA HECHO COSPLAY (SE HA DISFRAZADO)? ¿CUANTAS VECES?	SI, DOS VECES	NO, NINGUNA VEZ	SI, DOS O TRES VECES	NO, ESO NO
¿CUANTO DINERO GASTA EN PROMEDIO PARA MANTENER ESTA AFICION?	ESO DEPENDE, ANTES PODIA GASTAR ENTRE TRESCIENTOS MENSUAL	EN REALIDAD EN VEZ DE GASTAR, LO HE CONVERTIDO EN MI SUSTENTO.	COMO DOSCIENTOS MENSUAL O LO QUE TENGA EN EL BOLSILLO	DEPENDE, SI SON SERIES BUENAS, PUEDO GASTAR HASTA TRESCIENTOS FACILMENTE

**4.1.8 CUADRO CUALITATIVO EN RESPUESTAS DE LAS ENTREVISTAS  
REALIZADA A ADMIRADORES DEL MANGA Y ANIME EN TOKIO**

<b>ENTREVISTA A SOLO ADMIRADORES DE MANGA Y ANIME EN TOKIO</b>				
<b>PREGUNTAS</b>	<b>YUTO SASAKI</b>	<b>WATARU MATSUMORI</b>	<b>YOSHIKO SASAKI</b>	<b>DAISUKE NAGAMINE</b>
¿QUE SIGNIFICADO TIENE LA PALABRA "OTAKU" PARA USTED?	ADICCION	ADICCION	ADICCION	ESA PALABRA SIGNIFICA ADICCION
¿USTED SE CONSIDERA UN OTAKU?	NO	NO	NO	NO
¿PODRIA DARME UNA OPINION SOBRE LOS OTAKUS?	SON PERSONAS ADICTAS	NO TENGO NADA EN CONTRA PERO UNA COSA ES TOMARLO COMO ENTRETENIMIENTO Y OTRA VIVIR FUERA DE LA REALIDAD	ME GUSTA ALGUNOS ANIMES, PERO NO LLEGARIA AL EXTREMO COMO ELLOS	ALGUNOS ME CAEN BIEN
¿QUE LE GUSTA MAS, EL MANGA, EL ANIME O AMBOS?	MANGA	MANGA	ANIME	AMBOS
¿SE SIENTE IDENTIFICADO DE ALGUNA MANERA CON EL ANIME O EL MANGA?	NO MUCHO	NO	NO, SOLO CUANDO SE HABLA DE HISTORIAS VERDADERAS	DEPENDE DEL TEMA

¿SIENTE QUE DE ALGUNA MANERA SU PERSONALIDAD, O SU PERSPECTIVA DE VER EL MUNDO O EN LA REALIDAD EN LA QUE VIVIMOS HA CAMBIADO POR ESTE INTERES?	NO	NO REALMENTE	NO	NO
¿SIENTE QUE A TRAVES DEL ANIME Y EL MANGA SE HA ACERCADO MAS A LA CULTURA JAPONESA?	NO	NO	NO PORQUE ES MI PROPIA CULTURA	NO
¿ CUANTAS CONVENCIONES DE ANIME HA IDO?	NINGUNA	NINGUNA	A NINGUNA	A UNA
¿ALGUNA VEZ HA HECHO COSPLAY (SE HA DISFRAZADO)? ¿CUANTAS VECES?	NO	NO	NO	NO
¿CUANTO DINERO GASTA EN PROMEDIO PARA MANTENER ESTA AFICION?	DEPENDE, EN MANGA SI GASTO PERO POCO	COMO CINCO MIL YENES (53\$) CADA DOS O TRES MESES EN MANGAS	NADA, TODO LO VEO POR TELEVISION	ESTA DIFICIL PORQUE CASI NO GASTO EN ESAS COSAS

#### 4.1.9 CUADRO CUALITATIVO EN RESPUESTAS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A ADMIRADORES DEL MANGA Y ANIME EN CARACAS

ENTREVISTA A SOLO ADMIRADORES DE MANGA Y ANIME EN CARACAS						
PREGUNTAS	ALEX CHENG	VIVIAN CHEONG	WILLO LONG	ANGELICA B.	ANDRES RODRIGUEZ	CELLY HE
¿QUE SIGNIFICADO TIENE LA PALABRA "OTAKU" PARA USTED?	ADICCION	LO RELACIONO CON SER FANATICO DEL ANIME Y MANGA	ADICTOS AL ANIME Y MANGA	ADICCION A CUALQUIER COSA	GENTE QUE SE DISFRAZA DE ANIME	CREO QUE TIENE QUE VER CON ANIME Y MANGA
¿USTED SE CONSIDERA UN OTAKU?	AHORA NO	NO	NO	NO	NO PARA NADA	NO LO CREO
¿PODRIA DARMER UNA OPINION SOBRE LOS OTAKUS?	GENTE ENFERMA	NO LOS CRITICO,PERO NO TINEN PERSONALIDAD PROPIA	ME DAN IGUAL	LOS VEO DIVERTIDOS	TODO DEPENDE, A VECES ME CAEN BIEN Y AVECES NO TANTO	CREO QUE MUCHOS SON PERSONAS SIN OFICIO
¿QUE LE GUSTA MAS, EL MANGA, EL ANIME O AMBOS?	ANIME	ANIME	ANIME	ANIME	ANIME	ANIME
¿ SE SIENTE IDENTIFICADO DE ALGUNA MANERA CON EL ANIME O EL MANGA?	NO,SOLO LOS VEO COMO UNA DISTRACCION MAS	NO,EXCEPTO CON SHIN SHAN, RECUERDO MI INFANCIA	NO	SI PORQUE A PESAR DE QUE NO SOY OTAKU ADMITO ME SIENTO IDENTIFICAD A CON LAS HISTORIAS AMOROSAS	A VECES	SI CON SAILOR MOON, CON SU PERSONALIDAD

¿SIENTE QUE DE ALGUNA MANERA SU PERSONALIDAD, O SU PERSPECTIVA DE VER EL MUNDO O EN LA REALIDAD EN LA QUE VIVIMOS HA CAMBIADO POR ESTE INTERES?	BUENO, EN REALIDAD HACE AÑOS YO SI ERA OTAKU, Y MI PERSONALIDAD CAMBIO HORRIBLEMENTE	NO REALMENTE	EN REALIDAD CUANDO VIAJE A TOKIO, ME DI CUENTA QUE TODO LO QUE HE VISTO EN EL ANIME ESTA BASADO EN LA REALIDAD HASTA CIERTO PUNTO	SI, CREO QUE YA NO SOY TAN SENTIMENTAL CUANTO LAS RELACIONES EN PAREJA	ACTUALMENTE NO, PERO CUANDO VEIA DRAGON BALL SI ME VOLVI UN POCO MAS AGRESIVO	CREO QUE NO
¿SIENTE QUE A TRAVES DEL ANIME Y EL MANGA SE HA ACERCADO MAS A LA CULTURA JAPONESA?	ESO SI, PUES A PESAR QUE NO SOY OTAKU, TENGO UNA TIENDA DE EVENTAS DE MANGAS	ME DA IGUAL	SI, POR ESO VIAJE A JAPON	SI, INCLUSO DURE VARIOS AÑOS ESTUDIANDO JAPONES	SI, SOBRE TODO EN LA PARTE CULINARIA	NO MUCHO
¿CUANTAS CONVENCIONES DE ANIME HA IDO?	A VARIAS, PERO SOLO COMO COMERCIANTE	CREO QUE A DOS	A NINGUNA	CREO QUE A TRES SOLAMENTE	A NINGUNA	A DOS
¿ALGUNA VEZ HA HECHO COSPLAY (SE HA DISFRAZADO)? ¿CUANTAS VECES?	NO	NO	NO	SI UNA VEZ	NUNCA ME HE DISFRAZADO PARA ESO	UNA VEZ
¿CUANTO DINERO GASTA EN PROMEDIO PARA MANTENER ESTA AFICION?	NO GASTO, YO INVIERTO	NO MUCHO, COMO VEINTE O TREINT BOLIVARES MENSUALES	EN REALIDAD NO GASTO, TODO LO VEO POR INTERNET	TODO DEPENDE DE LA SERIA SI ES BUENA Y VALE LA PENA	NO GASTO EN ANIME, SOLO HE COMPRADO LA SERIE DE NARUTO Y MAS NADA	SOLO HE COMPRADO UNAS CUANTAS SERIES Y UN DISFRAZ, ASI QUE NO MUCHO

**4.2 CUADROS CUANTITATIVOS BASADOS EN LAS ENTREVISTAS  
REALIZADAS A OTAKUS Y A ADMIRADORES DEL MANGA Y ÁNIME EN  
TOKIO Y EN CARACAS**

PERCEPCION DEL SIGNIFICADO DE SER OTAKU				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Adiccion General	10	100	3	30
Adiccion al anime y manga	0	0	7	70
Total	10		10	

CONSIDERADOS OTAKUS Y NO OTAKUS				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Considerados otakus	6	60	4	40
Admiradores, mas no otakus	4	40	6	60
Total	10		10	

ASPECTO ECONOMICO EN OTAKUS DE TOKIO Y CARACAS				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Economicamente	4	66,67	4	100
No Afectados Economicamente	2	33,33	0	0
Total	6		4	

ASPECTO PSICOLOGICO EN OTAKUS				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Psicologicamente	4	66,67	3	75
No Afectados Psicologicamente	2	33,33	1	25
Total	6		4	

ASPECTO CULTURALES DE OTAKUS				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Culturalmente	0	0	4	100
No Afectados Culturalmente	6	100	0	0
Total	6		4	

ASPECTO ECONOMICO EN ADMIRADORES				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Economicamente	0	0	0	0
No Afectados Economicamente	4	100	6	100
Total	4		6	

ASPECTO PSICOLOGICO EN ADMIRADORES				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Psicologicamente	0	0	4	66,67
No Afectados Psicologicamente	4	100	2	33,33
Total	4		6	

ASPECTO CULTURALES EN ADMIRADORES				
	TOKIO	%	CARACAS	%
Afectados Culturalmente	0	0	4	66,67
No Afectados Culturalmente	4	100	2	33,33
Total	4		6	

### 4.3 PRINCIPALES LOCACIONES DE ÁNIME EN TOKIO

Durante la estadía en Tokio, se visitó algunas locaciones dedicadas exclusivamente a todo lo que tenía que ver con anime y manga. A continuación daré a conocer dichas locaciones.

#### MUSEO DE MANGA NORAKURO, SUIHO TAGAWA

Este museo está dedicado al artista japonés de manga Suihō Tagawa quien fue uno de los personajes más influyentes de este género, pero es mejor recordado como el creador de Norakuro (el Mickey Mouse japonés).



Localización: Koto-ku Tokyo

## AKIHABARA

Akihabara, es mejor conocido como la ciudad de la tecnología y del anime . Desde que sales de la estación de tren se puede observar centros de recreación, tiendas de ropas, edificios completos dedicados únicamente a la tecnología, al manga y al anime .



## MEIDO CAFE

Meido Cafe , o mejor conocido como Cafeterias de Sirvientas. Son restaurantes temáticos donde las camareras van elegantemente vestidas con trajes de sirvientas ubicados en Akihabara.



Los Meidos Cafes, están estrechamente relacionados con el anime pero a pesar de esto, la mayoría de los clientes que suelen frecuentar este tipo de cafes, no son tantos los jóvenes, sino los hombres mayores (sobre todo empresarios).

Como estos restaurantes hace que suceda esto?

Anna Sasaki, una chica con grandes afinidades con el anime, cuenta que la mayoría de los japoneses que frecuentan los Meidos Cafes lo hacen porque buscan algo relacionado con lo Kawaii (ternura). Pues incluso aunque la decoración por dentro puede llegar hacer un poco infantil, todo lo

hacen con el corazón y de alguna manera se convierte en algo distinto a lo que las personas están acostumbradas a vivir.

La sociedad japonesa se caracteriza por ser una sociedad un poco fría, silenciosa y muy seria. Pero en el Meido Cafe se puede ver como la personalidad dicha sociedad cambia drásticamente.

Al entrar, las camareras vestidas de sirvientas comienzan una calurosa bienvenida diciendo "Bienvenidos a casa amo", esto lo hacen para que los clientes se sientan cómodos, en confianza como si se tratara de sus propios hogares. Luego reparten un menú con variedades de comidas y bebidas (dependiendo de lo que se consuma uno puede adquirir fotografías junto a ellas entre otras cosas), a partir de aquí todo es un juego. Las camareras hasta cierto punto hacen que uno retroceda en el tiempo recordando juegos infantiles como piedra, papel o tijeras, o como juegos que usan las maestras de preescolares donde los niños solo tienen que imitarlas con las manos y repetir lo mismo que ellas dicen.

Al finalizar la pequeña estadía, las camareras te dan un recuerdo con fotografías Kawaii (tiernas) de ellas, y luego se despiden calurosamente.

Los Meido Cafes son negocios que difícilmente pueden desaparecer en la sociedad japonesa ya que a pesar de sus altos precios en el menú, los japoneses buscan algo distinto para salir de la rutina (bares, restaurantes comunes, discotecas).

Si bien es cierto que en Japon -Tokyo los Meidos Cafes es algo normal y agradable, si se llegara establecer actualmente un Meido Cafe como negocio en Venezuela y no como un evento como el que hubo el 1 de Julio de 2012 que fue el primer Meido que se celebro en el país, causaría una gran controversia y daría mucho de que hablar a los venezolanos.

Muchos extranjeros ven (que no esté relacionado con el anime ) mal visto el Meido Cafe, pues estamos hablando de que son jovencitas vestidas de sirvientas tiernas pero a la vez muy sexys con un trato especial a los clientes. Para los que no están acostumbrado a este tipo de Cafes, lo van a ver como una especie de prostíbulos para pedófilos o simplemente pensarán que son lugares donde incitan a las jovencitas llevar una vida promiscua.

Sin embargo hay reglas muy estrictas en Japón para los clientes de Meidos Cafes.

- No se pedirá el número de teléfono a las maid.
- No se pedirá la dirección e-mail de las maid.
- Se prohíbe el contacto corporal con las trabajadoras.
- Está prohibido preguntar a las trabajadoras sobre sus turnos de trabajo.
- Está prohibido preguntar a las Maid sobre asuntos de su vida privada.
- Totalmente prohibido chantaje o acoso a alguna de las camareras.
- 

Pero, ¿Que conlleva a las jóvenes en trabajar en los Meidos Cafes?

Nina (Seudonimo de una Meid), cuenta de que una de las razones que le llevo a trabajar a un sitio como este, es que las trabajadoras pueden interactuar más con la gente, pueden conversar abiertamente (acatando las reglas) y eso es algo que no en todos los lugares puedes hacer. Apartando que tanto ellas como los clientes se distraen con juegos infantiles que hacen reír y relajar a todo el mundo.

## MOOMIN & CAFÉ

Es una panadería la cual esta basada en una serie infantil llamada Moomins, los cuales son una familia de trolls blancos y redondos, con hocicos grandes que los hacen parecerse a los hipopótamos. Si bién es cierto que esta serie es de origen sueco-finlandés, también es muy popular en Japón e incluso se considera como una serie de anime más. Fué transmitida por primera vez en los años 1969-1970 por la cadena Fuji Television en Japón.



Localización . Bunkyo-ku, Toky

## ANIMATE

Animate, es uno de los edificios más populares en Akihabara visitado mayormente por los Otakus.

Consta de 4 pisos y esta dedicado únicamente a todo lo relacionados con los mangas y ánimes. Aquí se puede encontrar desde historietas, hasta juguetes y cosplay a un precio económico.



## MUSEO GHIBLI

Su creador es Hayao Miyazaki quien es un mangaka (*Manga* que quiere decir "historieta" y el sufijo *-ka* que es un agregado y quiere decir "creador de", dándole a la palabra un grado honorífico que indica maestría.) y un animador supremo.

Miyazaki es dueño desde hace décadas de un importante estudio de animación llamado Estudio Ghibli que es la fábrica de la ganadora del Oscar "Princesa Mononoke", "El Increíble Castillo Vagabundo", "Nausicaa", "Mi Vecino Totoro" y "El Viaje de Chihiro" entre otras.



## CENTRO DE ÁNIME TOKIO

El Centro de Ánime de Tokio ofrece al tener la oportunidad de doblar un dibujo animado o ver una película de animación en una pantalla en 3D. La entrada es gratuita.



## POKEMON CENTER

Pokemon Center es un lugar dedicado exclusivamente para vender todo lo relacionado con Pokemon, un anime muy popular entre los niños y los adolescentes.

A pesar de que el lugar no es muy grande, la cantidad de personas que van a comprar en este lugar es abrumadora. Niños, adolescentes y adultos jóvenes llenan el lugar para comprar desde peluches, juguetes, y sellos de poke-bolas hasta artículos de cocina relacionados con Pokémon. A parte, tienen el privilegio de actualizar los juegos de Pokémon para las consolas de DS de manera gratuita.



## ULTRAMAN CENTER M78

Esta tienda se encuentra en el centro comercial subterráneo de la estación Tokyo, en este lugar venden todos los productos relacionados con Ultraman, de igual manera también se encuentra la estación de tren *Soshigaya-Okura*, es una estación dedicada únicamente a dicho personaje.



**Ultraman Center M78- Station Tokyo**

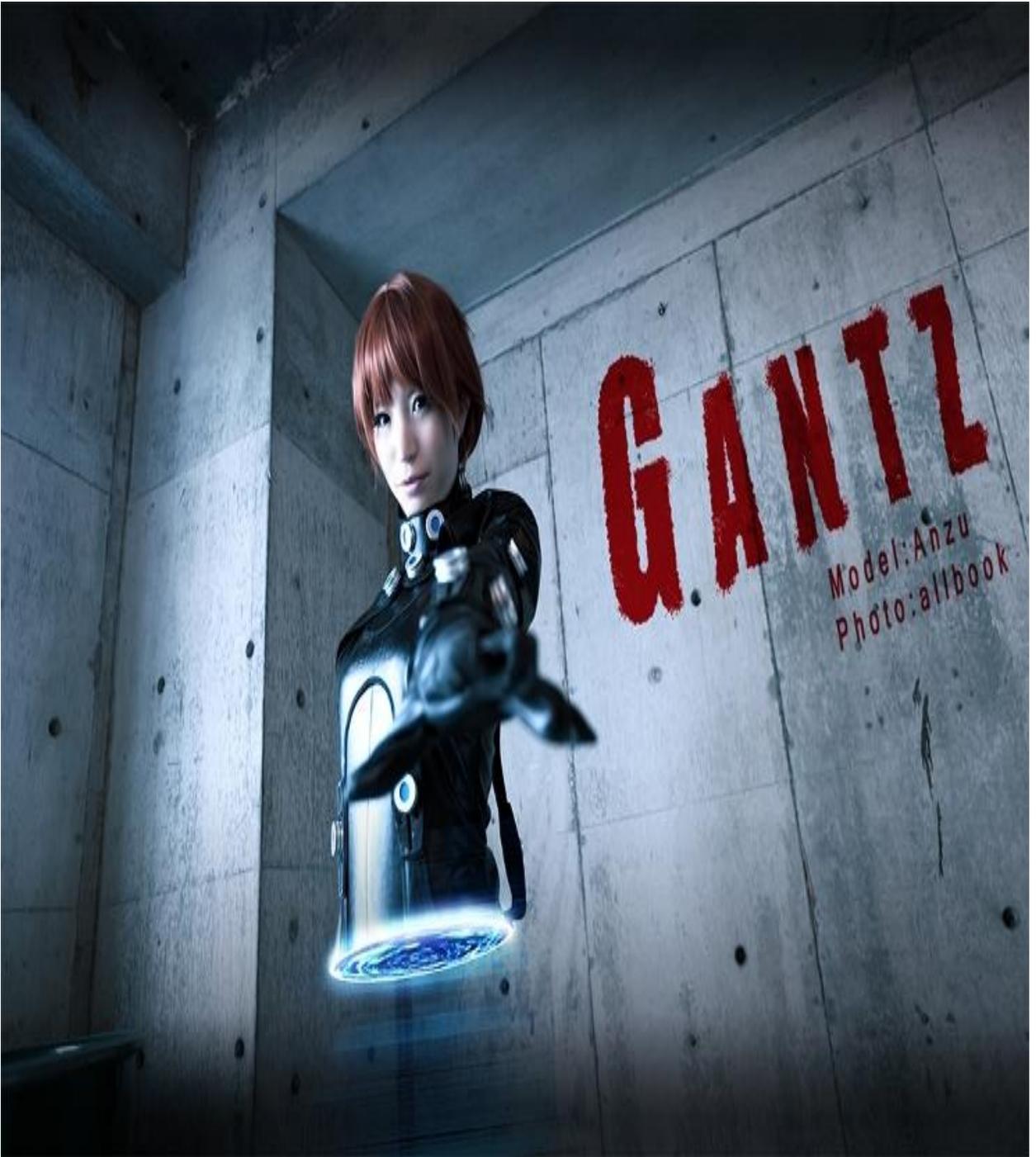
#### 4.4 COMPARACIÓN DE COSPLAYS

##### Cosplay en Tokio









Cosplay en Caracas





## CONCLUSIÓN

En el primer capítulo de este proyecto, se planteó la incógnita del ¿Por que los jóvenes deciden ser Otakus?, y luego se exhibió algunos objetivos a investigar como explorar las razones por las que estos dibujos animados han causado tanta conmoción a nivel mundial a través de los medios televisivos y comparar los niveles de diferencias y similitudes de los jóvenes de Caracas y en Tokio en cuanto al fanatismo del anime y el manga y sus posibles consecuencias.

Durante la búsqueda de respuestas para realizar este proyecto, pude contemplar que algunos jóvenes caraqueños deciden ser Otakus por el simple hecho que se sienten identificados tanto con la cultura japonesa como con los temas a tratar. Muchos comienzan viendo animaciones japonesas y con el tiempo se sienten atraídos por algo específico como las historias, la cultura en sí y el idioma. En el caso de los jóvenes de Tokio, solo tratan de salir de la rutina y destacarse dentro de su propia sociedad.

Esta investigación, demostró que el manga y el anime pueden ser consideradas hasta cierto punto como un entrenamiento sano, solo si no se llega al fanatismo

El ser un Otaku ya sea en Tokio o en Caracas, acarrea consecuencias tanto positivas como negativas en varias maneras, pero hay que tener en cuenta que no todos a los que les gusta el anime y el manga se les considera un Otaku ya que este término es usado para aquellos que llegan al fanatismo o a la adicción de las mismas.

El ser un Otaku o fanático del manga y anime lleva consigo tres aspectos: El cultural, el económico y el psicológico.

En el ámbito cultural, el anime y el manga en Tokio muestra que apartando el lado fantasioso, solo reflejan su propia cultura, sus costumbres, su educación, sus paisajes incluso su propia moda. En cambio, en Caracas, los aficionados aprenden y llegan a sentirse identificados con la cultura japonesa haciendo que

los Otakus se conviertan en una tribu urbana aunque muchos no los consideren así, También, debemos recordar que el manga y anime también es considerado arte, la cual ha venido avanzando en la sociedad japonesa a través de los años desde los comienzos del Ukiyo-e.

En el aspecto económico, hay un lado positivo y otro negativo para ambas ciudades. El lado positivo muestra que el anime y manga se le puede sacar provecho en el ámbito comercial. Ventas de productos de animaciones japonesas podría ser una buena opción para quienes quieran iniciarse en el comercio. El lado negativo es para los adictos quienes consumen estos productos, pueden endeudarse, incluso quedar en quiebra si no se controla las compras descontroladas de estos artículos.

En el aspecto psicológico y social se pudo también observar las diversas opiniones en cuanto al tema. Mostrando el lado positivo, muchos de los Otakus entrevistados admitieron haber sido influenciados por el anime y el manga, pues no todas las animaciones hablan de la cultura japonesa, sino de los problemas y obstáculos que pueden enfrentar un grupo social en cuanto política, sexo, creencias religiosas, relaciones de parejas entre otras cosas. En este caso, se puede aplicar lo dicho por el sociólogo Fabio Romanelli, y es que la televisión tiene el poder de educar e influir en el comportamiento de las personas.

Pero, no todas las reacciones son positivas, cuando un adicto al anime y manga pierde la perspectiva de la vida real o cambia de manera abrupta la personalidad, la psicóloga Clara Echeverry explica que todo se debe a las enseñanzas y crianza de los padres en el ámbito familiar. Violencia y abusos, pueden ser la causa de que muchos jóvenes encuentren un refugio dentro de las animaciones, sumergiéndose en un mundo de fantasías y defendiéndolas como si fueran una realidad..

En Caracas, para muchos, el anime y el manga es una manera de difundir lo que es la cultura japonesa, y que a través de la fantasía se hacen conocer y gustar a nivel mundial. Para otros, es una manera en la cual, personas que a falta

de tener una vida social, se hacen fanáticos de este tipo de afición para así llegar a conocer personas que sean iguales a ellos y evitar sentirse menospreciados dentro de la comunidad en la que se encuentran. Ahora bién, en segundo lugar, en cuanto a mi experiencia. Durante mi estadía en Tokio, pude observar que muchos adultos y jóvenes, usan este tipo de afición para salir de la rutina y la seriedad de la sociedad japonesa, no obstante, aquellas personas que llevan esta tendencia al extremo, son mal vistos y rechazados por la sociedad pues muchos consideran que una cosa es entretenimiento y la otra vivir en un mundo hecho a lápiz y papel y fingir ser alguien ficticio todo el tiempo.

También se debe atribuir, que no es lo mismo leer sobre mangas, ánimes y Otakus en libros, tesis, o ver un documental televisivo sobre el tema, que vivir la experiencia de ver como una realidad, en este caso la japonesa, es llevada a la ficción y observar como su propia comunidad crea una ficción sobre otra ficción.

En tercer lugar, como sugerencia dada de mi parte para aquellos que desean abordar el tema del manga y ánime como tesis, seria interesante que pudieran completar este trabajo con datos estadísticos que reflejen de mejor manera ¿Que cantidad de jóvenes y adultos se vuelven adictos a estas animaciones tanto en Tokio como en Caracas?, separándolos por sexo y edad. Así mismo hacer una investigación que arroje que porcentaje están los jóvenes caraqueños de apartar por completo la cultura venezolana y sustituirla por una cultura totalmente distinta como lo es la cultura japonesa o asiática en general y cuales serían las consecuencias de este posible comportamiento.

Otra recomendación es buscar con antelación la mayor cantidad de información bibliográfica en cuanto al tema, ya que si no hubiera sido posible viajar a Tokio y conseguir toda la información necesaria, difícilmente se hubiese podido culminar este proyecto.

## BIBLIOGRAFÍA

1. MASATERU Ito, "Japón: Historia, Cultura y Relaciones Internacionales" Mérida, Venezuela 2004, Universidad de Los Andes
2. Nipponia, Anime- Japan's Animated Pop Culture, N°27, 2003 ISSN 1343-1196
3. Nipponia, El mundo de las cosas monas o kawaii, N° 40, 2007 ISSN 1343-1226
4. Nipponia, Akihabara, el mercado electrónico de Japón N°46, 2008 ISSN1343-1226
5. Niponica, Bienvenido al mundo del kabuki, N° 1, 2010
6. Nippon, Japón, centro neurálgico mundial de los mangas, N° 04, 2010 ISSN1884-0671
7. Niponica, La Fuerza de la Arquitectura Japonesa N°4 2011
8. Japan Tourism Agency "Japan Anime Tourism Guide", March 25, 2010.
9. Kodashan International Ltd. " Todo sobre Japón" 2003
10. Nestor García Canclini. "La cultura visual en la época del pos nacionalismo"
11. Renato Ortiz "Otro Territorio" Santa Fe, de Bogotá 1998

### Paginas Web

1. <http://www.swingalia.com/animacion/la-historia-de-la-animacion-japonesa.php>
2. <http://anime-japon-tripod.com/anime90.html>
3. <http://www.slideshare.net/sasuke1500/introduccion-del-manga>

4. <http://fugahistorietas.blogspot.com/2011/07/la-historieta-japonesa-4-parte-de-los.html>
5. <http://www.abebooks.com7japan-punch-wirgman-charles-editor-1884-1887>
6. <http://usuarios.iponet.es/dardo/revista/histman.txt>
7. <http://www.f3comics.com/?p=933>
8. <http://elblogdelosblogsdel8.blogspot.com/2009/05/quien-desea-ser-asombroso-parte-3.html>
9. <http://www.worldanime.tv/?p=39287> (lugares de anime)
10. <http://beatles3000.espacioblog.com/post/2007/02/21/historia-del-anime-japonés>
11. <http://listas.20minutos.es/lista/los-50-mejores-animes-de-los-80-s-169603/>
12. <http://ukyoe.es/index.htm>
13. <http://aluranime.blogspot.com/2010/03/pioneros-oten-shimokawa.html>
14. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Kobayashi\\_Shokai](http://fr.wikipedia.org/wiki/Kobayashi_Shokai)
15. <http://alysu.wordpress.com/2007/08/21/generos-de-anime-y-manga/>
16. <http://rurounikenshin15.blogspot.com/2011/05/gensai-kawakami-el-hitokiri-mas-fuerte.html>
17. <http://es.wikipedia.org/wiki/Shogunato>
18. [http://es.wikipedia.org/wiki/Kawakami\\_Gensai](http://es.wikipedia.org/wiki/Kawakami_Gensai)
19. <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/y/yamagata.htm>
20. [http://es.wikipedia.org/wiki/%C5%8Ckubo\\_Toshimichi](http://es.wikipedia.org/wiki/%C5%8Ckubo_Toshimichi)
21. <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/o/okubo.htm>

22. <http://www.taringa.net/posts/imagenes/4820780/Anime-en-la-vida-Real.html>

### **Tesis de Grado**

1. ROMANELLI, Fabio “Hijos de Inmigrantes Chinos en Caracas: Identidad Cultural y Su Relación con el Club Social Chino de El Bosque” (tesis de grado, UCV 2010)
  
2. BALDERRAMA G, Lucia y Perez.H Carmen Corina “La Elaboración de Ser Otaku desde sus practicas culturales, La interacción con el otro en su entorno” (Tesis de grado, UCAB 2009)
  
3. URIBE, R. Sonia y Parada M. Alfonso “Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga-anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku” (Tesis de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores 2010)