

**COORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL**

**Tesis de grado para optar al título de Trabajador Social**

**VÍNCULOS COMUNITARIOS E IDENTIDAD EN LOS JOVENES  
“COSPLAYER” INTEGRANTES DEL GRUPO OTAKEN DE LA LOCALIDAD  
DE KENNEDY BARRIO ROMA 2015-2016**

**Jennifer Andrea Martínez Quintero**

**Raquel Andrea Ramírez Arguello**

**Bogotá, mayo 26 de 2016**

## **AGRADECIMIENTOS**

Queremos expresar nuestra gratitud, principal mente a DIOS ya que sin su ayuda este proceso no se hubiera hecho realidad, a aquellas personas a quienes les debemos sugerencias e indicaciones. En concreto queremos dar las gracias de manera explícita a:

- Nuestras respectivas familias
- A los integrantes del grupo Otaken
- A las personas que hicieron parte del proceso permitiendo ser entrevistadas

*Si a alguno de ustedes le falta sabiduría, pídasela a DIOS, y él se la dará, pues DIOS da a todos en abundancia y sin hacer ningún reproche*

*Santiago 1, 5*

## INDICICE GENERAL

<b>INDICICE GENERAL .....</b>	<b>3</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>10</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>12</b>
<b>JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>14</b>
<b>OBJETIVOS .....</b>	<b>15</b>
<b>Objetivo general .....</b>	<b>15</b>
<b>Objetivos específicos .....</b>	<b>15</b>

### CAPITULO I. METODOLOGIA

#### CAPITULO I: METODOLOGIA A UTILIZAR CON LOS JOVENES

#### “COSPLAYER” PARTICIPANTE 2015-2016 LOCALIDAD DE KENNEDY

<b>BARRIO ROMA .....</b>	<b>16</b>
<b>1.1 Tipo de investigación (cualitativa) .....</b>	<b>16</b>
<b>1.1. Recolección de información (técnicas a utilizar) .....</b>	<b>17</b>
<b>1.2.1. Observación participante .....</b>	<b>18</b>
<i>2.2.1.1. Que se observar .....</i>	<i>19</i>
<i>2.2.1.2 Registro de observación (diario de campo) .....</i>	<i>20</i>
<b>1.3. Entrevista semi- estructurada.....</b>	<b>20</b>
<i>Referente cultural juvenil (significativo) .....</i>	<i>21</i>
<i>Referente a “Otaken” (experiencia).....</i>	<i>21</i>
<i>Prospectiva a futuro (opiniones) .....</i>	<i>21</i>

### CAPITULO II. CONTEXTO SOCIAL

<b>CAPITULO II: UNA MIRADA HACIA LA COMUNIDAD “OTAKU” .....</b>	<b>24</b>
---	-----------

<b>2.1 ¿Qué es la cultura Otaku?</b> .....	<b>24</b>
2.1.1. <i>El Anime (アニメ) y el Manga (漫画) objeto cultural de la cultura</i> “Otaku” .....	26
<b>Tipos del manga</b> .....	<b>29</b>
<b>Significado</b> .....	<b>29</b>
<b>2.1.2. Gustos musicales</b> .....	<b>31</b>
<i>Visual-Kei</i> .....	31
<i>Angura-Kei</i> .....	33
<i>Oshare-Kei</i> .....	34
<i>Eroguro-Kei</i> .....	35
<b>2.2. EL “Anime-Manga” en Bogotá Colombia</b> .....	<b>36</b>
2.2.1 <i>Diferentes Grupos de difusión “Otakus en Bogotá”</i> .....	38
<input type="checkbox"/> <i>Otakus en Bogotá</i> .....	38
<input type="checkbox"/> <i>GTO medios</i> .....	38
<input type="checkbox"/> <i>Comunidad Anime y Manga en Colombia</i> .....	39
<input type="checkbox"/> <i>Costume play Colombia:</i> .....	39
<b>2.3. Otaken</b> .....	<b>40</b>
2.3.1 <i>¿Qué actividades realiza “Otaken”?</i> .....	41
2.3.2. <i>¿Cómo son sus dinámicas grupales?</i> .....	41
<input type="checkbox"/> <i>Sus diferentes reglas:</i> .....	42
2.3.3 <i>relaciones extra grupales</i> .....	43
<b>2.4. ¿Qué es un Cosplay?</b> .....	<b>44</b>

## CAPITULO III. MARCO TEORICO

<b>CAPITULO III: CULTURAS JUVENILES, COMUNIDAD Y VINCULOS COMUNITARIOS UN MARCO DE REFERENCIA PARA PENSAR EN LOS JOVENES “COSPLAYER”</b> .....	<b>48</b>
<b>3.1. ¿Qué es eso de juventud?</b> .....	<b>49</b>
3.1.1 <i>Las generaciones</i> .....	51
<b>3.2. Cultura y culturas juveniles</b> .....	<b>53</b>
3.2.1. <i>Cultura</i> .....	54

3.2.2 <i>culturas juveniles</i> .....	55
<b>3.3. El concepto de identidad desde Trabajo Social</b> .....	<b>57</b>
3.3.1. <i>Identidad grupal (Otaken)</i> .....	60
3.3.2. <i>el Otaku dentro de lo social</i> .....	61
<b>3.4. Construcción de comunidad y vínculos comunitarios</b> .....	<b>62</b>
3.4.1. <i>¿Qué es comunidad?</i> .....	63
3.4.1.2. <i>La comunidad “Otaku”</i> .....	65
3.4.2.3. <i>El cuerpo como territorio social del joven “Cosplayer”</i> .....	67
3.4.2.4. <i>Comunidad Otaku y sus “vínculos emocionales”</i> .....	68
<b>3.5. Categorías de análisis</b> .....	<b>71</b>

## CAPITULO IV. ANALISIS DE RESULTADOS

<b>CAPITULO IV: PERSPECTIVAS DE LOS INTEGRARES DE “OTAKEN”, SOBRE LA CULTURA JUVENIL “OTAKU”</b> .....	<b>74</b>
--	-----------

<b>4.1 Referente a la cultura juvenil “Otaku”</b> .....	<b>74</b>
<b>4.2. La identidad del joven “Cosplayer” como una imagen construida desde     la cultura “Otaku”.</b> .....	<b>77</b>
4.2.1 <i>¿Qué significado ven los jóvenes al realizar un Cosplayer?</i> .....	80

<b>CAPITULO V: LOS VINCULOS COMUNITARIOS EN “OTAKEN”</b> .....	<b>83</b>
--	-----------

<b>5.1. El cuerpo del joven “Cosplayer” como territorio social</b> .....	<b>83</b>
<b>5.2. “Otaken” y la relación con los “otros”</b> .....	<b>85</b>
<b>5.3. “Otaken” Como Comunidad</b> .....	<b>86</b>
5.3.1. <i>“Otaken” en la construcción de “vínculos emocionales”</i> .....	87
5.3.2. <i>“Otaken” visto desde la lealtad y la unión</i> .....	89
5.3.3. <i>Los “Ritos” de iniciación, formas de ingresar a “Otaken”</i> .....	92
5.3.2. <i>Relaciones grupales</i> .....	95
<b>5.4 beneficios que se consolidan en “Otaken”</b> .....	<b>96</b>
5.4.1 <i>beneficios de los jóvenes a “Otaken”</i> .....	97
5.4.2 <i>¿Cuál es el beneficio que “Otaken” le da a sus integrantes?</i> .....	99

## CAPITULO VI. CONCLUSIONES

<b>CAPITULO VI: A MANERA DE CONCLUSIÓN.....</b>	<b>102</b>
<b>6.1 Vínculos comunitarios socioculturales .....</b>	<b>103</b>
<b>6.2 vínculos comunitarios sociales e individuales de acuerdo a la identidad del joven Cosplayer .....</b>	<b>104</b>
<b>6.3 vínculos comunitarios emocionales.....</b>	<b>104</b>
<b>6.4. Una mirada desde el Trabajo Social .....</b>	<b>105</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>107</b>
<b>Tabla 1: información general de los “Cosplayer” .....</b>	<b>107</b>
<b>Anexo 2 .....</b>	<b>108</b>
<b>BIBLIOGRAFIA CONSULTADA .....</b>	<b>109</b>

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Matriz Metodológica .....	23
<b>Tabla 2.</b> Clasificación del “manga” .....	29
<b>Tabla 3.</b> Diferentes Cosplay .....	46
<b>Tabla 4.</b> Identidad desde el Trabajo Social.....	59
<b>Tabla 5.</b> Matriz Analítica.....	72
<b>Tabla 6.</b> Fases de iniciación de los jóvenes Cosplayer en Otaken.....	92
<b>Tabla 7.</b> Que obsevar	

## INDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Fotografía compartida por un integrante de Otaken al realizar un "Manga" .	30
<b>Figura 2.</b> Capitulo 26 escena final de la serie de anime Evangelio.....	31
<b>Figura 3.</b> Imagen de grupo musical visual-kei .....	32
<b>Figura 4.</b> Imagen de grupo musical kote-kote-kei.....	33
<b>Figura 5.</b> Imagen de grupo musical Angura-kei.....	34
<b>Figura 6.</b> Imagen de grupo musical oshare-kei .....	35
<b>Figura 7.</b> Imagen de grupo musical Eroguero-kei.....	35
<b>Figura 8.</b> Imagen de grupo de difusión "GTO".....	39
<b>Figura 9.</b> Imagen del grupo de difusión " comunidad anime- manga Colombia" .....	39
<b>Figura 10.</b> Imagen del grupo de difusión "costume play colombia" .....	40
<b>Figura 11.</b> Fotografía trabajo de campo tomada por "Otaken" .....	41
<b>Figura 12.</b> Fotografías trabajo de campo al observar un ritual en "Otaken" .....	42
<b>Figura 13.</b> Fotografías trabajo de campo tomada por un integrante de Otaken en un encuentro .....	44
<b>Figura 14.</b> Imagen alusiva a los Cosplayer.....	45
<b>Figura 15.</b> fotografía trabajo de campo Cosplayer "Meid" .....	46
<b>Figura 16.</b> Esquema figurativo proceso de formación de identidad.....	58
<b>Figura 17.</b> Esquema figurativo fases de los rituales de segalen .....	65
<b>Figura 18.</b> Esquema figurativo de Reguillo.....	67

## **RESUMEN**

En la presente investigación se analizan los vínculos comunitarios que se crean entorno a un grupo con temática Otaku, es decir con características de la cultura japonesa del Anime y el Manga. Así mismo se abordara la identidad alrededor de Cosplay (arte de vestir e interpretar a un personaje de anime, manga o videojuegos) con el fin de conocer una nueva cultura desde la profesión de Trabajo Social, La información se obtuvo con un grupo juvenil llamado “Otaken”, el cual maneja esta temática, la información obtenida se analizó por categorías y se sustentó con las entrevistas y el diario de campo, obteniendo como resultado tres vínculos comunitarios, sociocultural, entorno a la identidad social e individual de los jóvenes y por último los vínculos comunitarios emocionales.

### **Palabras claves**

Cultura, juventud, comunidad, identidad, Otaku y Otaken

### **ABSTRACT**

In this research community ties that are built around a group themed Otaku, that is characteristic of Japanese culture of anime and manga were observed. The issue of identity is also addressed around Cosplay (art of dressing and playing a character from anime, manga or video games) This is done in order to meet this new culture from the perspective of social work, contributing our knowledge from academia and experience was achieved by observing this community.

The information was obtained with the youth group called Otaken, which handles this subject, the information was analyzed by category and was based on interviews and field diary that was made during the process, resulting in three community links, the first sociocultural, the second environment to social and individual identity of youth and finally the emotional community bonds.

### **Keywords**

## INTRODUCCIÓN

Los orígenes de la cultura Otaku descienden del mundo occidental, creando en Japón una representación artística del Anime (dibujos animados) y Manga (historieta japonesa) la cual es utilizada como vehículo para dar a conocer, sus costumbres e ideologías. En la actualidad por medio del internet se busca promover esta cultura y romper muros entre países y es así como llega a Latinoamérica donde se ha escrito sobre ella en países como: Chile, Venezuela, México y Colombia según Núñez y Huertas (2014:3) está temática a abordado una perspectiva académica ya que se encuentran estudios que fueron realizados por estudiantes cuya profesiones están cursando para optar por su título de grado académico de psicología, sociología y comunicación social.

Esta investigación busca obtener una mirada desde la disciplina del Trabajo Social enfocándonos en los jóvenes “Cosplayer” (arte de vestir como su personaje favorito) pertenecientes de la comunidad “Otaku”. Partimos de que estos jóvenes “Otaku” conforman comunidad desde los aportes brindados por Gavrus, Segalen y Bauman (2003, 2005,2006), los cuales nos sustentan que a través de sus manifestaciones simbólicas se consideran representativas y significativas culturalmente para esta comunidad sin dejar de lado el concepto de comunidad Tonnies (1947).

De acuerdo con lo anterior el fin de nuestra investigación es conocer cuáles son los vínculos comunitarios, de estos jóvenes “Cosplayer” en su grupo “Otaken”, para resolverlo en primera instancia partimos desde el concepto de juventud Margulis y Urresti (2008) pasando por cultura juvenil Reguillo (2000) quien nos sustenta que los jóvenes desde sus prácticas culturales y aficiones asisten a eventos sociales, creando grupos de interacción, continuando con identidades juveniles contando con los aporte de Castiblanco y Chiriguini (2008, 2004) donde se hace un análisis desde Trabajo Social encontrando que estas identidades sociales e individuales, son términos que tienen que ir unidos ya que permite que el joven construya su identidad por lo tanto no es posible entender la una sin la otra. Finalizando en vínculos comunitarios Torres (2013) nos

hace un acercamiento siguiendo con el análisis de Trabajo Social donde se encuentra que estos jóvenes crean “vínculos sentimentales” resaltando valores de solidaridad y hermandad a lo que concluimos que son “vínculos emocionales”, observando a “Otaken” como comunidad emocional bajo los argumentos de Tonnies (1947).

La metodología utilizada en esta investigación comprende un enfoque cualitativo el cual nos permite observar las prácticas culturales de estos jóvenes utilizando técnicas como la observación participante y la entrevista semi-estructurada bajo un alcance descriptivo-explorativo con un enfoque teórico histórico hermenéutico.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### *Antecedentes históricos: de la cultura juvenil Otaku*

El fenómeno denominado “Otaku”, encuentra sus primeros antecedentes en la relación que establecen ciertos sujetos con las manifestaciones artísticas denominadas Manga-Anime, que inicialmente tiene lugar en Japón, generando una difusión a través de las cadenas de televisión en diferentes países.

En Bogotá dicho fenómeno comienza su aparición en abril del 2009, donde aparecen grupos de jóvenes que se hacen llamar “Otakus Cosplayer” haciendo públicos sus gustos a través de eventos, como el “SOFA” (salón del ocio y fantasía) el cual es reconocido a nivel nacional y celebrado en el mes de octubre en la ciudad de Bogotá, reuniendo jóvenes amantes del “Anime-Manga” que tienen en común una conexión social frente al tema. Este tipo de eventos ha llegado a despertar el interés de las ciencias humanas y sociales quienes pretenden dar una explicación de carácter social a todo lo que involucre al joven amante de esta cultura y su relación con él “Manga-Anime”.

La presente investigación, parte desde la “cultura Otaku” con el “Cosplay” la cual, comprenden una narrativa explícita, interviniendo en la identificación del joven con los personajes que aparecen en el “Anime”, este proceso de investigación se realizó dentro de “Otaken”, el cual tiene como finalidad integrar jóvenes que tengan interés y gusto por esta cultura. Percibiendo de una manera diferente la realidad de su contexto social. Inicialmente surgen varios interrogantes llevándonos a que la investigación sea de carácter exploratorio-descriptivo.

La primera inquietud que nos surge es: *¿Qué es un Otaku?* Este interrogante conlleva a la búsqueda y revisión bibliográfica, donde se hace un acercamiento hacia la cultura y las distintas formas de ver los vínculos comunitarios.

Llegando a este punto observamos como el joven denominado Otaku, se identifica a través de sus historietas y programas de televisión, acogiendo un estilo de

vida alrededor del “Manga-Anime”, a raíz de su interés a dicha cultura, estos jóvenes han encontrado elementos que promueven la construcción de su identidad. Este acercamiento despliega otro interrogante: *¿Es posible generar una identidad a través del Cosplayer?* Según **Hall (2009)** el individuo adopta distintas formas de pensar y actuar en los distintos lugares donde se relaciona socialmente, lo anterior sustenta nuestro problema de investigación, en este caso las relaciones dentro de la comunidad, y cómo interactúan los jóvenes de “Otaken” dentro y fuera de él.

Es importante tener en cuenta, los aportes que los jóvenes del grupo “Otaken” hacen a la sociedad y a la comunidad que pertenecen. Se pretende encontrar puntos claves que den validez a nuestra investigación donde se pretende conocer cuáles son los vínculos comunitarios que construyen. Según lo anterior nuestra pregunta de investigación es:

***¿Cuáles son los vínculos comunitarios que construyen los jóvenes “Cosplayer”, integrantes del grupo Otaken ubicado en la localidad de Kennedy barrio roma?***

## JUSTIFICACIÓN

Esta investigación parte de la necesidad, de identificar los tipos de vínculos comunitarios que construyen los jóvenes “Cosplayer” en el grupo “Otaken”, dado que comparten factores culturales que son objeto de estudio, donde el joven acepta una cultura ajena al contexto en el que se desenvuelve diariamente, expresándolo a través de su estilo de vida. Por tal razón se tiene en cuenta que los vínculos que conforman lo hacen en torno a su identidad, haciendo un acercamiento a su historia de vida, ya que constantemente relatan hechos significativos sobre: Su relación con el “Manga-Anime”; la búsqueda de un grupo del cual hacer parte y la forma de comunicarse y de sentirse bien dentro del mismo, aportando a la investigación.

Es importante mencionar, que esta cultura cada vez es más representativa a nivel social no solo en Bogotá sino en toda Colombia, logrando que la investigación sea viable a nivel cultural, personal, y profesional. Se da la posibilidad a la comprensión de un fenómeno que aún resulta desconocido para muchos, pero que da la viabilidad para ser abordado desde otras perspectivas, en este caso desde el Trabajo Social, entendiéndolo desde los vínculos comunitarios, donde la imagen de la comunidad se enlaza con los esquemas de vida y la interacción social.

Se considera, que las relaciones entre sus miembros, pueden desarrollarse con mayor intensidad y compromiso comunitario afectivo. Integrando de este modo la disciplina de la sociología desde el sociólogo alemán *Tonnies (1887 1931: 4)*, considera que los sentimientos y la proximidad territorial tiene creencias y tradiciones comunes ya que son el vínculo de parentesco, vecindad y amistad, en este caso se hace referencia a lo comunitario. Estos planteamientos de Tonnies fueron retomados por Max Weber, (1977: 33) quien se inspira en los vínculos comunitarios del sentimiento, donde los participantes construyen un vínculo generando un sentido de pertenecía, basado en los fundamentos afectivos, emotivos y tradicionales.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

- Comprender los vínculos comunitarios, de los jóvenes “Cosplayer” integrantes del grupo Otaken, ubicados en la localidad de Kennedy barrio Roma

### **Objetivos específicos**

- Explicar las características socio-culturales de los jóvenes Cosplayer pertenecientes al grupo Otaken.
- Identificar las dinámicas grupales de los jóvenes Cosplayer integrantes del grupo Otaken.
- Analizar los vínculos comunitarios entorno a la identidad social e individual de los jóvenes Cosplayer.
- Describir los vínculos socio-afectivos que establecen los jóvenes Cosplayer al interior del grupo Otaken.

# **CAPITULO I: METODOLOGIA A UTILIZAR CON LOS JOVENES “COSPLAYER” PARTICIPANTE 2015-2016 LOCALIDAD DE KENNEDY BARRIO ROMA**

En este capítulo, presentaremos los referentes metodológicos que usamos para comprender la cultura del grupo “Otaken” y su relación con el “Anime-Manga”. Dentro de sus construcciones de identidad y sus vínculos comunitarios con los “*Cosplayer*”; en relación con esto presentamos al lector, la propuesta metodológica se divide en tres momentos:

1. la revisión de fuentes bibliográficas, que fueron nuestro soporte hacia las técnicas que se utilizaron, para la recolección de información,
2. seguidamente se realizó la observación participante, por parte de las investigadoras
3. finalizamos con el acercamiento hacia los participantes por medio de talleres, y entrevistas semi-estructurada que elaboraron las investigadoras.

Esta investigación comprende un alcance de tipo *descriptivo-explorativo* de construcción teórica como lo menciona Sampieri (19991:59), los estudios descriptivos, buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, y comunidades miden diversos aspectos y dimensiones donde se selecciona una serie de cuestionamientos y describir lo que se investiga. Para llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular de la vida real, investigando los comportamientos del ser humano dentro de un *enfoque histórico hermenéutico*. Con esta metodología se logra investigar y dar respuestas del cómo y por qué ocurren dichos comportamientos, así mismo nos permite estudiar desde múltiples perspectivas y no desde una sola variable.

## **1.1 Tipo de investigación (cualitativa)**

La orientación cualitativa generalmente es utilizada, en las investigaciones que buscan enfocarse en las cualidades de la población en este caso de “Otaken”. Este método es el encargado de describir de forma muy precisa. Los eventos, los hechos las situaciones y los comportamientos de las personas, es decir que dichos comportamientos se observan mediante un estudio, anexando de este modo las experiencias. Para esta investigación se ha escogido este enfoque donde se determina según Martínez (2006) un estudio de caso cualitativo, donde el investigador hace una revisión global del tema que está abordando, más aun, cuando el tema es novedoso en el mundo de la investigación.

Habría que decir también, que este enfoque nos permite, estudiar el vínculo que hay entre los integrantes de “Otaken” y sus raíces culturales. Así mismo se responde a preguntas ¿Cómo?, ¿Por qué?, y ¿Para qué? es decir que, se han analizo diferentes observaciones y puntos de vista de los jóvenes “Cosplayer”, en relación a la construcción de sus vínculos comunitarios entorno a la identidad “Otaku”. Para ello no solo se tomó una entrevista, si no se realizaron catorce entrevistas paralelamente con una revisión documental referente a la cultura juvenil *Otaku*.

Hay que reconocer, que se ha contado con una participación activa. Por parte de los integrantes de “Otaken” (*Cosplayer*). Haciendo parte de los eventos, talleres, entrevistas y conversaciones virtuales (Facebook), despejando de este modo dudas de las investigadoras. Por otro lado la administración de “Otaken”, ha sido el interlocutor y mediador con los jóvenes “Cosplayer” y las investigadoras, proporcionándoles espacios de dialogo y acercamiento con el fin de realizar un buen trabajo.

### **1.1. Recolección de información (técnicas a utilizar)**

Como primera fuente de información, se hace un acercamiento con “Otaken” (grupo), Se contó la participación en los eventos mensuales, reuniendo una gran cantidad de personas mayores y menores de edad, que se vinculan en actividades como: karaoke, Cosplayer individual, y grupal, dibujo técnico exposición de galerías, entre otras, en diferentes lugares de la ciudad de Bogotá como parques y bibliotecas. En el trabajo de campo se han contacto con integrantes (*Cosplayer*), como fuente de información dentro de la dinámica de “Otaken”. Se trabajó con catorce de ellos, (véase

en el anexo 1) ubicados en la ciudad de Bogotá en la localidad de Kennedy barrio roma, entre edades aproximadas de los 16 a 30 años, autodenominados como “Otaku”.

Debemos comprender que los primeros acercamientos con la población, fueron en los eventos de *integración*, que se realizan con el fin de reunir a todos los integrantes de “*Otaken*”, y compartir sus conocimientos acerca de la cultura “*Otaku*”. Así mismo establecen diálogos con temas en común, tomando como ejemplo (video juegos que están de moda o el próximo Cosplayer que desean realizar).

De esta manera en otros eventos se realizaron, actividades tales como: concursos de Cosplayer individual y grupal, concurso de dibujo (Mankaba), grupos musicales entre otros. Con el fin de dar a conocer la creatividad y los intereses de los integrantes de “*Otaken*”. Así mismo las investigadoras realizaron talleres y entrevistas donde quedo registrado las habilidades artísticas y de comunicación activa que tiene cada integrante de “*Otaken*”.

### **1.2.1. Observación participante**

La observación participante es una técnica, que se utiliza dentro de la investigación social, la cual nos permite hacer un acercamiento directo con la comunidad estudiada e ir de la mano con el paradigma interpretativo. Consideramos prudente observar y escuchar a los jóvenes “Cosplayer” dentro de su grupo social “*Otaken*” y participar en sus prácticas culturales.

Lo cual da como resultado adéntranos en el contexto social de los jóvenes “Cosplayer” e interpretar sus preocupaciones, motivaciones y concepciones del mundo mediante un proceso de identificación en sus vidas. Según Corbetta (2010:305) define la observación participante como una técnica en la que el investigador se centra en un grupo social determinado y se caracteriza por ser:

- A. Una investigación social de forma directa

- B. Se realiza durante un periodo de tiempo relativamente largo
- C. Se da en un medio natural
- D. El investigador establece una interacción personal con los miembros de la comunidad estudiada
- E. El investigador describe y comprende las acciones mediante un proceso de identificación con el sujeto

Obteniendo como finalidad interpretar y observar con los ojos del sujeto estudiado, de una forma subjetiva y personal ya que la subjetividad es una de las características principales de esta técnica.

Ahora bien es importante mencionar bajo que parámetros obtuvimos la observación participante para la recolección de información y así delimitar las categorías para su análisis.

### 2.2.1.1. Que se observar

Según los parámetros de Según Corbetta (2010:305) se realiza una delimitación la cual se clasifica en:

Tabla 7: Que observar

<b>Clasificación</b>	<b>Definición</b>
<b>Contexto físico</b>	Describir de forma detallada los sitios de encuentro donde se realizan las prácticas culturales.
<b>Contexto social</b>	Describir el ambiente humano las personas con las cuales interactúan y comparten en su contexto social
<b>Las interacciones formales</b>	Como se produce la comunicación de los jóvenes dentro de su grupo social
<b>La interpretación de los actores sociales</b>	Observar al joven dentro del grupo social en su entorno, el atuendo, los gestos, su conducta, y los mensajes corporales que quiere transmitir.

### **2.2.1.2 Registro de observación (diario de campo)**

Uno de las técnicas para recolectar información, es La observación participante y el registro de diario de campo. La observación parte, de una percepción intencionada y colectiva para obtener una información. De acuerdo con lo anterior, Ortiz (2000:122) argumenta que la observación directa o participante se caracteriza por la interrelación, que existe entre el investigador y el sujeto. En ocasiones este mismo investigador adopta un papel en el contexto social para obtener una información más verídica.

Una de las principales ventajas de la observación, es que recoge datos directamente de la población investigada mediante registros de diario de campo.

Donde Según Bonilla y Rodríguez 1997 mencionan que es:

*“(...) el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” (Bonilla, Rodríguez 1997)*

Por consiguiente, este instrumento es importante en la investigación, ya que nos permitió observar cómo se relacionan los “Cosplayer” en su contexto social, con su objeto cultural (Manga- Anime), teniendo en cuenta esta información se procederá a hacer las entrevistas semi estructuradas.

### **1.3. Entrevista semi- estructurada**

Para esta investigación como ya se había mencionado anteriormente, se elige realizar una entrevista semi-estructurada, donde se indago a los jóvenes “Cosplayer”, fijando en ellos puntos clave que nos dieran respuesta a nuestra pregunta problema. Martínez (2006), habla de la entrevista como la posibilidad para aclarar términos, descubrir ambigüedades, definir los problemas, orientar hacia una perspectiva, patentizar los presupuestos y las intenciones, evidenciar la irracionalidad de una proposición, ofrecer criterios de juicio o recordar los hechos necesarios.

Paralelamente, se realizó un formato de entrevista (véase en el anexo 2) que contó con 11 preguntas, las cuales buscan conocer, los vínculos comunitarios de los

jóvenes, “Cosplayer” seguidamente en relación a su identidad. Como la investigación es de tipo descriptivo- explorativo, adquiere gran valor a través de ella, se busca la descripción de temas que le interesan a los investigadores y que apuntan a la población investigada.

En este orden las preguntas se clasificaron en:

### **Referente cultural juvenil (significativo)**

- ¿Qué opinas de la cultura Otaku?
- ¿Cómo comenzaste a ser Cosplayer?
- ¿Qué significado le das a ser Cosplayer?

### **Referente a “Otaken” (experiencia)**

- ¿Para ti que significa el grupo “Otaken”? “En torno al grupo”
- ¿Cómo fue tu proceso de integración al unirse al grupo?
- Dentro del grupo “Otaken”, ¿cómo son las relaciones?
- El grupo “Otaken” te ha aportado cosas a tu vida?, especifica cuáles
- ¿Tú has aportado cosas al grupo? Especifica cuáles.
- Dentro de las actividades del grupo, ¿cuáles son las dinámicas y las finalidades de dichas integraciones?

### **Prospectiva a futuro (opiniones)**

¿Al imaginar a “Otaken” en un futuro ¿qué es lo primero que piensas?

Finalmente si nos referimos a Las preguntas de características significativas, tratan de identificar a las personas que se consideran Otakus, ya que no todas las personas fanáticas del Manga-Anime se asumen como tal, logrando así un acercamiento a la representación social de los “Otakus”; posteriormente las de carácter de experiencia, indagan aspectos con relación al Anime-Manga dentro de una cultura juvenil y una vida social. Por ultimo las preguntas de opinión permiten proyectarnos hacia un futuro en donde el joven amante al Anime-Manga autodenominado “Otakus” (Cosplayer), resalta la importancia de su contexto cultural y sus vínculos comunitarios en el contexto social donde pertenecen.



**Tabla 1. Matriz Metodológica investigación**

<b>PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN :</b>				
¿Cuáles son los vínculos comunitarios que construyen los jóvenes “Cosplayer” integrantes del grupo Otaken ubicados en la localidad de Kennedy barrio roma?				
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>TECNICAS</b>	<b>INTRUMENTOS</b>	<b>POBLACIÓN SELECCIONADA</b>
Comprender los vínculos comunitarios, de los jóvenes “Cosplayer” integrantes del grupo Otaken, ubicados en la localidad de Kennedy barrio Roma	Explicar las características socio-culturales de los jóvenes Cosplayer pertenecientes a la comunidad Otaku	revisión de fuentes bibliográficas	Análisis documental Investigación vía web	Comunidad Otaku: referenciándonos desde fuentes vía web. “Otaken”: Se basa desde las páginas que ha creado para el público.
	Identificar las dinámicas grupales de los jóvenes Cosplayer integrantes del grupo Otaken	Acercamiento hacia los participantes por medio de talleres	-Taller corporal - Mesas redondas - Diálogos abiertos	En estos talleres, se determinan cuáles son los jóvenes Cosplayer. Determinando 14 participantes para esta muestra
	Analizar los vínculos comunitarios entorno a la identidad social e individual de los jóvenes Cosplayer	Observación participante	Registro de diario de campo	Para realizar este registro, fue necesario observar toda la población es decir “Otaken”, los participantes Cosplayer, Lolitas y Mangaka.
	Describir los vínculos socio-afectivos que establecen los jóvenes Cosplayer al interior del grupo Otaken	Observación participante	Entrevista semi-estructurada	La población para esta técnica fueron los 14 “Cosplayer” de “Otaken”

## **CAPITULO II: UNA MIRADA HACIA LA COMUNIDAD “OTAKU”**

En este apartado se presentará la base histórica de la comunidad “*Otaku*” desde sus inicios, pasando por sus antecedentes culturales, para llegar a lo que es hoy el “*Otaku*” en Latinoamérica, siendo más exactos, en Bogotá, Colombia. Así mismo, se le permitirá conocer al lector los diferentes grupos y sus subgrupos que tiene esta cultura, la cual enmarca el desarrollo de esta investigación. Estos subgrupos son: Cosplayer (interpretan un personaje de Anime), Mangaka (dibujan caricaturas Manga), Cosmaker (hacen maquillaje artístico) y Gamers (fanáticos de los video-juegos), entre otros. Los Cosplayer serán el centro de la investigación.

Posteriormente, abordaremos un grupo bogotano: “*Otaken*”, conociendo su historia, estableciendo sus dinámicas grupales para conocer los vínculos comunitarios que manejan los integrantes de dicho grupo.

### **2.1 ¿Qué es la cultura Otaku?**

El término “*Otaku*” se usa para distinguir a los fans del “anime- Manga”, sin importar que su afición sea un hobby o una obsesión, es así como los “*Otakus*” hacen su aparición en el mundo incluyendo a Latinoamérica con el propósito de conocer esta cultura japonesa desde sus gustos por la música, idioma, gastronomía, historia y costumbres.

No obstante la cultura “*Otaku*” comprende diferentes significados según el contexto y el país en el que se encuentre. A continuación se precisará la cultura “*Otaku*” en Japón y su llegada a Colombia. Al realizar esta investigación, se evidencia que en los diferentes blogs de culturas urbanas, las definiciones sobre la cultura *Otaku* son:

(...) El término *Otaku* En la cultura japonesa, se refiere a las personas con demasiada obsesión por algo (una afición, un juego, o un grupo de música...). Generalmente, los “*Otakus*” suelen ser fanáticos del Anime-Manga, y los videojuegos. Encontramos que la palabra "*Otaku*" surgió en los años 80, donde en una serie de Anime se refería como "*Otaku*" a uno de los personajes, así

mismo se incluye en esta categoría los fans de, series y películas "de culto" que conocen las escenas y el argumento de memoria y se manifiestan completamente identificados con los personajes y con el mundo fantástico que se muestra<sup>1</sup>.

En este orden de ideas si nos referimos en Latinoamérica el término Otaku tiene distintas definiciones, acogiendo los conocimientos que cada persona le quiera agregar según García, (2014:2) existen dos concepciones principales que se tienden de ellos, la primera es la que menciona que un "Otaku" es aquel que lee y/o ve Anime y Manga y la segunda y la más popular describe al Otaku, como una persona que no solo le gusta las manifestaciones culturales japonesas sino que también le gustan los videojuegos, la música nipona, compra mercancía relacionada con el anime-Manga, le gusta hacer Cosplay y se interesa por la cultura japonesa en general García, (2014:2).

En consecuencia con lo argumentado anteriormente, la llegada del anime- Manga en Latinoamérica generó el nacimiento de la cultura Otaku según (Ibíd., p.25).

El "Otaku" ve Anime doblado por televisión, lo ve doblado o subtulado por Internet, lo descarga para coleccionar, compra Manga impreso, lee Manga-scans o Manga a través de Internet, compra todo tipo de merchandising, conoce la biografía de los estudios de producción, la de sus Mangaka favoritos, conoce el trabajo de los seiyuu (actores de voz japoneses) y de los actores de doblaje, asiste a convenciones, hace karaoke, hace Cosplay (Ibíd., p.25).

Así mismo se comprende que el término "Otaku" muestra una cultura posmoderna del mundo, con avances tecnológicos y conceptuales, del mismo modo la palabra "Otaku" tiene dos connotaciones según Maldonado (2015:51) el término se compone de dos ideogramas el primero "御" es un honorífico muy usado en la sociedad "nipona" en cuanto a alimentos personas y demás, y el segundo, "宅" indica la idea de espacio interior. En otras palabras el autor define al "Otaku" como una persona exagerada que permanecía fuera de los espacios sociales. Por consiguiente para Maldonado este ideograma "宅" (taku) indican los conceptos y actividades, que el "Otaku" producía al dedicarle mucho tiempo a una afición, así mismo considero que

---

Recuperado de Urr <http://todas-las-tribus-urbanas.blogspot.com.co/2013/05/otakus-cultura-otaku.html>

este término no solo se asocia con el “anime-Manga” si no también con el tipo de interrelación que caracteriza al individuo.

cabe agregar que la cultura “Otaku”, vincula nuevas formas de expresión artísticas y de aprendizajes, la cual buscan transmitir e interpretar los mensajes de una comunidad que representa una cultura, así mismo como se mencionaba en un principio los “video juegos”, son parte esencial de esta cultura donde se crean historietas utilizando la “ficción” en sus personajes, un ejemplo común es el reconocido video juegos de “Mario Bros”, que en los 90’ inundó el mercado latinoamericano y norteamericano retomando a Maldonado (2015:56) quien cita a Brenner ( 2007)

(...) La relación entre los videojuegos, la generación gamer y el Anime-Manga de la comunidad “Otaku” es fuerte. Ya que cuenta con la participación activa del individuo en la creación de la historia, consiguiendo que los jugadores estén predispuestos a disfrutar y comprender inmediatamente el “Manga” y el lenguaje visual del “animé” entendiendo la práctica que han tenido durante años los video juegos, los cuales algunos de ellos son de origen Japonés de compañías como Nintendo”. Brenner (2007: 199).

No cabe duda de que la cultura “Otaku” abrió grandes puertas para las primeras series de “anime” encargadas de darles vida a los personajes de historietas, desencadenando así diferentes tipos de Anime con los cuales los jóvenes se identifican y crean más afinación con sus bienes simbólicos y culturales, sin más preámbulos veamos ahora *¿En qué consiste el anime- Manga?*

### **2.1.1. El Anime (アニメ) y el Manga (漫画) objeto cultural de la cultura “Otaku”**

Entre 1963 y 1979 los dibujos animados japoneses se convierten en lo que hoy se conoce como *Anime*, gracias a Osamu Tezuka (denominado el padre del Manga-Anime), quien inspirado en los dibujos de Walt Disney da a los animados Japoneses la característica de los “ojos grandes”, dedicándose a crear historias que permitieran reconstruir una historia después de la segunda guerra mundial, con el tiempo surgen otros animadores que siguen las revolucionarias ideas de Tezuka y se dedican a crear diversas historias, en todos los géneros (infantil, juvenil, héroes, fantasía, horror, recuentos de vida), tanto en el Manga como en el Anime. La reproducción en masas traerá como consecuencia un fuerte incremento económico y el renacimiento de una

cultura que estaba envuelta por la ceniza. Junto con la tecnología y un sólido posicionamiento como potencia mundial, nace así un nuevo Japón Sanroma (2008).

Con todo y lo anterior la cultura “Otaku”, representa la construcción de bienes culturales para los jóvenes que la siguen, mediante los estilos de vida que tiene cada participante haciendo un acercamiento a las bases históricas de esta cultura. Cobos (2010) nos contextualiza que a finales de la década de los años cincuenta e inicios de los sesenta, el “Anime-Manga” se consolida como parte de la cultura y la economía Japonesa, surgiendo estudios de animación encargados de sacar este producto a partir del Manga”. Es significativa la importancia que tiene el Manga para la cultura “Otaku” ya que forma parte de su itinerario, al transmitir por medio de la imagen mensajes a sus seguidores utilizando como recurso los “símbolos culturales”, según Maldonado (2015:60) *“el Manga es la producción que refleja las modificaciones de la sociedad y constituye la identidad del pueblo”* Maldonado (2015:60)

De modo similar la palabra “Manga” 漫画. Puede significar caricatura, historieta, tira cómica, libro, de historietas o animación, se introduce gracias a la aparición de (Hokusai), un maestro en dibujo y pintura que a partir de los ideogramas chinos según Papalini (2006:33) la terminología 漫 “man” alude a (involuntario o a pesar de sí) y 画 “ga” (dibujo) lo que representa al “Manga” como dibujos o garabatos hechos a mano. Por consiguiente el término Manga describe las historietas con términos dramáticos, serios realistas entre otros cuya extensión oscila entre las 16 y 64 páginas es por esto que Uribe y parada (2010) contextualizan:

(...) El Anime y el Manga es bien recibido en occidente, debido a su capacidad de argumentación y diseño de personajes, por tal razón se ve la necesidad de que las historias sean categorizadas para la venta, distribución y disfrute del consumidor. Se clasifican desde el “Anime-Manga”, en occidente deben su existencia a los seguidores; hecho que hace importante esbozar la clasificación del Anime que a pesar de ser casi igual a la del Manga difiere en algunas producciones por varias razones entre ellas que no todo Anime remite a un Manga. Esta clasificación es un punto de referencia para comprender el proceso

de construcción de identidad del Otaku y las representaciones sociales que se construyen.”<sup>2</sup>

Paralelamente Uribe y Parada (2010:50) nos hace un acercamiento a la acogida de las expresiones afines de los “Otaku” tales como: series, películas, afiches, juegos entre otros, de tal manera, que se ha integrado a la vida cotidiana de la población “juvenil”, que en torno al gusto por el “Anime-Manga” han formado grupos, adoptándola como “*cultura juvenil*”. Paralelamente el “Manga” en la actualidad protagoniza un proceso que podríamos enmarcar en los efectos de la globalización, planteados por Cobos (2010:5), la cultura oriental está sufriendo un proceso de latinización y en esa medida el Manga está introduciéndose en la cultura latina. Es importante mencionar que para Goñi (2008)

(...) la globalización del Manga, es producto de una reciprocidad entre occidente y oriente, dando como resultado el surgimiento de una nueva forma de hacer historias que contengan algo de la esencia nipona y europea, las llamadas Nouvelle Manga, que son el resultado de un híbrido entre la narrativa Manga y la narrativa de la BD (Bande Dessinée, que es la historieta tradicional francesa) Estas dos posturas muestran la incidencia del “Manga” (sin contar al Anime), tanto en la globalización como en la cultura de otros países, que tras su aparición permite nuevos procesos de comunicación entre occidente y oriente. (Goñi 2008).

Queda por aclarar que existen Mangas que se adecuan de acuerdo a las necesidades del “joven”, los hay educativos, informativos, románticos entre otros, En la actualidad se producen “Mangas” para todo tipo de público y con variadas temáticas, lo que ha generado una clasificación del “Manga”. A pesar de ser muy parecida al Anime tiene algunas diferencias, siendo el “Manga” en su mayoría, el material de donde se abstraen las historias para la adaptación animada. Estos se clasifican en:

---

<sup>2</sup> Tomado de: Representaciones Sociales en Relación al fenómeno Manga - Anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku SONIA URIBE RUIZ DAVID ALFONSO PARADA MORALES Tesis de grado para optar al título de Psicólogo. 2010

**Tabla 2.** Clasificación del “manga”

<b>Tipos del manga</b>	<b>Significado</b>
<b>Shounen</b>	Público masculino y con dosis de violencia
<b>Shoujo</b>	público femenino adolescente, con historias de fantasía, magia, amor y aventuras y personajes masculinos feminizados en su apariencia
<b>Kodomo</b>	dirigido a niños, historias sencillas, sin carga sexual y generalmente tratan de mascotas y niños pequeños
<b>Mechas</b>	Historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada. Se destaca el diseño de estas máquinas
<b>Jidaimono</b>	Ambientado en el Japón feudal
<b>Hentai (lolitas)</b>	Dirigido a un público adulto historias de alto contenido erótico sus protagonistas son adolescentes (niñas)
<b>Yaoi</b>	romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitas
<b>Yuri</b>	romance entre mujeres, pueden ser o no sexualmente explícitas

En Bogotá, el “Manga” no tiene tanta acogida como el Anime, como lo afirma Arévalo (2007), “el bogotano reconoce el Manga teniendo como referente al Anime”, en Colombia llegaron para la década de los ochenta los primeros Anime y posteriormente el Manga; sin embargo en la actualidad existen sitios especializados en vender Manga, la Librería Francesa en una sección denominada “Hobby”.



**Figura 1.** Fotografía compartida por un integrante de Otaken al realizar un "Manga"

Por otro lado el "Anime" (アニメ) en su terminología se centra, en un estilo visual de expresión de la imagen creando personajes "animados". Tales como (*Sailor Moon, Candy Candy, Caballeros del zodiaco, Dragón Ball, y Naruto*), y se ha dado la oportunidad de exponer ideas no tan comerciales en series como: *Evangelion, Mushishi, Paranoia agent*, al respecto se dice:

(...) Parece ser que en los últimos tiempos algunos directores han decidido hacer uso del Anime como medio de expresión artística a través del cual poder mostrar su disgusto con la sociedad, algo que sin duda servirá para una futura aceptación de la animación entre un público más adulto. Barrionuevo, Belçaguy & Farro, (2002:7).

Se comprende que el "Anime- Manga" obtiene una narrativa, que se centra en aspectos de la cultura "Otaku" convirtiendo en su objeto cultural en este sentido se representan en series o historias capaces de dar cuenta una subjetividad, de la sociedad japonesa.



*Figura 2. Capítulo 26 escena final de la serie de anime Evangelio*

En este orden de ideas la teorización de los contenidos del anime, en sus series japonesas relata hechos significativos, a modo de ejemplo en la serie de “Evangelion” según los aportes de Parada (2012:165) esta serie relata la batalla del hombre contra DIOS, hacia la parte final de su capítulo, hace que el protagonista sea solicitado por otros personajes. Para el autor estas historias son de contenidos y carga cultural, lo que conduce a una posible “expresión artística”, generando formas innovadoras que permiten entender la realidad y la subjetividad.

### **2.1.2. Gustos musicales**

La cultura juvenil “Otaku” comprende grandes características, entre ellas encontramos que los gustos musicales de los jóvenes Otakus son muy ligada a la cultura nipona según JKS en su página “freaki-teca mundo Otaku” La música Otaku se divide en categorías que se mencionaran a continuación:

**Visual-Kei:** (ヴィジュアル系) Su mayor esplendor fue a finales de los 80 y comienzo de los 90 en las principales ciudades de Japón; los términos **Visual** se refiere principalmente a la apariencia visual de los artistas, mientras que **Kei** es la palabra japonesa para estilo. El Visual Kei hablando musicalmente no tiene un estilo propio, ya que en algunos discos pueden tener estilos diferentes, heavy metal, punk,... eso si su vestuario siempre acompañando a la música. Se destaca por su impresionante

individualidad ya que Japón es una sociedad conservadora y está prohibido “destacar”, la estética visual es la representación de que van en contra de su forma de pensar, un visual nunca busca pertenecer a la masa, pero tampoco destacar y quiere ser único y origen



*Figura 3. Imagen de grupo musical visual-kei*

Los miembros de grupos de Visual Kei normalmente usan maquillaje extravagante, un estilo de peinados con formas dramáticas y elaborados vestuarios. Aunque la gran parte de los músicos son hombres, es común que algunos usen maquillaje o vestuarios que se pueden considerar “femeninos” o andróginos. A veces, cada miembro del grupo hace representación algo en particular, y se viste en concordancia a esa música. Recientemente, algunos de estos grupos han hecho regreso de un estilo más colorido y “fantástico”, cogiendo inspiración de los juegos de rol de ordenador y Anime. El atractivo de los vestuarios es tan grande para los fans que hacen *Cosplay* de sus miembros de sus bandas favoritas.

Sus orígenes están unidos a la llegada del rock a comienzo de los 70, que fue cuando empezaron a aparecer las primeras bandas de rock japonesas que asimilaron los nuevos estilos musicales introducidos en el país, pero no fue sino hasta la llegada del glam, que empiezan a coger algún rasgo de las actuales bandas de Visual Kei, las bandas de glam japonesas se apoderaron de esa apariencia femenina y comenzaron a modificarla tiñéndose los pelos cada integrante de su grupo de un color diferente,

tomando así cada uno un “personaje” dentro de la banda, pero no fue hasta que apareció una banda llamada onés.<sup>3</sup>



*Figura 4. Imagen de grupo musical kote-kote-kei*

Existen subdivisiones entre los visual como el **Kote-KoteKei** Es el estilo estereotipado, una estética bastante andrógina y oscura. Esta sub-división es la más tradicional entre las ramas, tuvo todo su esplendor en los ‘90. Los peinados son una de las cosas más llamativas que tiene el kote kote, por lo general cada integrante usa un color en el cabello, que puede ser rojo, morado, azul, naranja, o totalmente decolorado, etc. Esto es para que los fans los identifiquen por el color. Sus vestimentas básicamente se conforman de apretados cueros o latexs, corsés, pantys de encajes, zapatos con plataformas muy altas, y muchos más accesorios extras como glamorosas bufandas, guantes, anillos, sombreros y aros, y el maquillaje es excesivamente cargado, usando caras muy pálidas, haciendo resaltar los labios y especialmente los ojos (remarcando especialmente el color negro)

### **Angura-Kei**

---

<sup>3</sup>Tomado Url: <http://www.taringa.net/posts/imagenes/13344670/Alguna-imagenes-de-visual-kei-parte-1.html>

Son bandas con alta influencia de la propia cultura Japonesa, principalmente tradicional (a los tiempos arcaicos), y que acostumbran a adoptar aspectos más simples, generalmente con ropas típicas japonesas, sea un kimono o un uniforme escolar y un maquillaje negro y blanco. El objetivo de las Bandas AnguraKei es crear algo lo más japonés posible, con el mínimo de influencia extranjera.



*Figura 5. Imagen de grupo musical Angura-kei*

### **Oshare-Kei**

Este tipo de bandas pertenecen a un tipo de música más alegre e infantil de estilo toman el estilo decora también japonés, pero solamente este estilo (el decora) es vestimenta, no tienen ninguna influencia musical. No usan tanto maquillaje, y la estética suele ser más alegre y colorida. Sin embargo tienen mucho éxito. Aunque algunas canciones llegan a ser muy suaves, o incluso románticas.



*Figura 6. Imagen de grupo musical oshare-kei*

### **Eroguro-Kei**

La palabra “eroguro” es la contracción adaptada para el japonés del Inglés “erotic and grotesque” (erótico y grotesco). En él, el maquillaje pretende conseguir que el músico tenga un aspecto más erótico, feo y al mismo tiempo más agresivo, es decir, de forma erótica y grotesca. Las ropas pueden ser tanto trajes comunes como camiseta o terno o algo un poco más elaborado, por lo general es muy elaborado, como la ropa rasgada (la ropa rasgada es la más común) y de vinilo o estilo originado del movimiento cultural “**Eroguro Nonsense**“, surgido en Japón al inicio del siglo XX.



*Figura 7. Imagen de grupo musical Eroguro-kei*

En este sentido observamos como la cultura Otaku va acogiendo rasgos importantes de ella con el fin de producir su “objeto cultural” como lo es el (Anime-Manga), buscando ser representado en las comunidades juveniles, Pommier (1996: 120) argumenta que la cultura y su objeto cultural juegan constantemente a reinventarse

creando nuevas formas de expresión en los jóvenes otakus, como lo mencionábamos en un principio la llega de esta cultura a Latinoamérica fue bastante acogedora por las nuevas generaciones juveniles quienes se han encargado de promulgarla por todos los países latinoamericanos, hasta el punto de llegar a hacer un “público activo”, que comparte con otros aficionados para García (2014:3) se han creado grupos físicos y virtuales que debaten en foros sobre sus series favoritas, así mismo manejan blogs, construyen sitios y portales web, participan en proyectos de *fanzine* y *e-zine* (revistas aficionadas impresas o digitales) y en proyectos de radio en línea con un solo fin dar a conocer el “objeto cultural” de la cultura Otaku.

Entonces resulta que este objeto cultural es promovido mediante la afición del “Otaku” que se extiende por todo aquello que viene de Japón, retomando a (Ibíd., p.26).

(...) El Anime-Manga es fuente de inspiración para el “Otaku” que se da la producción de sus propias creaciones. Hace dojinshi (manga hecho por aficionados), escribe fanfictions (historias basadas en su manga/anime favorito), dibuja fanarts (dibujos artísticos de su manga/anime favorito), hace AMV (anime music video, videos musicales de series de anime). Otros se hacen parte de la industria latinizada, es decir, participan en proyectos de fansub (subtitulación aficionada y DVD rip (tomar el video original sin censura y añadirle la banda oficial en español latino), fandub (doblaje aficionado), scantrads (traducción aficionada de manga-scans) y hasta se convierten en distribuidores y proveedores y suelen no cobrar por sus servicios (Ibíd., p.26).

Por lo tanto para esta autora es a través del “objeto cultural” que se transmiten valores, creencias y experiencias en los jóvenes “Otakus” que diariamente son los encargados de difundir y representar la cultura nipona en América Latina veamos ahora como es el Otaku en Bogotá Colombia.

## **2.2. EL “Anime-Manga” en Bogotá Colombia**

En Colombia, según latino *Otaku* Colombia, esta cultura llegó en la década de los 80 con series japonesas como Astroboy y la Abejita Maya. Más tarde, en los noventa, llegaron los Caballeros del Zodiaco y Dragón Ball Z. Desde ese momento

empezaron a aparecer los primeros seguidores, que hoy suman unos 8.000 en Bogotá. La ciudad cuenta con aproximadamente 74 grupos *Otaku* que se reúnen en eventos nacionales como torneos, lanzamientos y festivales que la comunidad ha consolidado y ha extendido a Cali, Medellín y Barranquilla, donde se celebran convenciones “*Otaku*” que llegan a tener 800 asistentes<sup>4</sup>.

Los comic y las series animadas, comúnmente conocidas como “Manga” y “Anime”, han sido considerados fenómenos sociales, debido a su alcance y trascendencia en la vida. Estas manifestaciones artísticas son consideradas como “embajadores culturales” y parte importante de la economía en Japón. Al respecto, Michiru Morocada (2007) plantea lo siguiente:

(...) En la actualidad, el Manga se ha convertido en uno de los principales sectores de La economía de Japón. Los dibujos invaden todo, desde las revistas, hasta la Televisión, pasando por todo tipo de productos de consumo. De hecho se podría Decir que la Manga ha creado una forma de lectura completamente distinta que Permite tratar los temas más diversos. El público es muy amplio y abarca a todos Los grupos sociales y generacionales, por lo que no es extraño que en cada familia Tanto los padres como los hijos sean ávidos aficionados que coleccionan los Álbumes de sus series preferidas. , Michiru Morocada (2007: VIII).

En este sentido los otakus de Bogotá Colombia reafirman sus intereses por la cultura proveniente del Japón, abriendo espacios al público libres de prejuicios. Por consiguiente solo busca, la diversión y crear un “reconocimiento social”, mediante sus grupos de difusión ya que esta comunidad es tan grande que esta subdividida por grupos. Donde realizan actividades organizadas tales como: concurso de Cosplay, dibujo, juegos de rol, karaoke entre otras, buscando de este modo la unión entre todos.

Por tal razón el “Otaku bogotano”, encuentra en esta comunidad la construcción de su identidad a nivel social e individual, otorgándole un valor significativo a la representación de su “objeto cultural”, parada y Uribe (2010:114) afirman que Otaku bogotano siente y vive el “Anime- Manga” de manera tan intensa, que lo convierte en

---

<sup>4</sup> Tomado del blog: [http://sitiobagatela.blogspot.com.co/2011\\_02\\_01\\_archive.html](http://sitiobagatela.blogspot.com.co/2011_02_01_archive.html)

parte de su diario vivir e incluso en una filosofía de vida, que luego será compartida en sus grupos de difusión. Explicaremos ahora cuales son esos grupos de difusión otakus

### 2.2.1 Diferentes Grupos de difusión “Otakus en Bogotá”

En la búsqueda de información sobre la comunidad “Otaku”, logramos apreciar que hay numerosos grupos de difusión en Bogotá, se considera pertinente esta búsqueda porque es importante para la presente investigación mencionar que no solo “Otaken” está representando esta cultura, sino que existen más grupos encargados de representar esta cultura juvenil. Por consiguiente en algunas universidades se han hecho estudios sobre la importancia de esta cultura en los jóvenes y en las redes sociales, Andrea Benavides estudiante de la universidad del rosario hace un estudio donde menciona: *“en la red social “Facebook” existen 13 grupos creados por los jóvenes capitalinos “otakus “para que socialicen entre si acerca de esta cultura japonesa”*. De este modo se puede observar que las “redes sociales”, es uno de los medios más importantes e influyentes para los jóvenes, creando de esta manera fuentes de comunicación entre “grupos”, Y gracias a esto encontramos los grupos “Otaku” más importantes en Bogotá que son:

- **Otakus en Bogotá:** Este grupo es “virtual” está conformado por 1.484 miembros entre jóvenes y adultos amantes de la cultura “Otaku”, sus administradores son Sebastián Herrera y Alfredo Quintero, los cuales hacen una descripción de la página que dice:

(...) este grupo es creado exclusivamente para Otakus en Bogotá, se le dio apertura con el fin de conocer gente que le guste en “Manga -Anime”. Así que si quieres conocer gente que comparte tus gustos en Bogotá anímalos a unirse a esta gran comunidad”<sup>5</sup>

Podemos Observar que la mayoría de grupos buscan una unión entre los amantes hacia esta cultura, queriendo llegar a ser la más grande y reconocida a nivel Bogotá

- **GTO medios:** GTO es uno de los grupos más reconocidos en Bogotá son los encargados de promocionar los eventos más grandes de la cultura “Otaku”, creado el 15 de septiembre del 2007, dentro de sus logros esta la conformación de una emisora con

---

<sup>5</sup> Referencia Tomada del Url: <https://www.facebook.com/groups/372944366062118/>

temática “Otaku” la cual trasmite sintonía las 24 horas del día, así mismo tienen convenios con la embajada japonesa, algunas universidades y academias de artes.<sup>6</sup>



*Figura 8. Imagen de grupo de difusión “GTO”*

- **Comunidad Anime y Manga en Colombia:** sus intereses están en dar a conocer los “Animes-Mangas” a todos los amantes de la cultura Otaku, su creador es Nicolás Sv en su descripción argumenta: “comunidad Anime & Manga Colombia” es un lugar para compartir el gusto que se tiene por este arte, de una manera respetuosa por parte de todos los integrantes pero mostrando al cariño de las series que les gustan.”<sup>7</sup>



*Figura 9. Imagen del grupo de difusión " comunidad anime- manga Colombia"*

- **Costume play Colombia:** finalizando nuestra búsqueda de grupos en Bogotá, encontramos este grupo que se basa en mostrar los distintos Cosplay que han hecho sus integrantes, también organizan Cosplay grupales entre los miembros para los

---

<sup>6</sup> Referencia tomada de la página: <http://gtomedios.com.co/>

<sup>7</sup> Referencia tomada de la página oficial del Facebook:  
<https://www.facebook.com/groups/1502135090080099/admins>

distintos eventos que se realizan en Bogotá. Otro elemento importante a mencionar sobre este grupo, es que algunos de los miembros muestran como realizan sus Cosplay dando tips a otros, por ejemplo en la creación de armaduras, espadas, escudos y demás. Estos jóvenes se apoyan los unos a los otros para que sus Cosplay sean los mejores. <sup>8</sup>



*Figura 10. Imagen del grupo de difusión "costume play colombia"*

### **2.3. Otaken**

El grupo “Otaken” se encuentra ubicado en Bogotá D.C en el sector de Roma localidad de Kennedy, busca reunir costumbres de la cultura y estilo de vida japonés, Actualmente tiene más 100 integrantes, de los cuales asisten a sus reuniones un promedio de 40 a 80 personas, entre las edades de 16 a 30 años. Así mismo dentro del grupo se encuentran diferentes subgrupos como: Visual Kei, Video Gamer, Lolitas, Mankaba, Cosplayer entre otros Se escoge este grupo para la investigación dado que tiene un número considerable de integrantes y un proceso de varios años en donde se han construido unos vínculos grupales interesantes.

---

<sup>8</sup> Referencia tomada de la página oficial de Facebook:  
<https://www.facebook.com/groups/125407110921802/>



*Figura 11. Fotografía trabajo de campo tomada por “Otaken”*

### **2.3.1 ¿Qué actividades realiza “Otaken”?**

“Otaken” realiza integraciones en distintos lugares de Bogotá, con el fin de dar a conocer sus intereses y gustos culturales a otras personas para que puedan participar y pertenecer a él. En estos momentos están trabajando en un proyecto radial el cual tiene como propósito la construcción de una emisora vía internet para los fanáticos de la música asiática, así mismo tiene como proyección convertirse en una radio comunitaria, participativa y pluralista. Que busca el bien común a través del servicio de información, entretenimiento y educación, cuenta con una participación activa en proyectos comunitarios donde se desarrolla la integración de jóvenes amantes de la cultura Otaku. “Radio-”Otaken” pretende convertirse en un medio de expresión para sus seguidores quienes prometen seguir fortaleciendo su comunidad, fomentando el trabajo en equipo, el desarrollo humano y comunitario, su lema es “ser familia”.

### **2.3.2. ¿Cómo son sus dinámicas grupales?**

Dentro de las dinámicas que tienen el grupo “Otaken”, hay un líder y cinco que lo acompañan en los diferentes procesos que tengan que realizar, cuando hay un problema se habla con los implicados y se soluciona lo mejor posible cuando ya el dialogo no es suficiente se expulsa a la persona del grupo.

El proceso de ingreso es muy sencillo se habla directamente con los líderes, ellos proporcionan la información correspondiente: como los días de integración, las reglas que tienen establecidas y los proyectos que se realizan dentro de “Otaken”,

posteriormente se presenta formalmente al nuevo integrante con los demás miembros del grupo en un “ritual de inicialización”, el cual consiste en bautizar al nuevo integrante con la “*patadita de la buena suerte*” este ritual lo hace el líder principal. Para Maffesoli (1990:62) los rituales desempeñan un papel muy importante ya que son el equilibrio social de la comunidad, son tradiciones que fortalece el crecimiento comunitario y el sentido de pertenecía de vivir socialmente. Para “Otaken” la unión es el centro del grupo es por esto que el apoyo lo articulan por un bien en común, realizan actividades como: juegos de rol, concursos, y celebración de fechas especiales.

Posteriormente a final de mes hacen un “segundo ritual” como proceso de integración este consiste en que todos los integrantes de “Otaken” parten una sandía con un bate estilo “piñata” (véase en la figura 11) este tiene como propósito compartir y celebrar los cumpleaños de los jóvenes que cumplieron en el mes, realizando diferentes actividades. Luego forman campeonatos de futbol y de video juegos como (LOL). El líder “brin” hace convocatorias para algunas ofertas laborales de (logística) para eventos importantes en los cuales “Otaken” hace presencia.



*Figura 12. Fotografías trabajo de campo al observar un ritual en “Otaken”*

- **Sus diferentes reglas:**

Las reglas instauradas por” Brin” el líder principal de “Otaken” y los administradores antiguos que lo acompañan ya hace 3 años, las estipularon de la siguiente manera:

Se recuerda a todos los integrantes de “Otaken” administradores, el cuidado con el Flujo de información de “Otaken” a otros grupos, la parte interna, si se viderencia este motivo se realizara:

- Llamado de atención si vuelve a incurrir Se procederá a la expulsión de “Otaken”
- Si se genera difamación (hablar mal de un compañero) se realizara el proceso antes mencionado.
- Se recuerda que “Otaken” siempre se ha mantenido como uno de los mejores grupos Enfocado a la cultura japonesa. Con un reconocimiento a nivel Nacional, no importa las adversidades que ha pasado “Otaken” hasta la fecha, lo importante es mantener su objetivo “unión y familia”
- Se recuerda a todos los integrantes que “Otaken” apoya a otros grupos para su crecimiento y enfoque, nunca prohíben la interacción de integrantes a otros grupos excepto de los que se han tenido problemas, Se toma medidas necesarias y por votación.

### **2.3.3 relaciones extra grupales**

“Otaken” tiene relación con los otros grupos de la comunidad “Otaku”, frente a los eventos y proyectos que realizan y así consolidarse a nivel Bogotá. En cuanto al trabajo comunitario, en navidad recolectan regalos para los niños de los hospitales los llevan con sus atuendos de “Cosplay” para promulgar y representar la “cultura Otaku” y de esta forma compartir un rato agradable con los niños.<sup>9</sup>

Ahora bien esta descripción seria incompleta si no hablamos de los jóvenes “Cosplayer” que se encuentran dentro del grupo, como hemos mencionado en un principio “Otaken” tiene diferentes categorías en los que se dividen los jóvenes de acuerdo a sus gustos y aficiones, para la presente investigación nos vamos a centrar en los jóvenes “Cosplayer” ya que consideramos que son ellos en centro de la representación en la “comunidad Otaku”, es por esto que decidimos exponer al elector todas las bases conceptuales de los otakus denominados “Cosplayer”.

---

<sup>9</sup> Información tomada de la página oficial Otaken Colombia



*Figura 13. Fotografías trabajo de campo tomada por un integrante de Otaken en un encuentro*

#### **2.4. ¿Qué es un Cosplay?**

El modelo representativo de la comunidad “Otaku” denominado “Cosplay” “Originalmente viene de la palabra nipona “*Kosupurey*” para occidente es la combinación de las palabras “*costumne*” o juego de rol” García ( 2008). Así mismo etimológicamente en inglés “*costume role play*” son los jóvenes que interpretan un papel a través de su indumentaria: se disfrazan de sus personajes favoritos (de un Manga, comic, Anime, videojuego,) Gándara (2012:3)

De acuerdo con los autores el origen de la palabra “Cosplayer”, en la presente investigación preferimos usar en el significado de “*costumne*”, entendiéndola como “disfraz”. Por consiguiente este fenómeno surgió en los años 70’ en las ferias de Comic japonesas que se celebraban desde ese entonces en Tokio, es natural ver crecer a la población Cosplay ya que cada vez es más común ver gente disfrazada en las ferias, y eventos para participar en concursos, y convertirse en una “práctica habitual” extendiéndose a nivel mundial en su organización de eventos y concursos tales como el “Word Cosplay Summit” que se celebra en Japón o el más reciente “Yamato Cosplay Cup” en Brasil.



*Figura 14. Imagen alusiva a los Cosplayer*

Los auténticos Cosplay que se denominan “reiya” según Gándara (2012:3) tienden a hacer su propio traje, o por lo menos diseñarlo planeando minuciosamente las partes del mismo, los materiales, las telas, los peinados, el maquillaje y los accesorios hacen parte de este proceso de igual manera que la construcción física y los gestos de sus personajes para conseguirse parecerse a ellos lo más posible. Lo que significa que estos atuendos se pueden conseguir vía internet, en tiendas y revistas especializadas.

No obstante la indumentaria y la imagen, de las personas que se asumen como “Cosplay” han logrado ser reconocidas socialmente, haciendo un enlace entre Bogotá y Japón, cada persona desde sus diferentes gustos logra hacer una presentación de sus personaje favorito del Anime, Es decir que este proceso inicia con la construcción del vestuario (disfraz), que en ocasiones se realiza de manera artesanal los “Otaku” explotan su creatividad como artistas, posteriormente viene la preparación de la *identidad del personaje*, para este momento el Cosplayer, , prepara una escena, frase, o actitud de uno de los personajes para escenificarlos en encuentros Otaku y concursos Cosplay. La finalización de este trabajo es dada por el encuentro con otros *Cosplayer* y si resultan ser de la misma serie, película o videojuego, se unen para hacer lo que se denomina un *Cosplay grupal*.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Tomado de: Representaciones Sociales en Relación al fenómeno Manga - Anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku SONIA URIBE RUIZ DAVID ALFONSO PARADA MORALES Tesis de grado para optar al título de Psicólogo. 2010

Para Gallego (2009) existe una división del Cosplay de acuerdo al traje que se use los cuales son:

*Tabla 3. Diferentes Cosplay*

CLASE DE COSPLAY	DEFINICION
<b>“Kigurumi”</b> (着ぐるみ)	consiste en disfrazarse de un peluche o muñequito que represente un animal,
<b>“Lolicon”</b> (ロリコン)	“complejo Lolita” común entre las mujeres que quieren verse como las lolitas y en Particular como el personaje literario de. “Nobakov”
<b>“Shotacon”</b> (ショタコン),	es el equivalente masculino al Lolicon y significa “complejo de Shotacon”
<b>“Crossplay”</b>	Disfrazarse de un personaje del sexo opuesto

Así mismo otro tipo de “Cosplay” son los famosos “Meido” (pronunciación japonesa del inglés “maid”) las “Meido” son jovencitas que interpretan el papel de “Camarena niña” muy sumisa y servicial vestida de minifalda, medias enaguas y accesorios infantiles de pastico (véase en la figura 12). De esta manera logran evocar a las mucamas francesas del siglo XVIII y convertirla en un icono de la llamada cultura “Otaku”



*Figura 15. Fotografía trabajo de campo Cosplayer "Meid"*

Paralelamente con este tipo de personajes empezaron a aparecer en “akihabara” los “Meido cafés”, alcanzando su máxima popularidad y extendiéndose a nivel mundial en Bogotá por ejemplo han comenzado a vincularse al mundo del comercio, “los cafés Meido” son reconocidos por su creatividad en su decoración y por su clientela, es abierto para todo clase de público (niños, jóvenes, y núcleos familiares) de esta manera son atendidos por estas señoritas. El “kaicho wa maid” es una pastelería atendida por su propietaria quien es la encargada de representar este tipo de “Cosplay” en su área laboral.

Por otro lado en “Kurenai Maid” un reconocido restaurante en Bogotá las jovencitas se resalta por su dulzura inocente, saludan en japonés a los clientes, y en las mesas a la hora de servir entonan breves canciones. Según su propietario Daniel Medrano esta idea nació para traer la tendencia japonesa al país con amplias temáticas y aficiones, comenzando desde Naruto (héroe ninja de anime) hasta Bod esponja, pasando por el señor de los a niños y Batman. Para “Medrano” su café, es un espacio donde los jóvenes “Otakus”, pueden reunirse con su comunidad y celebran sus festividades, creando de esta manera un ambiente acogedor donde dan a conocer su afición por alguno de sus personajes (algunos de nuestros clientes llegan a caracterizarlos).

En cuanto al menú de “Kurenai Maid” su propietario decidió aportarle a platos japoneses asociados con series de “anime”, en la sopa de ramen (pasta) con láminas de cerdo y palmitos de verdura, es la sopa que representa la serie de “Dragón Ball” la idea según su propietario es hacer de este café un espacio público como se mencionaba en un principio para “todos” pero en especial para las familias donde los padres puedan dedicarle un tiempo a sus hijos y compartir con ellos sus gustos, y aficiones.

Por lo tanto volviendo al tema del “Cosplay” se evidencia que lo jóvenes “Otakus” no solo deciden disfrazarse de un personaje si no caracterizarlo a profundidad, crenado con ellos un vínculo personal y social, en algún momento de nuestras vidas todos tuvimos un ídolo o súper héroe favorito, contando con la diferencia que estos jóvenes “Otakus” comparte su conocimiento al público hasta el punto de querer convertirlo en un “modo de vida”, es por esto que para este investigación es importante estudiar todas las bases conceptuales y teóricas para comprender los vínculos que crean estos jóvenes “Cosplayer” en su comunidad, analicemos entonces cuales es ese referente teórico.

### **CAPITULO III: CULTURAS JUVENILES, COMUNIDAD Y VINCULOS COMUNITARIOS UN MARCO DE REFERENCIA PARA PENSAR EN LOS JOVENES “COSPLAYER”**

En este capítulo, presentaremos el sustento teórico desde el cual se sostiene nuestra investigación. Éste pretende dar cuenta de los conceptos que orientan el análisis de los jóvenes “Cosplayer”, denominados “Otakus”. Para ello, debemos presentar al lector cómo entendemos la juventud, cómo entendemos las culturas juveniles, y desde que presupuestos teóricos se sustenta nuestro acercamiento a las prácticas comunitarias y los vínculos comunitarios.

En primer lugar trataremos de responder el siguiente interrogante: ¿cómo comprender la juventud? Para responder este interrogante es indispensable hacer un acercamiento al concepto de *juventud*, sobre el cual se han desarrollado diferentes definiciones. Convenimos con Margulis y Urresti (2008) cuando plantean que no existe una sola juventud, si no múltiples. Éstas varían de acuerdo a diferentes elementos que explicaremos. Después, abordaremos la construcción de identidades juveniles, en relación a los procesos colectivos, Castiblanco desde el análisis del Trabajo Social nos guiará para desarrollar tal objetivo. Terminaremos presentando nuestra lectura acerca de la comunidad, como un concepto que tiene diferentes acepciones.

Para comprender el enfoque teórico se realiza, una línea de investigación desde el Trabajo Social la cual se denomina como “*sujeto contemporáneo*”. En ella Surgen las nuevas formas de relación de los sujetos los cuales toman como parte fundamental el “discurso” empleado por el individuo. En este orden de ideas para esta línea de investigación se toman los argumentos expuestos por Pinzón y Beltrán (2015:100) quienes sustentan, que es el sujeto el elemento más significante ante lo simbólico y a su vez el discurso, es la muestra que marca la influencia de su pensamiento. Utilizando como vehículo el “cuerpo” el cual es el encargado de transmitir un referente simbólico y cultural.

Por tanto se establece que el enfoque “*histórico hermenéutico*”. Es el que se le ajusta a la presente investigación. Ya que Se logra investigar y dar respuestas del cómo y por qué ocurren dichos comportamientos, así mismo nos permite estudiar desde múltiples perspectivas y no desde una sola variable. Observando al ser desde su historia y su realidad según Bonilla (2014:50) define este enfoque como:

*“El arte de interpretar los textos para fijar sus verdadero sentido la acción humana y su interrelación con el medio social, el interés último es de carácter práctico se centra en la inter-relación de lo social y la acción humana y de esta y lo social, por tanto el interés ultimo busca clarificar el compromiso social y político en la construcción social.”* Bonilla (2014: 50)

Es decir que este enfoque, se centra en la relación de lo social y las acciones humanas, en conjunto con los medios o el contexto en el que se encuentran. Desde este enfoque se utiliza el *paradigma interpretativo* el cual busca darle sentido a la realidad en sus diferentes contextos va orientado a descubrir la acción de una persona en su contexto social. Así mismo el paradigma busca la interacción con las personas, y con las acciones del mundo real, utilizando como base esencial la observación del contexto y de las dinámicas que se ven dentro del grupo a investigar.<sup>11</sup>

Por tanto en relación con este enfoque encontramos que las teorías comprensivas, desde Max Weber, llegan a comprender la acción humana, del el “*ser*” como piensa, actúa y siente. El estudio de weber abarca desde las personas, sus pautas y los aportes que se hacen dentro de una estructura social, es decir cuáles son los aportes del joven “Cosplayer” le da a la sociedad.<sup>12</sup>

### **3.1. ¿Qué es eso de juventud?**

Para la presente investigación la categoría de “juventud” es el punto de partida hacia lo que se quiere analizar en los jóvenes Otakus Cosplayer, ya que nos permite vincularnos a los contextos socio-históricos que exige una determina sociedad, según Reguillo (2003:104) al definir al “joven” en términos “socio-culturales” implica no

---

<sup>11</sup> Información tomada del Url: <http://es.slideshare.net/yulimarchambuco/paradigma-interpretativo-41727990>

<sup>12</sup> Referencia tomada del url: <http://es.slideshare.net/joseluishernandezguzman/teoria-comprensiva>.

conformarse con las delimitaciones biológicas como la edad, si no por lo contrario destacar el discurso del joven desde sus rasgos culturales en los contextos sociales donde interactúa con los “otros”.

Así mismo si pensamos en la “juventud”, desde la edad biológica y la edad social establecemos que esta moratoria no es para todos los que se autodenominan “jóvenes”, para Margulis y Urresti (2008:18) esta moratoria social, define entre la niñez y el paso de la adultez un ciclo de preparación que lleva al joven al descubrimiento de su razón de ser dentro de la sociedad; es decir si analizamos a “Otaken” los jóvenes “Cosplayer” se encuentra en un rango de edad entre los 16 a 30 años, (véase en anexo 1) por consiguiente los jóvenes que se encuentran vinculados en el rango de 30 años, se clasifican en la categoría de “adulto joven”. En efecto su juventud está vinculada a la forma de definir sus cualidades y sus cambios entre adolescente y adulto joven estableciendo sus relaciones sociales de acuerdo a sus necesidades y gustos culturales.

Con todo y lo anterior la “juventud” es el objeto de estudio que busca la interrelación del joven con los otros, por medio de sus gustos y aficiones lo que enmarca un referente cultural entre los discursos sociales que crea el joven en sus prácticas juveniles. Retomando a Reguillo (2003:107) enfatiza que para comprender al joven Cosplayer hay que hacer un acercamiento a sus espacios culturales y entender sus expresiones simbólicas que concibe de la cultura que representa sin olvidar las realidades socio históricas.

*“Prácticas como el lenguaje, los rituales de consumo cultural, las marcas de vestuario, al presentarse como “diferentes” y, en muchos casos, como a tentadoras del orden establecido, han llevado a plantearlas como “evidencias” incuestionables de las culturas juveniles” Reguillo (2003:107)*

Hay que reconocer que existe gran variedad de jóvenes, en cuanto a sus capacidades culturales y bienes simbólicos ya que son ellos quienes escogen su interacción con el mundo juvenil, de acuerdo a sus alcances culturales. Siguiendo a Margulis y Urresti (2008:16) quienes afirman que la juventud varía según su sistema cultural y su clasificación de reproducción, a través de los mensajes verbales y visuales, por esta razón es el joven quien canaliza estos “meta mensajes” seleccionando su repertorio de moda, utilizando como vehículo sus vestimentas, las posturas corporales,

los peinados y adornos. Para los autores estos objetos culturales son combinados con la gestualidad del joven la cual actúa como señal de identidad.

Hemos discutido hasta ahora que la relación con los bienes culturales son los significados sociales del “consumo cultural”, que crea el joven mediante aprendizajes “socio-culturales”, como lo hemos mencionado anteriormente Reguillo (2003:111) resalta al joven como un actor posicionado “socio-culturalmente” en los distintos ámbitos de pertenencia (en la familia, la escuela, el grupo de pares entre otros) lo que trae como resultado la construcción de comunidades inmediatas y significativas

Por lo tanto la definición del joven, se centra a partir de entender la juventud dentro del concepto de comunidad, es decir que los jóvenes “Otakus” representan bienes simbólicos y culturales, a través de sus prácticas compartiendo con los “otros” el “deseo de estar juntos”, así mismo resaltan ciertas características que pueden considerarse dentro de la cultura juvenil “Otaku”. Los aportes de Reguillo (2003:114) nos ayudan a sustentar lo anteriormente argumentado

- Los jóvenes se mantiene conectados a través de complejas redes de interacción y consumo.
- Priorizan pequeños espacios de la vida cotidiana para impulsar la transformación global.
- Existe un respeto por el “otro”, ya que se convierte en su aliado en las expresiones de sus prácticas culturales en su grupo social.
- El barrio o el territorio ha dejado de ser el epicentro del mundo.

Finalmente se comprende que los jóvenes viven continuamente en la recomposición de prácticas y representaciones, convirtiéndose de una u otra forma “visibles” ante la sociedad que los desconoce. Por tanto podríamos decir que para la presente investigación los jóvenes “Cosplayer”, son quienes nutren la “culturas juvenil Otaku” utilizando su objeto cultural (anime-Manga) en una representación simbólica de su imagen, es por esto que las generaciones experimentan maneras diferentes para comprender el mundo juvenil.

### **3.1.1 Las generaciones**

Cuando hablamos de generaciones, inmediatamente nos remitimos a la historia, que hace parte al año de nacimiento, ya que no todos pertenecemos a la misma generación. Al escuchar a nuestros padres, tíos, o abuelos hablar de su época de “juventud”, hacemos un largo viaje al pasado donde nuestra imaginación hace su recorrido sin límite alguno, Margulis y Urresti (2008:7). Argumentan que la generación remite a la historia, da cuenta del momento social en el que se vive en ese período y como es su incorporación a la sociedad. Esto define las características del proceso de socialización, “*ser integrante de una generación implica haber nacido y crecido en determinado periodo histórico*”. Margulis y Urresti (2008:6).

Es decir que pertenecer a una generación nos hace participar, en los códigos culturales que la orientan; tales como los gustos, los valores y símbolos que pertenecen a ella, Juliao (2012:152) plantea el tiempo vivencial mediante múltiples percepciones generacionales, donde el joven experimenta según su posición social, vivencial y de pensamiento para encajar en un proceso histórico y concreto, así mismo crea un vínculo de acuerdo a su edad cronológica y biológica.

Se trata desde luego de las fases de la vida, donde todos estos estereotipos varían histórica y culturalmente generando un valor simbólico y referencial. Dicho de otra manera las generaciones cambian a través del tiempo, a lo que Juliao (2012:153) llamo la “generación de referencia”, en el siglo XVII los jóvenes intentaban parecerse a los mayores (anticipación de la vejez), hoy en día es a la inversa, los adultos intentan parecerse a los jóvenes, es decir la juventud ha pasado a ser una “generación de referencia”. Por tal motivo esta generación es uno de los rasgos más comunes que viven los jóvenes en relación con su futuro.

*“Podrán incluso superar las fronteras simbólicas que separan a la juventud de la edad adulta. Sin embargo, dado que sus trayectorias de vida son cada vez más indeterminadas y reversibles, muchos de ellos no logran alcanzar condiciones de independencia estable”.* Juliao (2012:153)

Es necesario recalcar que estas fases de vida, se encuentran sujetas a las regularidades de cada joven ya que es el quien decide su trayectoria y ajustes de vida, en la construcción de su propia biografía, retomando a Juliao (2012:153) en las sociedad existen rituales de paso que demarcan de modo preciso, la transición de los jóvenes hacia la edad adulta entre ellos están (la primera experiencia de trabajo, salida de la casa

de los padres, experiencia conyugal, matrimonio, y primer hijo) para el autor estas trayectorias de vida arrojan movimientos en los procesos de reversibilidad y desritualización.

Debemos comprender que el tiempo en el que vivimos, son tiempos de cambios y de incertidumbre frente al futuro, es por esto que los jóvenes buscan refugios en las comunidades y por ende pertenecer a ellas, ya que en esos terrenos se desarrollan las culturas juveniles en busca de la identidad del joven para la convivencia y la expresión grupal.

El hipismo, por ejemplo fue el movimiento de las flores y el colorido, en el cual se resaltaba el amor y la vida. Iba en contra de la guerra, la violencia y la muerte, sus visiones se planteaban de una forma alternativa, dejándose envolver por el mundo de las drogas y las relaciones monogamias, todo lo contrario a lo que a lo que se vivió en el periodo de los años cincuenta y sesenta. Valenzuela (2008) nos habla de los famosos “*rebeldes sin causa*” la pérdida del control, sobre los jóvenes que se rebelaron a continuar, con la representación dócil y participativa por parte de los ejes dominantes los llevo a crear revoluciones y a hacerse sentir de una forma que resaltara sus acciones. Creando de este modo nuevas culturas y grupos juveniles que permitían el acceso a su libre expresión.

Ha llegado el momento de hablar de las “culturas juveniles”, para referirnos a los jóvenes en torno a sus referentes simbólicos, ya que estos se presentan en sus modos de pensar, y organizarse para ser socialmente aceptados. Así mismo se establece que los jóvenes manifiestan el deseo de estar juntos con su “grupo social” con el que comparte gustos culturales, expresiones socialmente construidas y estilos de vida.

### **3.2. Cultura y culturas juveniles**

Es importante en este apartado, responder a la pregunta. *¿Qué es una cultura juvenil?* Las culturas, por lo general son lideradas por los jóvenes y los no “tan jóvenes”, “donde buscan personalizar su cultura dándole un nombre y un reconocimiento social, para este último se utilizan las palabras “subcultura, tribu, o culturas juveniles” así mismo buscan ser originales, adquiriendo formas precisas que les permitan identificarse de las otras culturas existentes, manejando gustos variados, como el estilo de música,

las formas de vestir, Las realidades históricas y procesos de surgimiento a largo plazo es por esto que debemos comprender en primera instancia ¿Qué es una cultura?.

### 3.2.1. Cultura

La palabra cultura nace del acto por el cual el individuo emplea elementos que le permiten desarrollarse en su diario vivir, involucrando al ser humano con ella ya que le permite generar conocimientos y convertirse en gestor y representante de toda expresión. Partiendo de lo anterior para Maldonado (2015:34) quien cita a Morín el concepto de cultura se entiende:

La cultura está constituida por el conjunto de los saberes, saber- hacer, reglas, normas, interdicciones, estrategias, creencias, ideas, valores, mitos que se transmite de generación en generación, se reproduce en cada individuo, controla la existencia de la sociedad y mantiene la complejidad psicológica y social. No hay sociedad humana, arcaica o moderna que no tenga cultura, pero cada cultura es singular. Así, siempre hay la cultura en las culturas, pero la cultura no existe sino a través de las culturas. Morín (1999: 28).

Para estos autores la concepción de cultura, se posiciona en encuentros simbólicos de bienes culturales donde se le permite al hombre interactuar con ella, por tanto la cultura conserva modelos de vida. En el cual los jóvenes, acogen rasgos de identidad de acuerdo a sus intereses culturales.

Habría que decir también que en la cultura, la expresión simbólica del ser humano arroja significados que le permiten entender y establecer relaciones con otras personas, es decir el *hombre parte de una red de interacción de significados que es instituida por él y los demás partícipes de una cultura* Maldonado (2015:40) si analizamos el “objeto cultural” que se forma en las culturas juveniles, se le permiten al joven integrarse a una comunidad que le ofrezca toda libertad de expresarse ante sus intereses.

Por otro lado dentro de las designaciones simbólicas encontramos que la identidad forma parte de ella Grimson (2011:11) hace un claro énfasis, en las personas que adoptan partes de otras culturas y retoman sus costumbres, ideologías, lenguajes, gustos y hasta su forma de vestir. Al relacionarlo con los jóvenes de “Otaken” se

encuentra que utilizan ciertas frases, y atuendos de la cultura japonesa. Es por ello que los jóvenes manifiestan sentimientos al crear un traje de su personaje favorito (Cosplayer), *“se representan no sólo el punto en que convergen los aspectos conceptuales y emotivos de la vida”* Geertz, (2003:108) estas emociones resaltan la importancia que tiene el valor simbólico desde su praxis de vida.

Si analizamos lo anterior obtenemos que la imagen es el punto de partida del “Cosplayer” para la cultura “Otaku”, veamos un ejemplo muy sencillo si se habla del rapero posiblemente lo relacionamos con sus atuendos (anchos), y su estilo de música. Aquella imagen remita un significado y por supuesto una *“representación social”*; es decir si retomamos la cultura “Otaku” (Japón) obteniendo su objeto cultural (Anime–Manga), se establece que existe una comunidad que comparten un conocimiento, ante la sociedad la cual lo ubica como individuo social.

Es por esto que las culturas juveniles, en algunos casos pueden llegar a hacer productoras de cultura estableciendo su “objeto cultural” y producirse entre ellas; para Pérez y Valderrama (2009:49) los objetos culturales pueden ser concretos y visibles como libros, vestimenta, y en el caso de esta investigación animaciones japonesas (anime-Manga), para los autores la creación y producción del objeto social arroja significados colectivos que permiten comprender el contexto donde se desenvuelve mediante una afición o un hobby.

Habría que decir también que el objeto cultural se apropia del proceso de interpretación por parte del joven “Otaku”, quien es el encargado de promulgarlo en sus contextos y prácticas sociales, otorgándole un valor simbólico. Y es así como los “Cosplayer” se van adaptando a esta cultura a nivel mundial siendo representantes de su “objeto cultural”, ya que mediante sus expresiones artísticas se exhibe su afición por el anime-Manga, abriéndole pasó a las nuevas culturas juveniles veamos ahora la categoría de cultura juvenil desde los aportes de diferentes autores.

### **3.2.2 culturas juveniles**

Al hablar de Las culturas juveniles, observamos cómo es indispensable centrarnos en ellas, ya que hacen parte de todas las características que denomina al *“joven”*, entre ellas los “grupos sociales” a los que pertenecen y las culturas que siguen

mediante un proceso histórico y simbólico. De acuerdo a sus gustos musicales, moda o por afinidad con los personajes, en este caso del Manga o series de animación japonesa.

Se puede decir que en efecto la “socialidad” tiene una gran característica en las culturas juveniles, ya que trabaja en ella los lazos afectivos que se construyen dentro de un grupo social para Maffesoli (2000:148) en estos lazos efectuales los jóvenes, manifiestan el deseo de “estar- juntos” sin importar su rango de edad, solo sus saberes culturales, de acuerdo con lo anterior Mead (1955), relaciona a los jóvenes no solo con la esperanza de un futuro, si no con el punto de partida de una cultura a otra, reflejando el saber y la memoria histórica de sus antepasados. Lo que resulta que el comportamiento de los jóvenes es la representación, de un pasado pero con un reajuste en el presente, dejando legados para futuras generaciones.

El interés de la presente investigación, se orienta en las “culturas juveniles” ya que estas enfatizan a profundidad el tema “cultural”, lo que nos permite estudiar a los jóvenes “Otaku” desde sus raíces culturales. Esta acogida cultural hace parte del termino juvenilización, quien ha construido, un modelo representativo de los jóvenes en busca de una identidad. Según Tornero (1996) la juvenilización, constituye determinados valores propios de los jóvenes y sus culturas, mediante mecanismos psicológicos de identidad para el autor los jóvenes tienden a identificarse y proyectarse por medio de un modelo cultural de su agrado y afinidad.

Así mismo si retomamos la categoría de “juventud” encontramos que los aportes de Reguillo (1994: 171), la identifican como una de las etapas de vida del ser humano, donde la construcción de identidad vive en constante movimiento. De esta manera establece que no hay suficientes rituales que le permitan al “joven,” encontrarse con sus nuevos roles y comportamientos sociales. Es por esto que la juventud tiende a experimentar culturalmente las estructuras socio-históricas que establece.

Retomando a Reguillo (1994:171) quien es citado por Valderrama y Pérez (2009:48) hacen un análisis de las culturas juveniles desde sus características aportándole a los jóvenes bases fundamentales para su desarrollo en ellas. Ahora bien si hablamos de la cultura “Otaku” los aportes de Reguillo en conjunto con los de Pérez y Valderrama son de gran ayuda para comprender la creación de esta cultura los cuales se sustentan de la siguiente manera:

- en la parte comunitaria, la autora integra los grupos que socialmente se han constituido
- las formas de liderazgo, son flexibles y no dependen únicamente de una conquista de poder, en un ejemplo más significativo al observar a “Otaken” encontramos que su liderazgo está dividido entre cinco de sus integrantes de esta manera se comparten funciones y responsabilidades.
- La ritualización, siguiendo con el ejemplo “Otaken” sus rituales tienen un valor simbólico ya que le permite a sus integrantes ser parte del grupo, crear vínculos entre ellos y compartir sus gustos por el anime-Manga.
- La construcción de identidad, permite al joven que se autodenomina como “Otaku Cosplayer” tomar prestado parte de su cultura nipona, (simbología y el objeto social) para expresarlo en su forma de vestir y hacer una representación ante la sociedad.

Llegando a este punto observamos como los aportes de Reguillo, nos llevan a pensar que la “cultura juvenil Otaku” hace parte del sistema de moda, ya que abren horizontes hacia la creatividad del joven. Para Juliaio (2012: 161) las culturas juveniles son el reflejo de una cultura mediática, lo que implica ser expresión de tendencias de moda, hábitos, y estereotipos reflejando en ella manifestaciones y proyecciones identitarias. Si se toma en cuenta lo anterior, el joven *Cosplayer* de la “cultura juvenil Otaku” tiene estas características, tomando como punto de partida la personalización de su personaje favorito del “Anime” desde sus sentimientos y emociones, empoderándose de su territorio corporal, ya que para estos jóvenes lo único que poseen como territorio es su cuerpo.

Por lo tanto habría que decir que el “estilo”, es la manifestación simbólica de las culturas juveniles, donde el joven expresa características propias de su identidad como grupo según Juliaio (2012: 150) los grupos juveniles comparten determinados estilos, aunque estos no siempre sean espectaculares ni permanentes así mismo el autor también habla de lo “estilos individuales”, y es justo ahí donde el joven *Cosplayer* manifiesta sus gustos estéticos y edifica su “propia imagen” pública considerándose un agente social.

### **3.3. El concepto de identidad desde Trabajo Social**

Volvamos a examinar la representación social llamada “juventud”, que se encuentra inmersa en un proceso de producción histórico, en este sentido se observa a los jóvenes como agentes sociales. Al hablar de identidad se reconoce que el joven al nacer es integrado en un grupo (familia, cuidadores), López (1998:25-38) identifica a la familia como un espacio social privilegiado en donde se escribe el proceso de la construcción de subjetividad determinando los significados e intercambios simbólicos, lo que garantiza su supervivencia en un primer momento, y posteriormente le asegura un reconocimiento como parte de una cultura. El cual le aporta elementos para construirse, en este orden de ideas surge un nuevo interrogante que pretendemos dar respuesta en este apartado *¿cómo abordar la construcción de identidad en las culturas juveniles?*

Al hablar de identidad desde el trabajo social, es indispensable retomarlo desde la vida juvenil a través de sus experiencias y subjetividades en torno a sus expresiones culturales, en relación con los jóvenes “Otakus Cosplayer” encontramos en ellos que el cuerpo hace parte de su territorio corporal Castiblanco (2008:20) menciona el cuerpo como patrimonio de todo “*ser*” como punto de partida y llegada de toda acción humana (sujeto-objeto) es decir que estos jóvenes Otaku obtienen expresiones (estéticas, vestuario accesorios y lenguaje) generando una representación a nivel social e interactuando con los “otros” desde su auto-conocimiento y su auto-cuidado.

Estas vidas juveniles crean significados de usos en las relaciones sociales, las que han señalado a las identidades juveniles, como un proceso que construye vínculos sociales en representación del sujeto y la imagen que quiere mostrar a los “otros”. Díaz (2000: 23) relaciona la identidad del sujeto a un proceso histórico y culturalmente que le da estructura a un grupo social lo que significa que para el joven en su proceso de construcción de identidad individual trabaja en equipo con su contexto social intercambiando ideales culturales que se disputan entre el “*ser*” y el “*llegar a ser*”

En resumen de lo anterior para Muñoz y Marín (2005:45) el proceso de formación de identidad se conforma en:

Objeto — Símbolo — Identidad  
Objeto — Identidad — Sentido

**Figura 16.** Esquema figurativo proceso de formación de identidad

La producción de subjetividades en las culturas juveniles ha dejado identificaciones diferentes, en los jóvenes que se involucran en ellas. Como se mencionaba en un principio en la identidad del joven es importante involucrar su contexto social ya que se asumen como caracterizaciones sociales y culturales entre comunidades, así se logra que los jóvenes “Otakus Cosplayer” expresen una identidad donde el sujeto se define como productor o constructor social y cultural en la interacción con los otros. Castiblanco (2008:24)

Para la profesión de trabajo social los procesos de identidad se podrían definir conceptualmente así: Castiblanco (2008:24)

**Tabla 4. Identidad desde el Trabajo Social.**

De la funcionalidad	A las culturas
Del joven problema	Al joven productor cultural
Del joven problema	A las identidades juveniles

Para la autora las identidades y las subjetividades juveniles, forman un papel protagónico como productor cultural, en los jóvenes “Cosplayer” dentro de “Otaken”. Dichas prácticas y experiencias generan un valor significativo en torno a su construcción de identidad, donde nos conducen a la producción social y cultural estos elementos según Castiblanco (2008:24) para el trabajo social son fabricantes, los cuales evidencian las interacciones sociales como “objeto de su acción”. Es decir que el objeto social del Otaku determina la imagen que esta comunidad quiere expresar a la sociedad a través del Cosplayer. Expresando el favoritismo y la similitud de un personaje de “Anime”, denominando la imagen como la representación social. Al articular en él un conocimiento por el Anime- Manga junto con la construcción simbólica que se establece con lo real mediante, eventos y grupos de trabajo Fernández (1994:45). Todo lo dicho hasta ahora explica el por qué la identidad del joven Cosplayer, hace parte de su contexto social y como se integra la una con la otra, es hora de analizar cómo se unifican estas identidades (individual y social) en un determinado grupo social como lo es “Otaken”.

### 3.3.1. Identidad grupal (Otaken)

El concepto de identidad social, es importante abordarlo para la construcción de nuestra investigación, el cual nos remite a la experiencia de lo comunitario, del “*nosotros*”, y a sus vínculos comunitarios. Para Chiriguini (2004:64) el concepto de identidad social tiene como característica principal, la representación de los jóvenes a un nivel individual y grupal vinculándolo con la noción de identidad dentro de un grupo social implicando en él un reconocimiento y distinción de los “*otros*” grupos. En ese sentido se enmarcan las reglas establecidas dentro del grupo donde los jóvenes pertenecen generando un sentido de pertenecía.

Se tiene en cuenta que los jóvenes “Cosplayer” dentro de “Otaken” tienen la responsabilidad de comprender que su construcción de identidad social implica conformarla desde lo individual generando la diferencia a “*uno*” a un “*nosotros*” conformando un universo cultural distinto Chiriguini (2004:64). Es importante que el joven sea consciente que está dentro de un contexto social donde todos sus integrantes son distintos pero que tienen gustos culturales compartidos en los diferentes escenarios sociales y culturales.

Llegando a este punto queda definido que la existencia de estas identidades, comprende una dimensión social e individual para argumentar lo anterior Chiriguini (2004:65), nos sustenta que estas dimensiones parten de una realidad en la que la identidad individual se va construyendo a partir de la identidad social del grupo de pertenecía, por lo tanto toda identidad individual es una identidad social. Siguiendo a Chiriguini (2004:65) en este proceso las identificaciones se elaboran en forma colectiva es decir en el colegio, la familia, el grupo social entre otras; Pero también en el plano de las subjetividades de acuerdo a la experiencia individual, con las que se toma un sustento para dotar al grupo social de pertenecía, para la autora en ese momento es donde el joven expresa no como individuo si no como sujeto social la conciencia de pertenecer a un grupo social.

Los rituales que manejan “Otaken” dentro de la comunidad “Otaku”, hacen parte de este proceso ya que las diferencias de los otros subgrupos que tiene esta comunidad dentro de sus rituales existen diferentes significados culturales como lo es : el ritual de iniciación, de cumpleaños y de integración, cada uno de ellos se hace un fin

determinado, retomando a Chiriguini (2004:65) este universo simbólico, deja un conocimiento que le permite valer socialmente al involucrado generando un sentido de pertenencia e identificación de los demás grupos sociales y comunidades.

Finalmente se establece, que la identidad social es la construcción de categorías culturales, en las que se encuentran involucrados sujetos que comparten las mismas características; como indica Iñiguez, esta identidad remite a la experiencia de lo grupal y a aquello que se construye como categoría general, que por tanto no es atribuido a un sujeto particular, sino que pasa a identificar a varios sujetos que comparten ciertos atributos o intereses.

### **3.3.2. El Otaku dentro de lo social**

Según los autores, Uribe y parada (2010), el Manga y el Anime son producto de un pensamiento social, utilizado como vehículo para expresar infinidad de ideas alrededor de la realidad social, donde está representada por el “Otaku”. Encontramos que tiene relación con la televisión, la Internet y las proyecciones de Anime; a través de ellos hace una lectura de lo social. Es aquí donde adquiere valor el apelativo “social” para el Anime en su clasificación, habla de hechos psicológicos, de misterios políticos, aludiendo a la fantasía del ser humano de la “realidad social” en la que se encuentra envuelta el hombre Cobos (2010:12).

La clasificación y distribución del Anime-Manga son el inicio del conocimiento, de una cultura que para el joven que se autodenomina como “Otaku” es el eje central de su construcción como “*individuo social*”, partiendo de su “objeto social”, en el que busca bajo sus intereses ingresar a un grupo. Es por ello que este *objeto social* relaciona algunos géneros con el público que lo es, el *shonen*, *shojo*, *kodomo*, (véase en la tabla2) dejando la posibilidad de encontrarse con el “*ser*” Otaku en distintas edades, como lo hace ver Balderrama y Pérez (2009 p50), al denominar al Anime como objeto cultural del Otaku, Por tal motivo, hace parte de la representación social el favorecer un encuentro entre el “individuo social” y su contexto.

De esta manera si hablamos de lo social, dentro de la comunidad Otaku comprendemos que los significados que comparten estos jóvenes, tienen relación con la buena comunicación que se establece dentro de cada grupo en este caso en ““Otaken”.” en este espacio compartido cada joven va construyendo una vida social, que le permite

relacionarse con los demás. Kisnerman (1998:85) argumenta que todos los seres humanos somos “seres sociales,” lo que nos permite construir una red de interacciones entre personas donde se va modificando con el tiempo; por lo tanto es un proceso producto que parte de una cultura compartiendo la necesidad biológica de estar con los otros.

De esta manera las “*representaciones sociales*”, hacen parte de este proceso social partiendo de una realidad donde se le permite al joven actuar a partir de su sentido común Fernández (1994:54), quien cita Moscovici “*definió como representación social, un pensamiento que se manifiesta en una sociedad a través de creencias, ideologías, teorías y lo que tenga que ver con un saber aún no expresado*” en teoría las representaciones sociales, “*constituyen la imagen, fuente de lo real que permite llegar a lo simbólico*” Fernández;( 1994:54), es decir que el objeto social del Otaku determina la imagen que esta comunidad quiere expresar a la sociedad a través del “Cosplayer”. Esta expresión artística se ancla como imagen de la representación social al articular en él, el significado del conocimiento que el Otaku tiene de su gusto por el Anime-Manga junto con la construcción simbólica que se establece con lo real, mediante eventos y grupos de trabajo.

Habría que decir también que dichas representaciones se construyen a través de los conocimientos que los jóvenes le proporcionan, utilizando como puente la comunicación que hay entre ellos; por eso son un conocimiento socialmente elaborado. Retomando a kisnerman (1988:85) este conocimiento permite comprender e interpretar, ciertos procesos sociales los cuales construyen identidades utilizando la expresión y configuración de los grupos. Es decir que estas representaciones crean agentes sociales especificados, los cuales permiten actuar al joven sobre su objeto social. De ahí parte la importancia de conocerlo en su totalidad y expresarlo en sus diferentes grupos sociales. “*las representaciones sociales organizan significativamente la realidad para quienes la vivencian*” kisnerman (1988:85) conociendo ya la expresión del joven Otaku dentro del análisis social, veamos ahora como estas representaciones se manifiestan a través de su comunidad.

#### **3.4. Construcción de comunidad y vínculos comunitarios**

Debemos comprender que la comunidad, hace parte de la naturalidad de los términos *comunidad* y *comunitario*. Con todo esto hace semejanza a lo positivo es decir “la unión”, la “solidaridad”, y la “vencida” entre otros. En este apartado continuaremos la exploración de referentes bibliográficos, pero esta vez con la intención de mostrarle al lector desde la perspectiva del *trabajo social*, que nos conduce a retomar sustento teórico desde la sociología para comprender aún más el concepto de comunidad y sus vínculos.

### 3.4.1. ¿Qué es comunidad?

Para abordar el tema de construcción comunitaria, es necesario hablar sobre que es comunidad, al comenzar a indagar nos damos cuenta de que dicho concepto se ha investigado interdisciplinariamente, y eso hace más difícil la búsqueda de la definición perfecta de comunidad para esta investigación. A lo largo de este proceso encontramos a Héller (1988) que nos habla, que los investigadores vemos la comunidad desde el sentimiento y no desde el contexto en el que se encuentran, para el autor es necesario ver a la comunidad desde su contexto, ya que en él es donde se relacionan las personas y pueden mostrar los vínculos que los unen como comunidad, una definición de comunidad que nos parece pertinente mencionar es de González,

*“La comunidad es fundamentalmente un modo de relación social, es un modelo de acción intersubjetivo construido sobre el afecto, la comunidad de fines y de valores y la incontestable esperanza de la lealtad, de la reciprocidad; la comunidad es un acabado ejemplo de tipo ideal de la acción social, una construcción teórica de alguna manera extraña de la propia realidad que acostumbra ser algo más sentido que sabido, más emocional que racional.”* González, (1988. Pág. 13).

Podemos entender, que la comunidad es un medio de relación, donde los sentimientos juegan un papel importante, es decir que la unión es el elemento que fortalece las relaciones de los integrantes de la comunidad. En efecto queda definido, que dentro de Este proceso de construcción comunitaria, se fortalece el sentido *comunitario* para esto Sarason (1974: 157) habla sobre este sentido como la

*"percepción de similitud con otros, una interdependencia consciente con otros, una voluntad de mantener esa interdependencia dando o haciendo a*

*otros lo que se espera de ellos, el sentimiento de que se es parte de una estructura mayor, estable y de la que se depende" Sarason (1974: 157)*

Desde este punto se observa, como el individuo se integra a una comunidad, donde se siente estable y en "familia", se comprende como el compartir con el otro para recibir de la misma forma hace parte de los sentimientos que fortalecen esos vínculos de amistad y hermandad. Pero si hablamos de la comunidad entorno a la sociedad encontramos que son dos conceptos que se relacionan, con un solo fin dar cuenta de cómo el sujeto interactúa dentro de un contexto social. Así mismo encontramos las relaciones sociales y en este orden entendemos, como la sociedad se reproduce y cambia de manera espontánea a través de las expresiones y acciones de cada individuo.

Si lo analizamos desde otra perspectiva Siguiendo a Tonnies (1947) la palabra comunidad se diferencia al de la sociedad, es decir que para él la comunidad es íntima, privada y la sociedad significa una vida pública. A diferencia de la comunidad la sociedad, no se basa en una unidad a priori, si no en la voluntad de los individuos aislados entre si y motivados por un interés en particular.

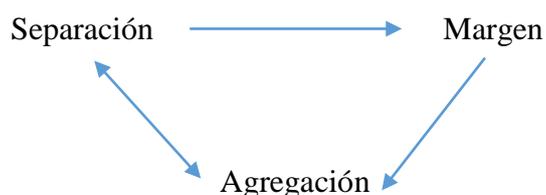
Habría que decir también que para el autor, los seres humanos permanecen unidos, a pesar de todos los factores que los afecten en una comunidad. Mientras que en la sociedad permanecen separados a pesar de todos los factores que los unifican. De esta manera determina los vínculos comunitarios que los unen de acuerdo a sus intereses. Durkheim (1970) hace unos aportes para los fines de nuestro argumento, identificando las "*creencias y sentimientos*" que tienen los jóvenes para este caso los "Otaku Cosplayer". Con un fin específico para la sociedad, no es sino una comunidad. Pues para el autor las raíces de la sociedad están en la comunidad es decir la una complementa a la otra.

Así mismo se pueden denotar otras características, como la influencia que tiene la comunidad sobre los individuos, sobre los aspectos de la vida cotidiana y la vida familiar. De igual manera, es importante mencionar la satisfacción que sienten por el hecho de pertenecer a dicha comunidad y al crear transformación dentro de sus vidas identificando y estableciendo sus espacios y lugares de encuentro permanentes para su integración con los demás miembros de la comunidad.

### 3.4.1.2. La comunidad “Otaku”

La presente investigación tiene como componente partir desde el concepto de comunidad y el de cultura juvenil entre otras categorías ya mencionadas, que son nuestro centro de estudio en torno a los vínculos comunitarios y de identidad de la comunidad “Otaku”. De esta manera observamos como los jóvenes “Otakus” parten desde la necesidad de mostrar a la sociedad sobre su cultura, según Segalen (2005:169) los Otakus forman una comunidad que se reúne para practicar ritos (rituales contemporáneos) Para la autora estos rituales vienen de una expresión notable, de su vida priva con características de su época es decir que sus lenguajes están establecidos simbólicamente.

Por consiguiente estos rituales se dividen en tres fases, la *separación*: en relación con los jóvenes “Cosplayer”, se da en el momento donde ellos deciden disfrazarse y diferenciarse del resto de la sociedad, seguido de la *margen*: la cual representa el momento en el que los jóvenes se agrupan en su círculo social, para finalizar tenemos la *agregación*: donde los “Cosplayer” vuelven a su rutina cotidiana pero diferenciándose de los otros jóvenes “Otaku” ya que sienten la necesidad de hacer estos rituales periódicamente Segalen (2005:46).



**Figura 17.** Esquema figurativo fases de los rituales de segalen

No estamos lejos de ver como los “Otakus” disponen de espacios para expresarse públicamente ante la sociedad, Naranjo (2013:1) habla del “*Otaku Summer*” uno de los eventos más populares en Bogotá, para los aficionados al “Anime-Manga” donde reúne alrededor de 3.000 personas que disfrutan del: Estad- up comedí, Karaoke y Cosplayer, otros eventos reconocido por esta comunidad son: el “*sofá*”, “*Harajuku*”, y el “*Akihabara*”. En este último los Cosplayer aprovechan y realizan sus rituales. Es

importante analizar que en estas reuniones los Otakus, se muestran como miembros pertenecientes a una comunidad, donde presenta fenómenos de identidad social e individual, a lo que Bauman (2003:211) llama las “*comunidades de guardarropas*” ellas necesitan un espectáculo que traiga el mismo interés en los individuos para reunirlos durante cierto tiempo.

Los asistentes a estas reuniones se visten para la ocasión, los “*Cosplayer*” por ejemplo realizan una obra de arte que los diferencia simultáneamente de su vida cotidiana, la característica principal que tiene la comunidad “Otaku”, es que quiebra toda clase de monotonía. Permitiendo que estas reuniones canalicen la tensión acumulada entre los celebrantes, soportando así la rutina a la que deben de regresar en cuanto acaban los festejos. Esta comunidad no es abarcadora solo busca impulsos sociales y contribuyentes así la permanencia de una sociedad Bauman (2003:211).

Se comprende que los significados más frecuentes de esta comunidad, son “*el sentimiento de que todos son iguales*”, frente a la necesidad de construir vínculos que los unan y los diferencien de otras culturas juveniles. Retomando a Bauman (2003:108) la imagen de la comunidad es purificada de todo lo que se pueda expresar como diferencia en cuanto a quienes somos “nosotros” lo señala como ritual de purificación, hace que sus miembros tengan sentido de pertenencia y solidaridad en los subgrupos conformados por esta comunidad donde puedan compartir, y mostrar sus bases culturales y sus vínculos comunitarios.

Había que decir también que dichos rituales se ejemplificarían con los concursos de “Cosplay” siguiendo a segalen los jóvenes ganadores de esos concursos, se convertirían en representantes de toda la comunidad “Otaku”, por otro lado Gavrus (2006:118) argumenta que todos los jóvenes tienen un “*estilo*” propio. Estilo que puede definirse como la manifestación simbólica de las culturas juveniles, en la cual los jóvenes las consideran representativas y de identidad como comunidad. Así mismo presenta elementos específicos como el lenguaje, la música, las producciones culturales, y las actividades focales es decir que si seguimos estos aspectos se comprueba que los Otakus cumplen con estos requisitos. Gavrus (2015:12).

La comunidad “Otaku” es una comunidad flexible para toda clase de participantes, es decir hay jóvenes que se involucran a profundidad, siendo parte de ella como “Otaken” o por lo contrario solo son espectadores y siguen su gusto de

manera individual por el “anime- Manga”, estos jóvenes crean una identidad propia contando que los “Cosplayer” son la marca principal de los “Otaku”, del mismo modo es una comunidad que no es estática ya que sus puntos de encuentros son variados y no hay lugares de convivencia por tiempo ilimitado Auge (2001:82) los llama los “*no lugares*” es un espacio despojado de la expresiones simbólicas de la identidad, que al igual que los espacios públicos no civiles varían y cada variedad tiene sus propios hábitos y expectativas, el truco consiste en volverlos irrelevantes durante su tiempo de estadía, donde solo existen las expresiones simbólicas y de identidad.

### **3.4.2.3. El cuerpo como territorio social del joven “Cosplayer”**

En las expresiones juveniles encontramos como parte fundamental el “cuerpo”, ya que es utilizado por los jóvenes “Otakus Cosplayer” como portador de imagen y de identidad mediante sus “look”, es entonces el cuerpo el territorio de las diferencias sociales vinculadas con las culturas juveniles, en el plano de la interacción social para Juliao (2012:158) el cuerpo de los jóvenes trae consigo emblemas identitarios mediante diferentes usos es decir en peinados, vestimentas, adornos y marcas corporales (tatuajes y perforaciones). En resumidas cuentas para el autor el “cuerpo” se convierte en un arma para contrarrestar las imposiciones sociales, es el territorio capaz de ser controlado por el joven y no por el adulto.

Ahora bien si hablamos de un contexto “socio-cultural”, entendemos que los jóvenes Cosplayer utilizan su cuerpo como un recurso transportador de representaciones culturales, donde muestran su estilo y forma de comunicar valores sociales y de expresión a los “otros,” según Reguillo (2000:97) el vestuario, el conjunto de accesorios, y las formas de llevar el pelo se han convertido en un emblema que opera como identificación entre los iguales y como diferenciación entre los otros. Para estos jóvenes “Otakus” no se trata solamente de fabricar un “look” si no de otorgarle a cada prenda un significado, siguiendo a Reguillo (2000:97) estos significados se vinculan al universo simbólico que actúa como soporte para la identidad del joven fortaleciendo la asociación entre:

Objeto-Símbolo-Identidad

*Figura 18. Esquema figurativo de Reguillo*

De esta manera los jóvenes Cosplayer, producen su estética comunitaria a través de su imagen y su moda, enlazándolo con sus bienes simbólicos culturales (atuendos, prácticas sociales y rituales) retomando a Juliao (2012: 158) estos patrones caracterizan el estilo de la comunidad en la que están incorporados estos jóvenes, representando una verdad y una forma de diferenciación, la cual es aceptada por la sociedad quien siente la necesidad de expresar estas prácticas juveniles. Finalizando con Reguillo (2000:97) quien nos contextualiza que los lenguajes corporales son el análisis de las identidades sociales especialmente en las “identidades juveniles” quienes toman como base fundamental la auto representación el “hacerse reconocer” como únicos y distintos a lo que la autora llama la “*dramatización de la identidad*” ya que el supuesto central de toda identidad necesita “mostrarse.” Analicemos ahora los vínculos comunitarios dentro de la comunidad “Otaku”.

#### **3.4.2.4. Comunidad Otaku y sus “vínculos emocionales”**

Los jóvenes “Otaku Cosplayer” en sus dinámicas identifican su comunidad y el lugar de donde provienen, resaltando sus ideales y pensamientos acerca de sus ideologías culturales. Tonnies (1947:199) lo denomina “*comunidad del espíritu*” la cual representa la forma de comunidad verdaderamente humana.

Llegando a este punto es importante resaltar, las características que tienen los integrantes de “Otaken” la amistad fraternal, y los vínculos de solidaridad. Hacen que se representen como una comunidad con vínculos “auténticos” retomado a Tonnies (1947 :199) esta relación es duradera entre las personas que marcan su vínculo de ”solidaridad” y “ayuda mutua”, según el autor este vínculo se sostiene por motivaciones subjetivas y emocionales que garantizan la primacía de lo colectivo sobre lo individual. Al relacionarlo con la lealtad y las normas que se estipularon dentro de “Otaken”. Se establece que estos jóvenes “Cosplayer”, comparten una identidad “social e individual” donde intercambian ideas y sentimientos acerca de su afición por el “Anime-Manga”

Se comprende que el sentido de comunidad parte de reconocer la realidad actual a partir de sus experiencias comunitarias, es por esto que traemos a colación a Torres (2003:14) quien retoma los planteamientos de Maffesoli en experiencias comunitarias:

- Comunidades “emocionales”, en torno a experiencias y prácticas compartidas.

Para simplificar podríamos decir que de acuerdo a Torres (2003:14) y bajo lo que estamos buscando en la presente investigación tomamos “*las comunidades emocionales*” lo cual nos deja claro que el sentido de comunidad es el modo de vida a lo que podemos llamar un vínculo “espiritual y auténtico” que genera el sentimiento compartido de un “nosotros” existente y subsistente de sus integrantes, por el amor a la sociedad y el deseo de pertenecer a una comunidad para Fernández (2000:149) este sentido comunitario es un sentimiento compartido dentro del cual el participante no necesita nada más, porque contiene además el cobijo y el sustento de: normas, modos de pensar, de sentir, percibir, expresar, experimentar, saber soñar y crecer en su entorno social. La psicología comunitaria lo define como “*una experiencia subjetiva de pertenecía, formado parte de una red de relaciones de apoyo mutuo en la que se puede confiar creando un sentimiento del que parte de una estructura estable y fiable*” Maya (2009:3).

Habría que decir también que estas prácticas implican una inversión inmediata de “afecto”, con las personas que comparten. Es decir estas actividades se reflejan en un “nosotros”, en la medida en que no se nace en una comunidad, si no que se vinculan a ella, trabajando en equipo por su permanencia en la sociedad contando con herramientas no materiales si no culturales.

Tenemos en consecuencia que las “*comunidades emocionales*” según los argumentos de Maffesoli (1990:35) nos remiten a la aceptación de las nuevas formas sociales que se están elaborando en nuestros días, para el autor estas comunidades se centran en la “persona” donde se busca su integración y el valor de ser representada por el ambiente comunitario que vive, “*la persona adquiere un valor social en cuanto se relaciona con los demás*”. Maffesoli (1990:35) lo que permite que exprese diferentes sentimientos y emociones.

De acuerdo con lo anterior estas relaciones interpersonales, sirven para medir la calidad de intercambios “socio- culturales”, a este argumento Maffesoli (1990:38) acude al concepto plateado por Durkheim, quien caracteriza a estas “*comunidades emocionales*” con la “composición cambiante”, en su estructura cotidiana, generando un

“*vínculo social*” entre la persona y su comunidad, y es así como se le atribuye la importancia a lo emocional en la vida social (naturaleza social de los sentimientos).

En este sentido se obtiene como la pasión por representar un “objeto cultural”, permite tener la conexión “de los que piensan y sienten como nosotros” según Durkheim remite al sentir cotidiano, en las representaciones e intercambios de sentimientos estableciendo la solides de la comunidad. Para Maffesoli (1990:40) este contagio de sentimientos, crean una emoción colectiva, a través de las historias humanas, así mismo insiste en ver a la comunidad como “la unión pura de sentimientos comunes” en relación a lo social.

No obstante Maffesoli (1990:46) retomando a Tonnies plantea que la sociedad se orienta, por su estabilidad y permanencia mientras que la comunidad, agota su energía en su propia “creación” compartiendo el sentimiento que sus, experiencias sociales que adquieren mediante pus prácticas culturales.

Cabe destacar que cada cultura tiene sus relaciones sociales, que se remiten a eventos simbólicos y de sentido, generando vínculos de amistad con un solo objetivo (reunirse y compartir con el otro), creando de esta manera círculos sociales que estén dispuestos prestar “ayuda mutua” en el momento que se necesite. Retomando lo anteriormente argumentado la “ayuda mutua” es la que garantiza la permanecía en una comunidad, en este caso en “Otaken” sus integrantes siempre están dispuestos ayudar al prójimo sin ningún interés, y es así como nace el vínculo de solidaridad esta expresión de “emoción” común permite que los jóvenes se reconozcan con los “otros”.

Por tanto las “comunidades emocionales” permiten que se desarrollen sus ideales comunitarios descubriendo y comprendiendo los rasgos “reflexivos” que las representan en cuento a lo emocional es por ello que sus vínculos se le atribuye a su nombre conformándose en “*vínculos emocionales*”. En definitiva “Otaken” requiere la presencia de un “*vínculo emocional*”, donde se le permite el reconocimiento de necesidades e intereses comunes siendo una “comunidad emocional” que mantiene vivo ese sentimiento de identidad social e individual.

Queremos concluir con este apartado mencionando que la comunidad juvenil Otaku, ha trascendido globalizada mente, lo que genera cierta atracción asía los jóvenes y adultos quienes se han familiarizado con ella, llegando al punto de crear grupos de acuerdo a sus gustos culturales generando vínculos comunitarios. Se comprende que los

vínculos resaltan frente a las expresiones que tienen los jóvenes ante una sociedad que no del todo los desconoce.

### **3.5. Categorías de análisis**

Esta investigación parte de tener un enfoque cualitativo en su metodología, lo que nos permite analizar diferentes categorías y obtener un análisis a profundidad en el campo de actuación, como también nos permitió la elaboración del instrumento para la recolección de información con la población involucrada. El estudio de este contenido nos ofrece la posibilidad de investigar el discurso del joven Otaku, dentro de su cultura ofreciéndonos conocerlo desde el estereotipo de comunidad y sus vínculos comunitarios.

Habría que decir también que para comprender a los jóvenes del grupo “Otaken” desde su construcción de comunidad y sus vínculos comunitarios, se definieron tres categorías donde se centró la observación participante, estas categorías son: A) juventud, B) identidad, C) comunidad. A continuación se pretende mostrarle al lector una tabla donde se expondrá cada categoría justificando su relación con el instrumento utiliz

**Tabla 5. Matriz Analítica.**

<b>PREGUNTA DE INVESTIGACION :</b>				
¿Cuáles son los vínculos comunitarios que construyen los jóvenes “Cosplayer” integrantes del grupo Otaken ubicados en la localidad de Kennedy barrio roma?				
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>CATEGORIAS DE ANALISIS</b>	<b>SUBCATEGORIAS DE ANALISIS</b>	<b>JUSTIFICACION</b>
Comprender los vínculos comunitarios, de los jóvenes “Cosplayer” integrantes del grupo Otaken, ubicados en la localidad de Kennedy barrio Roma	Explicar las características socio-culturales de los jóvenes Cosplayer pertenecientes a la comunidad Otaku	<b>Juventud</b>	<b>Cultura</b>  <b>Cultura juvenil</b>	Es esencial en nuestro proceso investigativo saber el significado y los aportes que le da la “cultura Otaku” al joven, ya sean positivos o negativos. Así mismo tener en cuenta como se relaciona el joven, en diferentes contextos sociales y como esta respuesta hace parte de una identidad social involucrando su entorno cultural.
	Identificar las dinámicas grupales de los jóvenes Cosplayer integrantes del grupo Otaken  Analizar los vínculos comunitarios entorno a la identidad social e individual de los jóvenes Cosplayer	<b>Identidad</b>	<b>Identidad social e individual</b>  <b>Identidad “Otaku Cosplayer”</b>	Al identificar al joven con un dibujo animado o con un (Manga), nos parece inevitable preguntar el porqué de la elección por este personaje, y qué características comparten en común del mismo modo si este personaje llena vacíos, de igual manera los sentimientos que genera cada expresión artística, son esenciales en una construcción de identidad.

	<p>Describir los vínculos socio-afectivos que establecen los jóvenes Cosplayer al interior del grupo Otaken</p>	<p><b>Comunidad</b></p> <p><b>Vínculos comunitarios en “Otaken”</b></p>	<p><b>Comunidad Otaku</b></p>	<p>La imagen que tiene cada joven “Cosplayer “sobre “Otaken” es esencial para la investigación ya que con esto nos dará bases importantes para identificar si estos jóvenes hacen parte de una comunidad.</p> <p>así mismo comprender el significado, de cada integración que realizan los jóvenes “Cosplayer” nos hacen pensar en “Otaken” a futuro, ya que es importante analizar el sentido de pertenencia que tiene cada joven por su comunidad estableciendo las relaciones dentro de “Otaken”, para determinar problemáticas, y posibles soluciones</p>
--	---	---	-------------------------------	---

## CAPITULO IV: PERSPECTIVAS DE LOS INTEGRARES DE “OTAKEN”, SOBRE LA CULTURA JUVENIL “OTAKU”

En esta investigación se realizó un trabajo de campo con el grupo “Otaken” y sus participantes “*Cosplayer*”, sustentados en unos referentes teóricos. Desde el concepto de juventud, pasando por el de culturas juveniles, e identidad, para aterrizar en comunidad y sus vínculos comunitarios. Así mismo se tomó el soporte de escritos e historias de vida de personas que se autodenominan “Otaku”, y un formato de entrevistas semi estructurada, la cual nos permitió recoger la información obtenida.

Este proceso se dio bajo un esquema de preguntas, el cual se divide en tres categorías. La primera hace parte de las preguntas referidas a la cultura juvenil Otaku; la segunda forma parte de la experiencia (referente al grupo “Otaken”) y por último a las opiniones que nos permiten proyectarnos hacia el futuro y observar los vínculos comunitarios del grupo “Otaken”. Veamos ahora el análisis que hacemos de las opiniones de los jóvenes “Cosplayer”.

### 4.1 Referente a la cultura juvenil “Otaku”

Al comenzar los encuentros que se realizaron con los jóvenes de “Otaken” (donde se encuentran los jóvenes *Cosplayer*), observamos cómo es importante precisar varios puntos clave, comenzando por el concepto de “cultura Otaku”, según los conocimientos de los jóvenes entrevistados y los sustentos teóricos que soportan esta investigación. Si hacemos un paralelo se evidencia que hay distintas opiniones sobre la cultura Otaku, como las conceptuales, histórica y personales. Las definiciones conceptuales encierran el significado de la palabra no solo en Japón, sino en Colombia. Según el líder del grupo:

(...) Bueno, como tal este término es conocido en Latinoamérica como fan o amante a la cultura de “Anime-Manga”. Prácticamente el termino está mal dicho porque en Japón es una persona que es amante a una sola cosa, y es una persona que no tiene una vida social muy adecuada. Pero se ha evidenciado en Colombia, que es una persona enfocada a la tecnología, a la cultura japonesa, Anime, Manga es una persona que le gusta interactuar con los demás. (Brin)

En Bogotá se tuvo el acceso al concepto de “Anime-Manga”, antes que el concepto del “Otaku”. Como lo mencionaba “Brin”, existen personas que se autodenomina Otaku, pero principalmente se inclinaban por el “Anime-Manga” enfocándolo a una tecnología que ha extendido los gustos culturales, permitiendo que los jóvenes interactúen con otros al identificarse como “Otaku”. Ya que según los planteamientos de Mejía “el “Otaku colombiano” se hace notar, a través de los medios de comunicación y redes sociales; las primeras noticias en las que aparece esta denominación en Bogotá surgen durante el 2007, haciéndose visibles mediante blogs, Facebook y eventos realizados en la ciudad” Mejía (2008:20). En cuanto a lo que nos expone “Brin”, “Lexnad”, un joven “Otaku”, entrevistado concuerda con algunas de sus opiniones pero nos acerca hacia un contexto social:

(...) Bueno la cultura “Otaku” te puedo dar dos puntos de vista: la cultura Otaku en el Japón, es muy mal vista, porque son personas realmente asociales, son amantes al Anime-Manga, pero son únicamente amantes a eso. Es decir no estudian, no trabajan, no hacen nada de sus vidas. Ahora si tu pregunta es la cultura “Otaku” en COLOMBIA es muy diferente, aquí en Colombia son personas iguales amantes al Anime-Manga, video juegos, especialmente japoneses, pero con la diferencia que aquí esas personas trabajan, tienen amigos, estudian hacen todo lo que una persona “normal” haría pero pues en vez de buscar pasatiempos, nocivos el pasatiempo es este el Anime-Manga, los videojuegos.  
**(Lexnad)**

Si hacemos un paralelo a estas dos opiniones y las contextualizamos, en un ámbito familiar, entendemos que hay una “integración cultural”, en estos encuentros juveniles, en Japón por ejemplo es un estudio causada por leer o ver anime-manga y en Colombia (Bogotá) como un lazo social construido a partir de un gusto. Hemos citado ya a parada y Uribe (2010:50) quienes en sus análisis evidencian que en Bogotá estos jóvenes “Otakus” se dan a la tarea de crear espacios donde interactúan, juegan, ven anime, construyen “Cosplay” e incluso realizan eventos en pro de una causa social en casas culturales de la ciudad de Bogotá.

Los cuales se realizan con un solo objetivo tener una expresión “*Otaku*”, individual y social, con el fin de atraer jóvenes a su círculo social. Esta reelaboración cultural se expandió en Colombia a grandes pasos, obteniendo como fuente principal el comercio, de esta manera se da a conocer sus costumbres e ideologías. Retomamos a

Margulis y Urresti (2008), quienes argumentan que las generaciones remiten a la historia, donde dan cuenta del momento social en el que se incorporan a la sociedad: *“ser integrante de una generación implica haber nacido y crecido en determinado periodo histórico”* (Margulis y Urresti, 2008: 6). Los jóvenes le dan valor y sentimiento al objeto cultural y simbólico de su cultura juvenil.

En este caso los jóvenes que se autodenominan *“Otaku”*, le dan sentido a las cosas más llamativas de su cultura (japonesa). Considerando como su “objeto cultural” el Anime- Manga el cual se comercializa en tiendas de ropa, de accesorios, librerías, restaurantes y cafés, si analizamos los argumentos de Maldonado (2015:40) el “objeto cultural” que se forma en las culturas juveniles, permiten al joven integrarse a una “comunidad” que le ofrezca toda libertad de expresarse ante sus intereses. De esta manera tomamos como ejemplo el gran evento que enmarca todo lo dicho anteriormente: El *“SOFA”* (salón de ocio y la fantasía), es una feria donde se reúnen culturas alternativas, y comunidades que tienen en común una afición y una “conexión social” frente al tema. Una de las entrevistadas describe como el *“SOFA”* la impulsó a entrar a la cultura Otaku:

(...) comence viendo una serie de Anime y también visitando al *“SOFA”*. Mi primer día en el SOFA fue un año después de que llegue a Bogotá; yo no soy de Bogotá, soy de Armenia. Entonces me invitaron a ir al SOFA, unos amigos y vi mucha gente disfrazada, en ese caso para mí era un disfraz “x”; me causó mucha curiosidad y empecé a investigar sobre el tema. Al año siguiente para el SOFA decidí hacer un *“Cosplay”* y entre tanta investigación e investigación, hice uno de Videl que fue mi primer Cosplay. (Luna)

Las entrevistas nos permitieron conocer la percepción que tienen los jóvenes frente al estilo de vida *“Otaku”* en Colombia y Japón. Tienen claro que en Japón es algo diferente, los jóvenes *“Cosplayer”* pertenecientes a *“Otaken”* adoptan estas costumbres, logrando aportar en la construcción de la imagen del *“Otaku”* en Colombia. Por otro lado tenemos conceptos histórico-sociales, donde se habla de los elementos que hacen parte la cultura Otaku.

(...) bueno, para mí la cultura Otaku es como el sitio donde se reúnen todos los amantes de la cultura Geek; a todo lo que se refiere a video juegos, Anime, comic, Manga. La mayoría son provenientes de Japón. Nosotros nos reunimos a hacer integraciones y a

compartir los gustos y las experiencias que tenemos, acerca de la cultura oriental como tal (**Ángel**)

El tener clara la definición de la cultura “Otaku” es significativo, porque al pertenecer a una comunidad con esta dinámica, se debe comprender el estilo de vida, (prácticas culturales, Animes, video juegos y Mangas) para que la relación sea mejor y más amplia entre sus integrantes. Dentro de la investigación logramos percibir otra categoría que resalta la “cultura Otaku” desde lo personal y sentimental. Como Luna lo menciona (...) *La cultura Otaku en mi caso es un tipo de desahogo, que ayuda a ocupar mi tiempo libre y es lo que me gusta hacer y lo que soy realmente* (**Luna**) y Greiscol (...) *es una forma, de expresar un sentimiento, me parece que es una cultura que ha trascendido ya hace varios años, y ha crecido con el tiempo.* (**Greiscol**).

Retomando a prommier 1996:120) la cultura y el joven juegan constantemente a reinventarse, y en ese juego surgen nuevas formas de concebirse, dentro de la cultura el joven Otaku radica el interés de su expresión artística tomando como vehículo la construcción de su imagen. Habría que decir también, que estas expresiones en “Otaken”, se convierten en lazos de identidad estableciendo ciertas diferencias de las otras culturas juveniles, caracterizándose por sus ideales simbólicos, y auténticos que hacen parte de su cultura. Es por esto que consideramos en esta investigación el análisis al joven “Cosplayer” en cuanto a su identidad y así mismo establecer cuáles son sus vínculos comunitarios dentro de “Otaken”.

#### **4.2. La identidad del joven “Cosplayer” como una imagen construida desde la cultura “Otaku”.**

Si se toma como punto de partida los “Otaku”, en su mayoría consideran el “*Manga y el Anime*” como una expresión artística. Que despierta cierto interés por seguir este arte y manifestarlo por medio de la elaboración de sus propios personajes, debido al gusto por hacer “Cosplay”, así mismo tienen dificultades ya que para hacer este proceso necesitan de recursos económicos y técnicos, para darle vida a lo que inicialmente es ser un “Cosplayer”.

Retomando a Grimson (2011:11) y el énfasis que hace de la cultura e identidad, contextualiza que las personas adoptan partes de otras culturas y parte de sus costumbres como sus: ideologías, lenguajes, y hasta su forma de vestir, para reflejarlo en sus “emociones”, al crear un atuendo de su personaje favorito. Otorgándole la

importancia que tiene el valor simbólico, al resaltar los sentimientos buenos o malos desde su praxis de vida. Al respecto un Cosplayer entrevistado dice:

(...) Todo empezó como una idea, de mostrar el fanatismo que tengo hacia la cultura, en las series y películas que han salido. Para mí el Cosplayer es más que moda, es la representación de como uno se siente en cuanto a un personaje, si se siente la empatía con el personaje. Mi personaje de por si es de “Deadpool” es de Comic, más que nada lo escogí porque es un personaje loco, es un personaje carismático es un antihéroe y pues me representa en muchos aspectos más que todo en mi personalidad. **(Greiscol)**.

Si retomamos nuestro argumento desde el Trabajo Social encontramos que los jóvenes “Otakus Cosplayer” consideran el cuerpo parte de su “territorio corporal” Castiblanco (2008:20) menciona el cuerpo como patrimonio de todo “*ser*”, como punto de partida y llegada de toda acción humana (sujeto-objeto) es decir que estos jóvenes “Otaku”, obtienen expresiones (estéticas, vestuario, accesorios, y lenguaje) en torno a sus expresiones culturales por consiguiente, cada joven pertenecientes a “Otaken”, realizaron distintos procesos para ser *Cosplayer*, unos por observar a otro Cosplayer, o por la necesidad de representar a su personaje de Anime y/o de videojuego favorito, y otros lo toman como un estilo de vida y una forma de trabajo. Un joven “Cosplayer” integrante de “Otaken” nos comparte como inicio a ser “*Cosplayer*”

(...) la gran mayoría de las personas comienzan porque ven a alguien vestido de esa manera. Se impresionan y empiezan averiguar sobre el “Cosplay” y finalmente se empiezan a identificar con todo lo referente a esa cultura, así me paso a mi **(Shiroe)**.

Es claro que al observar un “*Cosplayer*” llama la atención, y “Shiroe” habla de cómo desde la imagen de otras personas, un gusto se puede convertir en estilo de vida, considerando la imagen como fuente principal de identificación, para parada (2012:168) “*es la forma más original de conectarse con el objeto cultural*” y es así como los jóvenes “Cosplayer” pertenecientes a “Otaken” van construyendo un proceso de representación del sujeto y la imagen que quieren mostrar a los “otros” considerando al Cosplayer como la imagen representativa simbólica de su comunidad.

Convenimos con (Fernández 1994:109), al citarlo el cual argumenta:

“el Cosplayer, se ancla como imagen de la representación social al articular en él, el significado y la figura dentro de un esquema figurativo, manifestado en el conocimiento que el “Otaku” tiene de su gusto por el “Anime –Manga” junto con la construcción simbólica que se establece con lo real mediante, eventos y grupos de trabajo” (Fernández 1994:109),

A este argumento le añadimos la opinión de un joven *Cosplayer* entrevistado

(...) Doy clases de japonés, y mis alumnas me decían que me parecía mucho al monje “Miroku”, que salía en “Inuyasha”, pero no físicamente sino en mi forma de ser, no sé el que tiene que ver, yo no hago budismo yo solo doy buenos consejos, filosóficos de la cultura oriental, del budismo, del “tao, tao” te king, la metafísica ETC, por eso pensaban que me parecía a él y decidí utilizar un “hakama” que tengo, (es ese pantalón largo que se utilizan en ciertas artes japonesas) era el que usaba el monje Miroku y bueno hice un atavió completo, del moje Miroku, me corte el cabello igual a él, y bueno fui al SOFA vestido así. **(Heinz)**.

Este proceso “histórico- cultural” se relaciona con la identidad del joven retomando a Días (2000:23), quien afirma que este proceso le da estructura a una comunidad, lo que significa que para el joven “Cosplayer” la construcción de su identidad trabaja en equipo con su “contexto social”, intercambiando ideales culturales como no lo menciona “Heinz” disputando entre el “ser” y el “llegar a hacer”. Llegando a este punto encontramos que el “Anime –Manga”, despierta el interés por conocer sobre la cultura japonesa. “Heinz” lo confirma a nivel profesional y personal con la dedicación a sus estudiantes, a quienes guía e introduce a las temáticas contextuales, y desarrolla en las jóvenes habilidades para comprender esta filosofía de vida, e ir un poco más allá con su experiencia personal y sus gustos culturales.

Así mismo ubicamos otra forma de ingresar al mundo del “*Cosplay*”, es por la influencia que tienen otras personas en la vida del joven Cosplayer, El comienza a hacer su proceso de investigación y de personificación, como claro ejemplo tenemos a “Amy” que nos dice:

(...) fue hace como tres años, me intereso cuando empecé a ver Anime. Me gustó la personificación de las series y lo del “disfraz” y hoy en día hago ese tipo de cosas un poco más profesionales. **(Amy)**

Para estos jóvenes y en especial a “Amy” el gusto por un personaje de Anime, los puede llevar a personificarlo desde el punto físico, las expresiones y la identidad que tiene dicho personaje. Esto comienza a jugar un papel importante en la vida del joven, otorgándole un sentido muy específico a ser “Cosplayer”. Como hemos mencionado antes cada identificación del joven tiene un lazo estrecho con la cultura que sigue, evidenciando un rasgo particular del cual hacerse escuchar por el “otro”, para estos argumentos como lo menciona Castiblanco (2008:24) en el Trabajo Social son fabricantes de las interacciones sociales nombrados “objeto de su acción” es decir que el objeto social del Otaku determina la imagen que esta comunidad quiere representar junto con la construcción simbólica en sus prácticas culturales.

Si analizamos como esta dinámica comprende el “objeto cultural” del joven Cosplayer con el “Anime-Manga”, encontramos que hace parte de un gusto y por lo tanto puede llegar a formar parte de su vida. “Lexnad” nos argumenta

(...) yo comencé a hacer Cosplay después de haber visto un “manga” que se convirtió en mi favorito se llama “tenjou-tengue” me fascina ese personaje y pues me pregunte muchas veces, que tal seria ir como Cosplayer aun evento de “Otaken”, obviamente no era que me quedara porque no soy rubio entonces no me importo me conseguí una peluca y pues note que me parecía mucho a ese personaje, y decidí interpretarlo y hoy en día me identifico con en algunas cosas de mi vida (**Lexnad**)

Lo argumentado, tiene como objetivo dar cuenta, cómo fue el proceso de “lexnad” al ingreso del mundo del “Cosplay”, participando en las prácticas culturales que realiza en su contexto social en este caso en “Otaken” de esta manera se estructura la vida social del joven. Observamos que los jóvenes representan la historia del “objeto social” (Anime-Manga), analizando la importancia que el “*Cosplayer*” le da a su personificación, teniendo en cuenta la identidad social e individual en una filosofía de vida. Es el momento de comprender que significado le dan los “Otakus” pertenecientes a “Otaken” al realizar un “Cosplay”.

#### **4.2.1 ¿Qué significado ven los jóvenes al realizar un Cosplayer?**

Cada joven le da un significado distinto al ser “Cosplayer”, pero existen puntos de encuentro en estas visiones. En el caso de “Otaken” se observa desde un lado

sensible, artístico y divertido, que muestra que ser “Cosplayer” es más que disfrazarse de algún personaje. Como ya se ha argumentado en apartados anteriores, el “Cosplay” adquiere sentido de identificación con los personajes de “Anime-Manga”, (...) “*se necesita comprender la psicología del personaje para hacer un Cosplay*” dice “Lexnad” una de los entrevistados; es decir en el contacto del Otaku con el “Anime – Manga” nace el amor por el objeto cultural.

(...) Básicamente el significado de Cosplayer es arte, diría que te vuelves no solamente artista dramático en el momento de actuar como en el personaje y adoptar sus rasgos personales, sino que también tienes que hacer esa ropa, tan curiosa, y sobre todo cuando son cosas surrealistas, por ejemplo muchas veces vi personajes de Digimon, como Angemon o en los cuales para mí era imposible ver a alguien así vestido y básicamente me parecían unas obras de arte los trajes que hacían. Para mí el “Cosplay” es eso, “una obra de arte” (**Lexnad**)

El “Cosplay” visto desde el arte, se puede observar cómo los jóvenes ven los personajes desde la creación de sus atuendos y como muestran un lado personal. El generar sentimientos al observar un “Cosplay”, nos muestra que los jóvenes exploran toda su creatividad y dan a conocer su verdadera personalidad con su “Cosplay”, creando sentimientos y emoción hacia las personas que los ven.

(...) la verdad es como el momento de diversión que uno tiene al personificar a un Manga o una serie, es más como la emoción de que el “Cosplay” quede lo más similar posible, y que sea rescatable la personificación y la parte visual (**Tenza**)

Ahora bien encontramos que estos significados arrojan resultados que interpretan al “Cosplayer” desde lo artístico ante lo social, representando sentimientos en cada atuendo por consiguiente el joven Cosplayer necesita de su público para sentirse admirando. Por tanto “Otaken” es el vehículo para llegar a esa meta formando parte de una identidad social retomando a Chiriguini (2004:64) el concepto de identidad social tiene como característica principal, la representación de los jóvenes a un nivel grupal e individual implicando en él un reconocimiento y distinción de los “*otros*” en un juego de rol.

(...) Bueno, para mí es un “hobby” y es lo que me gusta hacer es mi razón de ser en este momento, y mi propósito es seguir haciendo a futuro realizando muchas actividades con ese con el tema del Cosplay y ayudar a mucha gente en cuanto a

mis conocimientos es muy gratificante que los “otros” reconozcan tu trabajo y tu creatividad al admirar tu atuendo de Cosplay. **(Luna)**

Y es así como entendemos que algunos jóvenes, al hacer sus “Cosplay” le dan sentido y razón, lo ven como un “hobby” el cual logran un sustento económico y social. Retomando a “luna” cuando menciona *“es mi razón de ser en este momento y mi propósito es seguir realizando muchas actividades con el tema del Cosplay”* analizamos como “Otaken”, influye en sus integrantes, en la participación de eventos, actividades, y concursos de “Cosplayer”. Lo cual trae como resultado que los jóvenes le den un sentido a sus vidas al pertenecer a “Otaken”.

Con lo anteriormente dicho, las identificaciones de los jóvenes autodenominados “Cosplayer”, se elaboran de forma colectiva. De acuerdo a la experiencia individual que obtienen al pertenecer a “Otaken” de esta manera el “Cosplayer” se distingue como un “individuo social” perteneciente a una comunidad. Lo cual le permite valer socialmente generando un grado de satisfacción con su trabajo artístico y representativo.

Finalmente comprendemos que para los jóvenes Cosplayer, el crear sus atuendos es una manera de pasar el tiempo libre, donde son creativos e ingeniosos. Cabe destacar que la diversión es parte importante para ellos, es su forma de escaparse y de experimentar nuevos sentimientos, divirtiéndose al público y a ellos mismos. Concluyendo este capítulo cada joven tiene una percepción de lo que es ser “Otaku en Bogotá”, el joven Cosplay organiza su discurso desde su identidad, y desde su praxis de vida conectándose con los personajes que interpreta.

## **CAPITULO V: LOS VINCULOS COMUNITARIOS EN “OTAKEN”**

En este capítulo se realiza un análisis de los vínculos comunitarios, desde la perspectiva de distintos autores, enfocándolos a nuestra mirada disciplinar como estudiantes de Trabajo Social. Se ejecutó una interpretación acerca de los vínculos comunitarios que existen dentro del grupo “Otaken”, y la influencia que tiene éste en sus integrantes, realizando esto a partir de lo recogido en las entrevistas.

Organizamos el discurso de los jóvenes Otakus atendiendo a diferentes elementos propios de la comunidad, que nos permitieron hacer la lectura de lo dicho por los participantes de “Otaken”. Algunos de estos elementos son: El cuerpo como territorio social, el tipo de relaciones que establecen, los rituales, la idea de Tonnies frente a la comunidad de espíritu, entre otros. Abriendo paso al primer apartado “el cuerpo como territorio”.

### **5.1. El cuerpo del joven “Cosplayer” como territorio social**

Al hablar del cuerpo como un territorio social, es importante aclarar que “Otaken” no es una comunidad estática, ya que sus lugares de encuentro son variados y no hay lugares de convivencia por tiempo ilimitado hemos citado ya a Auge (2001:82) los llama los “*no lugares*” es un espacio despojado de la expresiones simbólicas de identidad, que al igual que los espacios públicos varían y cada variedad tiene sus propios hábitos y expectativas.

Habría que decir también que en “Otaken” los jóvenes “Cosplayer” son la marca principal de su comunidad, por tanto son utilizados como la imagen que quieren mostrar a la sociedad mediante sus “look”. En relación con lo anterior, es el cuerpo el territorio social de las diferencias vinculadas a la “cultura juvenil Otaku”, para fin de este argumento retomamos a ángel quien nos describe como utiliza sus expresiones corporales para dar un mensaje a la sociedad

(...) Podemos decir que nosotros nos identificamos precisamente como amantes de la cultura oriental, pero la idea no es crear una mala impresión a la sociedad sino darles a conocer a través de nuestros “Cosplay”, en que consiste esa cultura oriental. Si utilizamos nuestro cuerpo como recurso para transmitir el mensaje  
**(Ángel)**

No obstante argumentando lo que nos sustenta “ángel” nos remitimos a Juliao (2012:158) que especifica “el cuerpo de los jóvenes trae consigo emblemas identitarios mediante diferentes usos es decir en peinados, vestimentas, adornos y marcas corporales”. Para el autor el “cuerpo” se convierte en un arma para contrarrestar las imposiciones sociales, es el territorio capaz de ser controlado por el joven y no por el adulto.

A lo largo de esta investigación nos hemos inclinado desde un contexto “socio-cultural”, donde los jóvenes “Cosplayer” son los protagonistas. De este modo nos dejan claro que sus mensajes corporales tienen un fin en sus representaciones culturales en las que se definen cuáles son los valores sociales y de expresión que quieren comunicar a los “otros” para “Heinz” un joven Cosplay es una forma de salir de su zona de confort

(...) cuando decidí representar a “Otaken” con mi Cosplay Salí del molde que la sociedad había creado en mí, es decir antes representaba un papel en la sociedad que no era de acuerdo a mis intereses, ya que nosotros somos lo que la sociedad quiere que seamos, ósea todos somos hipócritas, pero cuando hacemos lo que nos gusta, mostramos al público (sociedad) una faceta, muy personal sabemos que la gente no nos va a criticar, y de esa manera encajamos en la sociedad. El “Cosplay” es una buena manera de salir de ese molde y poder mostrar una faceta sin que nos consideremos juzgados por la sociedad como en el teatro “cabuki” o en otras formas artísticas, podemos mostrar lo que somos y lo que nos gusta.  
**(Heinz)**

Por tanto para cada joven Cosplay el significado que le otorgan a cada prenda que lucen es la manifestación de pensamientos simbólicos, que se producen a través de su estética comunitaria reguillo (2000:97) argumenta que el vestuario, el conjunto de accesorios, y las formas de llevar el pelo se han convertido en un emblema que opera como identificación entre los iguales y como diferenciación entre los “otros”. Y es así como estos recursos corporales se convierte en un mensaje visual que representa una verdad y una forma de diferenciación, de acuerdo con lo anterior “Greiskol” nos da su

punto de vista *“al representar a “Otaken” comunicamos todo, no necesitamos hablar para transmitir el mensaje el cuerpo habla por sí solo”* (gresikol).

Los lenguajes corporales son el análisis de las identidades sociales, quienes toman como base fundamental la representación y el “hacerse reconocer” como únicos y auténticos retomando a reguillo (2000:97) lo llama *“dramatización de la identidad”* ya que el supuesto central de toda identidad necesita “mostrarse.”

## **5.2. “Otaken” y la relación con los “otros”**

En este momento hablaremos de “Otaken” y su construcción de vínculos comunitarios, desde las relaciones que tienen con los “otros” grupos de difusión, y sus posibles barreras en los espacios de reunión.

De este modo se observa las fronteras grupales, que tiene “Otaken”. Tienen problemas con otros grupos de la misma cultura juvenil, por cuestiones de ideales. Heinz” menciona que debido a los conflictos que hay y las barreras “Otaken” no crece como grupo (...) *Si logran dejar las diferencias que tienen de lado con otros, y tener un norte más democrático entre todos podría ser un grupo muy fuerte.* (Heinz)

En efecto los jóvenes de “Otaken”, ven que la dificultad de comunicación con los otros grupos se crea por las diferencias entre los líderes y por mala administración, un joven Cosplayer integrante de “Otaken” menciona:

(...) Se necesita una mejor organización, para que el grupo vuelva a hacer como antes, ya que anteriormente se contaban con integraciones de 100 a 150 personas, ahora se reúnen menos de 30 personas por la mala administración del líder.

**(Carlos)**

Estas dificultades hacen que “Otaken” tenga perspectivas negativas de sus integrantes, cómo lo mencionaba “Carlos”, y esto puede llegar a romper los vínculos que se están construyendo en él. La comunicación es parte importante de “Otaken”, porque es la muestra del crecimiento como grupo, y por esta razón los comentarios sobre las relaciones extra grupales son muy variados, hay negativos como los anteriores y entre los positivos encontramos a “Tenza” que menciona:

(...) En este momento después de la reorganización que hubo, se siente un poco más en familia. Se siente que las personas vienen a disfrutar a conocerse, en

algunos casos vienen a reencontrarse después de una semana fuerte, o después de unos días sin hablarse con ellos. (**Tenza**)

Esto nos muestra que las integraciones que tiene “Otaken” se vuelven necesarias para los jóvenes, “Lexnad” nos menciona: (...) *la finalidad es que todos se diviertan, se hagan compañía se rían, y sobre todo que se conozcan las personas nuevas del grupo, con las antiguas*” (Lexnad). Más adelante se mencionara a fondo, cómo influencia el grupo en los jóvenes y como se expresa esa necesidad de pertenecer al grupo.

Concluyendo este apartado, nos damos cuenta que las problemáticas en “Otaken” se fundan en los diferentes ideales y en un mal liderazgo. Ocasionando que se cierren ante la unión con otros grupos. Desde nuestra investigación se considera, que “Otaken” está constituido como una familia, cómo lo hemos mencionado a lo largo de esta indagación y lo reiteramos desde “Shiroe” que dice: (...) *Más que ser un grupo es una familia, siempre que llega alguien nuevo es bien recibido y siempre se busca que la persona se sienta cómoda como si fuera su familia.* (Shiroe) Por lo tanto los jóvenes no quieren que se rompa esa estructura que han formado y que a lo largo del tiempo han cambiado,” lexnad “un joven Cosplayer nos habla de su reintegración y los cambios que observo:

(...) Cuando yo me retire de esto fue porque vi mucha gente “gamina” básicamente por eso, puede sonar feo eso pero ese “mundillo” en ese momento era de gente gamina. Yo regrese, porque me invitaron, venía con malas referencias y pues esta vez la gente es más normal, menos gamina (Lexnad)

Con lo anterior podemos ver que “Otaken” conformo una estructura más sólida, sus líderes han logrado un cambio en el grupo y en los jóvenes, buscando consolidarse como una comunidad.

### **5.3. “Otaken” Como Comunidad**

En este apartado se hablara desde dos posturas, las comunidades de sentido y comunidades de guardarropa, haciendo referencia a distintos elementos tales como: el sentido que le dan los jóvenes al pertenecer a “Otaken” y al ser “Cosplayer”, comprendiendo desde *Berger y Lukmann* quienes afirman que “los seres humanos nacemos con la necesidad de dar sentido a todo lo que hacemos en la vida”, respondiendo a distintas preguntas como: el *¿porque estamos vivos?* y el *¿porque de*

*nuestras acciones?* Ligando todo esto a la existencia humana y a las acciones futuras que se vayan a tener, de acuerdo a la toma de decisiones, la ética y la moral.

Ha llegado el momento de hablar de comunidad en “Otaken”, es necesario mencionar las comunidades de guardarropa de *Bauman* que explica de manera esencial otro tipo de comunidad, el cual le hacemos el énfasis hacia a “Otaken”. *Bauman* argumenta: “*es en el guardarropa donde dejan su ego, su individualidad, para introducirse en el efímero espectáculo de la reunión comunitaria tras la cual todo vuelve a quedar tal y como estaba*” (*Bauman 2008:19*) ellas necesitan un espectáculo que traiga el mismo interés en los individuos para reunirlos durante cierto tiempo.

Los asistentes a estas reuniones se visten para la ocasión, los “*Cosplayer*” por ejemplo realizan una obra de arte que los diferencia simultáneamente de su vida cotidiana, la característica principal que tiene la comunidad “Otaku”, es que quiebra toda clase de monotonía. Permitiendo que estas reuniones canalicen la tensión acumulada entre los celebrantes, soportando así la rutina a la que deben de regresar en cuanto acaban los festejos. Esta comunidad no es abarcadora solo busca impulsos sociales y contribuyentes así la permanencia de una sociedad *Bauman (2003:211)*.

Con respecto a lo que menciona el autor, al relacionarlo con las integraciones que hace “Otaken” entendemos que los jóvenes “*Cosplayer*”, muestran una faceta distinta a la que acostumbran en su diario vivir. Ya que las comunidades de guarda ropa se caracterizan por que los individuos cambian su rol en los distintos contextos.

Por tanto “Otaken” esta diariamente en constante cambio, frente a la necesidad de construir vínculos que los unan y los diferencien de otras culturas juveniles. Retomando a *Bauman (2003:108)* la imagen de la comunidad es purificada de todo lo que se pueda expresar como diferencia en cuanto a quienes somos “nosotros” Ahora miraremos desde otra perspectiva a “Otaken”.

### **5.3.1. “Otaken” en la construcción de “vínculos emocionales”**

Es necesario hablar de la comunidad del espíritu, ya que es una de las características que más resaltan en “Otaken” al momento de aplicar nuestras herramientas investigativas. Es necesario definir comunidad del espíritu, desde *Tonnies*: “*la forma total de voluntad determinante de la comunidad es la concordia o espíritu de*

*familia, que no es otra cosa que la unión y coincidencia cordial cuando ha llegado a ser tan natural como el lenguaje mismo” (Tonnie 1979:117)*

Queriendo decir que comunidad del espíritu es la comunidad verdaderamente humana, la que se crea por medio de “vínculos”, de sucesos en común y de comunicación asertiva, viendo así que la comunidad del espíritu no comparte vínculos sanguíneos como los familiares pero si crean una unión de sentimientos a lo que los jóvenes podrían llamar familia.

También hace referencia a los “vínculos emocionales” de fraternidad y amistad que se generan dentro de una comunidad. Como mencionamos anteriormente, desde las entrevistas se puede observar que la unión es primordial y la influencia que tiene “Otaken” frente a estos jóvenes es fuerte, menciona su líder Brin:

(...) Bueno prácticamente el objetivo es ser una familia, apoyarnos los unos a los otros, obviamente no todo el mundo se lleva bien, en las cosas grupales siempre nos apoyamos en que todo salga bien, ya las cosas personales son aparte. **(Brin)**

Desde las “comunidades emocionales”, se puede observar que cada joven ve a “Otaken” de manera diferente, unos lo ven como familia y otros lo ven como una salida a la rutina que tienen diariamente, cómo Byby menciona: (...) “Otaken” para mi es más como salir a socializar un rato, saliendo de la rutina que uno tiene todos los días, como el estudio o el trabajo (Byby).

Agregamos que es una manera de distracción, que sirve para no caer en diferentes “vicios” que hay en el contexto donde viven, Heinz menciona (...) “Otaken” es un grupo de muchachos unidos en torno a la cultura del Anime, pasando el tiempo juntos y lo bueno es que no están vagando y haciendo otras cosas. (Heinz)

Se observan tres factores por las cuales “Otaken” forma una “comunidad emocional”, entre ellos los vínculos que los unen día a día que generan una alianza cada vez más fuerte, la unión y la lealtad. De esta manera “Otaken” se ve desde la fraternidad, y si conjugamos con la “comunidad emocional” nos muestra a “Otaken” desde otra perspectiva más familiar donde prima la buena comunicación. Ahora bien en el siguiente apartado mostraremos al lector los vínculos emocionales que crean los jóvenes Cosplayer dentro de “Otaken”.

### 5.3.2. “Otaken” visto desde la lealtad y la unión

La comunidad es vista, como la unión y fuerza que se tiene al crear procesos de construcción dentro de un entorno. En ese sentido nos basamos en Gonzales que nos habla de: *“la comunidad es un ejemplo ideal de la acción social, una construcción teórica de alguna manera extraña de la propia realidad que acostumbra ser algo más, emocional que racional.”* González, (1988: 13).

Complementando lo anterior, el joven Cosplayer se integra a una comunidad, donde se siente estable y en “familia”. Se habla del compartir con el otro para recibir de la misma forma, haciendo parte de los sentimientos que fortalecen esos lazos de amistad y hermandad. En “Otaken” se puede observar estos lazos, ya que distintos integrantes mencionan y hablan de “Otaken” como una “familia”.

(...) Bueno, “Otaken” para mí es mi familia, es como si cada uno fuéramos un papá, una mamá, un tío. Es una unión, hemos tenido una serie de dificultades pero poco a poco las hemos estado mejorando. Como cada familia tenemos dificultades y la idea es resolverlos. **(Luna)**

La amistad fraternal, y los lazos de solidaridad. Hacen que se representen como una comunidad con vínculos “auténticos” retomado a Tonnies (1947:199) esta relación es duradera entre las personas que marcan su lazo de “solidaridad” y “ayuda mutua”.

Habría que decir también que todo individuo, siente la necesidad de pertenecer a una comunidad con la que sientan afinidad en intereses e ideologías. Y este es el caso de los jóvenes Cosplayer, los cuales manifiestan el deseo de vincularse y tener sentido de pertenencia con “Otaken”. Este es el caso de “Brin” quien nos expone el interés y la afinidad hacia “Otaken”:

(...) “Otaken” es una comunidad cultural enfocado en la cultura japonesa, en donde enseña prácticamente, toda la parte temática del Anime-Manga, Cosplay, videojuegos, tecnología. es una familia y todos se apoyan los unos a los otros hacen eventos y conocen más personas. **(Brin)**

Ahora bien según los argumentos de “Brin”, y “Luna” Entendemos a “Otaken” como una construcción de “sentimientos”, que logra ser cada día más influyente en los

nuevos integrantes que están iniciando en esta nueva “familia” Por otro lado, si hablamos de estos “*vínculos emocionales*” que unen a los jóvenes Cosplayer, en los cuales comparten sentimientos que son reflejados en cada encuentro cultural. Descubriendo cierta libertad de expresión y creando de este modo un “sentimiento comunitario”. Y es así, como queda definida la perspectiva que “Otaken” da hacia los “otros” y hacia los espectadores que asisten a las reuniones, reiteran que “Otaken” es una familia. (...) ““Otaken”!! “Otaken” es básicamente una familia. Siempre como toda familia han tenido sus roses y pues eso es una familia.” (Lexnad) así mismo “Heinz” se integró a “Otaken” por algún tiempo, pero en estos momentos debido a causas personales solo asiste como espectador, y él nos dice:

(...) los he visto como una comunidad de muchachos unidos en torno a la cultura del Anime. pasan tiempo juntos algunas veces relacionándose, en cosas que no tienen nada que ver con el Anime pero bueno igual pasan el tiempo juntos y no están vagando y haciendo otras cosas que no les convenga. **(Heinz)**

Retomando a Fernández ( 2000:149) este sentido comunitario es un sentimiento compartido dentro del cual el participante no necesita nada más, porque contiene además el cobijo y el sustento de: normas, modos de pensar, de sentir, percibir, expresar, experimentar, saber soñar y crecer en su entorno social. Y compartir el “deseo de estar juntos”. Encontramos que “Otaken”, se caracteriza por tener elementos de construcción de familia, donde el joven siente que “Otaken” es su apoyo en todos los contextos, compartiendo un interés, en actividades que reflejan un “nosotros”, en la medida en que no se nace en una comunidad, si no que se vinculan a ella.

Si volvemos atrás y retomamos el título de este apartado (“Otaken” visto desde la lealtad y la unión) enlazado con los “*vínculos emocionales*” que los sostienen, encontramos que “Otaken” tiene una gran característica, que nos permite comenzar a dar respuesta a nuestra pregunta de investigación, los vínculos comunitarios que construyen los jóvenes “Cosplayer” dentro de “Otaken” desde la identidad del joven; son vínculos sociales emocionales sustentados desde la lealtad, la amistad y la ayuda mutua. Para este argumento convenimos con Simmel quien sustenta que “*los seres humanos tenemos un impulso innato hacia la sociabilidad, a establecer relaciones con otros e interactuar con ellos quien nos lleva simultáneamente al interés y gozo*”. (Simmel-2002:195-196)

De esta manera si se tiene en cuenta los argumentos de Maffesoli quien nos sustenta este análisis desde nuestro marco teórico, se evidencia que la aceptación de las nuevas formas sociales consisten en comunidades que se centran en la “persona”, donde se busca su integración y el valor de ser representada por el ambiente comunitario que vive, *“la persona adquiere un valor social en cuanto se relaciona con los demás”*. Maffesoli (1990:35)

En este sentido se obtiene como la pasión por representar un “objeto cultural”, permite tener la conexión “de los que piensan y sienten como nosotros” según Durkheim remite al sentir cotidiano, en las representaciones e intercambios de sentimientos estableciendo la solides de la comunidad. Para Maffesoli (1990:40) este contagio de sentimientos, crean una emoción colectiva, a través de las historias humanas, “la unión pura de sentimientos comunes”.

Sin duda alguna entendemos la causa de la necesidad de estos jóvenes Cosplayer a unirse a esta “fraternidad” que no es de sangre si no de espíritu, como lo mencionábamos en apartados anteriores. Sustentando lo dicho, “Carlos” menciona: (...) *“Otaken” Significa para mí una hermandad y una familia* (Carlos). Cabe destacar que cada cultura tiene sus relaciones sociales, que se remiten a eventos simbólicos y de sentido, generando vínculos de amistad con un solo objetivo (reunirse y compartir con el otro), creando de esta manera círculos sociales que estén dispuestos prestar “ayuda mutua” en el momento que se necesite.

Retomando lo anteriormente argumentado la “ayuda mutua” es la que garantiza la permanecía en una comunidad en este caso en “Otaken”, sus integrantes siempre están dispuestos ayudar al prójimo sin ningún interés, y es así como nace el lazo de solidaridad esta expresión de “emoción” común permite que los jóvenes se reconozcan con los “otros”. Podemos llamarla así ya que los jóvenes Cosplayer, nos han dejado claro que así no sean hermanos de sangre se consideran como tal, porque se acompañan y comparten la alegría de “estar juntos”, dejando claro que la soledad ya no tiene cavidad en sus vidas. Es necesario resaltar que para pertenecer a “Otaken” se han hecho rituales de iniciación a cada miembro que quiera pertenecer a él, y es por esto que en el siguiente apartado le explicaremos al lector cuáles son esos rituales.

### 5.3.3. Los “Ritos” de iniciación, formas de ingresar a “Otaken”

Este apartado tiene como fin exponer al lector, los diferentes rituales que tiene “Otaken” para sus nuevos integrantes, que deciden vincularse a esta nueva “familia”, estos rituales de iniciación buscan darles la bienvenida de una forma acogedora e innovadora a estos nuevos miembros que son de gran importancia para “Otaken”

Hablaremos entonces desde Segalen quien sustenta: *los Otakus forman una comunidad que se reúne para practicar ritos (rituales contemporáneos) Para la autora estos rituales vienen de una expresión notable, de su vida priva con características de su época es decir que sus lenguajes están establecidos simbólicamente.* Segalen (2005:169)

Los rituales de iniciación, hacen que el joven cree una identidad, con base a su comunidad, podemos ver también que los rituales ayudan a estipular cual es el tipo de categoría que se tendrá dentro de “Otaken”, teniendo en cuenta que a futuro será una estrategia para ambos lados, el integrante y a “Otaken” en general.

Contextualizando lo anterior, en “Otaken” los rituales de iniciación son muy sencillos pero hacen que el joven se sienta cómodo con su llegada al grupo, respetando los procesos y fases que va escalando cada integrante con el fin de tener un lugar y una misión dentro del mismo (véase en la tabla 6); se presenta a continuación una tabla que expone diferentes experiencias de inicialización de jóvenes Cosplayer al llegar al grupo “Otaken”.

**Tabla 6.** Fases de iniciación de los jóvenes Cosplayer en Otaken

PROCESO DE INICIACIÓN	EXPERIENCIAS
	<p>(...) todo empezó en un evento , yo llegue a ese evento fue de hecho la refundación, porque ese grupo antes se llamaba “Otaku-Kennedy”, yo soy de los primeros integrantes de ese grupo, soy de la vieja escuela mi misión en el grupo es atraer más gente por medio de la emisora que administro (Greiskol)</p> <p>(...) Bueno mi proceso de integración, fue a los inicios del 2009 en</p>

<p><b>“VIEJA ESCUELA “ (FUNDADORES)</b></p>	<p>frente de la biblioteca el Tintal. Aquí donde estamos. Tenía una amiga que se llamaba Lina Fierro yo venía de un grupo que se llamaba Cosplay-club, y anteriormente de otros grupos y pues básicamente, Cosplay-club se acabó pues el líder “Ponta”, se había ido y básicamente se desborono el grupo, ya no había gente que lideraba, entonces Lina me invito en ese entonces se llamaba Otaku-Kennedy conocí gente muy buena que me hicieron sentir muy bien como en casa ahí fue cuando iniciamos con el bautizo de la “patadita”. (Lexnad</p>
<p><b>“LIDER”</b></p>	<p>(...) Bueno primero el grupo se fundó en el 2009. Yo llegue en el 2010 como integrante, yo actualmente llevo 5 años en el grupo, 4 de ser administrador o líder de “Otaken”, yo soy el que dirige toda esta parte, pues me dado muchas experiencias y he construido nuevas cosas. (Brin)</p>
<p><b>“NUEVA ESCUELA”</b></p>	<p>(...) Nos conocimos a través de un evento de Anime, en el “SOFA” entonces llegue normal nos integramos y nos dimos a conocer entre todos. Los chicos más antiguos nos dieron la bienvenida con la “patadita de la buena suerte” para que permaneciéramos en el grupo fue como mi bautizo por decirlo así. (Ángel)</p> <p>(...) Fue hace tres años, por unos amigos que me invitaron, fui a las integraciones, me gustó mucho la temática que manejaban de la cultura, oriental del Anime. Las actividades lúdicas, los juegos y el compartir con otros. (Carlos)</p>
<p><b>“EXPECTADORES”</b></p>	<p>(...) pues simplemente yo estaba caminando y vi mucha gente de “Otaken”. Entonces yo quise ver que era lo que ellos hacían y que afinidad tenían con mis gustos por el Anime y cómo eran sus reuniones entonces me recibieron con la “patadita de la buena suerte”. (Shiroe)</p> <p>(...) Pues no te voy a mentir desde hace poco inicie acá en “Otaken”, yo generalmente estoy en mi propio grupo. Pero siempre me ha agradado visitar a otros grupos a expandirme como tal a conocer</p>

	<p>mucha gente, yo en “Otaken” sin mentirte llevo como dos meses, pero no quiere decir que no haya empezado en esto, en esto yo llevo como 5 años.</p>
--	--

Si observamos el cuadro podemos exponer al lector, como fueron los procesos de inicialización de los integrantes de “Otaken”. Los cuales se dividen en: **vieja escuela**, que son los primeros integrantes que tuvo “Otaken” y cuáles fueron sus aportes en él, así mismo encontramos que estos fundadores hoy en día son los encargados de expandir la comunidad dando la mejor imagen y representación de él, así mismo acoger a los jóvenes y darles el ritual de bienvenida. Por otro lado la **nueva escuela**, son los jóvenes que deciden incluirse en este mundo Otaku y pertenecer a su comunidad en este caso “Otaken”, estos jóvenes encuentran espacios de esparcimiento, acompañados de una fraternidad y protección que les ofrecen al ingresar a esta nueva familia, al ser bautizados como “Otaken”. Finalmente están los **espectadores**, que se caracterizan por observar pero no han dado el paso a pertenecer a la comunidad como tal. Les gusta la temática que maneja “Otaken” y los encuentros son de gran interés, pero ellos optan por seguir su cultura individualmente sin la necesidad de pertenecer a ningún grupo en específico.

Y es así como llegamos a este punto y definimos que el ritual, más conocido de “Otaken” en la presentación de un nuevo integrante es la “patadita de la buena suerte” que se le da a la persona para que se integre con buenas expectativas en el grupo.

Por otro lado “Otaken”, se caracteriza por saber cómo integrar a todo tipo de personas, las extrovertidas y las introvertidas, buscándoles un espacio a cada una de ellas para que se puedan relacionar de la mejor manera posible. Como lo menciona Byby:

(...) Pues, la verdad me fue muy bien, cuando yo llegue era muy callada muy reservada, y ellos fueron los que me recibieron muy bien. Me decían únete a esto, puedes hablar de esto, desenvuélvete con tal persona, y así. **(Byby)**

Con respecto a lo que nos sustenta “Byby”, lo referimos a la identidad “Otaku” ya que al encontrarse ella con las demás personas que comparten sus mismos gustos, crece el deseo que tiene de mostrar su parte oculta y sus talentos artísticos, esto le da confianza de identificarse con los demás miembros “Cosplayer”. Suministrándole seguridad al pertenecer a un contexto social, obteniendo las capacidades al diferenciar su identidad social e individual, si lo relacionamos con la “comunidad Otaku”, podemos observar que los rituales que se hacen buscan una unión comunitaria, logrando construir identidad y sentido de pertenencia frente a sus ideales comunitarios.

### **5.3.2. Relaciones grupales**

Al hablar de las relaciones grupales, hacemos referencia a como los integrantes de “Otaken” se relacionan entre sí, vemos cómo el termino comunidad se va ligando con el contenido de este apartado. Retómanos a G. González que dice: *“La comunidad es fundamentalmente un modo de relación social, es un modelo de acción intersubjetivo construido sobre el afecto, la comunidad de fines y de valores y la incontestable esperanza de la lealtad”* G. González,( 1988:13)

Este autor hace énfasis en las relaciones sociales y como los valores y la lealtad, son clave importante dentro de las comunidades. Dicho esto en las entrevistas que realizamos hay distintas opciones acerca de las relaciones de Otaken, algunos jóvenes hablan de una manera positiva y otros de una manera negativa, es necesario tenerlo en cuenta para determinar si las relaciones dentro de Otaken son buenas para el joven o no, y si esto hace parte de una construcción de comunidad.

Al hablar de relaciones positivas retomamos a Ángel que nos dice: *“la convivencia me parece que es buena, porque se fomentan normas y se avivan como tal las buenas costumbres”* (Ángel)

Este joven nos habla de relaciones, y las normas que se implementan dentro de Otaken, y es claro saber que en las construcciones comunitarias se establecen normas y reglamentos, para que dichas estructuras funcionen de acuerdo a las necesidades que se tengan como comunidad. Luna también reitera que las relaciones en “Otaken” son muy buenas: (...) *Nos llevamos todos muy bien, muchos de nosotros nos conocemos desde hace algún tiempo, entre nosotros la rivalidad no existe, estamos llenos de amistad y mucho amor* (Luna)

Lo sentimental tiene parte importante en estos jóvenes en cuanto a sus relaciones con el “otro”. Hay comentarios negativos sobre las relaciones que hay dentro de Otaken, como la opinión de Heinz que dice:

(...) Desafortunadamente por mi experiencia personal vi muchas intrigas, habían personas que no tenían norte en el grupo, a pesar de que “Brin” (líder) cuando se llevó el grupo, que en mi opinión no fue de la mejor manera, el prácticamente armo un boicot para quedarse con el grupo. Entonces veo que todavía hay cuestiones de inmadurez (**Heinz**)

Al retomar el comentario anterior, podemos observar que hay disputas con el líder de “Otaken”, y que esto no permite una buena relación entre todos los miembros. Haciendo este contraste podemos ver, que no solo hay un comentario negativo acerca de las relaciones grupales, sino que hay varios que complementan esta parte de la investigación, cómo Carlos que mencionaba: (...) *“las relaciones actualmente no son muy buenas, ya que por la falta de un buen líder se ha ido la elite antigua que constituían un buen grupo”* (Carlos) Si “Otaken” no tiene un buen líder las relaciones se fracturan dentro del grupo, y esto sería de una u otra manera muy negativo para todos dentro de “Otaken”.

Gresikol también sustenta lo dicho anteriormente diciendo:

(...) “Otaken” convocaba a una integración o una reunión, y podría haber más de ciento cincuenta personas, y ahora no veo más de veinte, yo creo que el grupo ha decaído demasiado por la mala administración que se viene presentando en este tiempo.  
(Greiskol)

Al analizar estos aportes podemos ver, que en Otaken existen líderes positivos los cuales aportan cosas buenas al grupo y líderes negativos que por el contrario dañan la serenidad y las buenas relaciones, a raíz de esto se crea conflicto, por lo tanto crean normas y leyes que ayudan que el ambiente en el grupo sea pleno para todos, y no se cree una fractura grupal.

#### **5.4 beneficios que se consolidan en “Otaken”**

Como se mencionó en el apartado anterior, hablaremos de los beneficios que los integrantes han hecho a “Otaken”, basándonos en sus integraciones. Se analizará desde dos miradas, la primera que habla del aporte del joven hacia Otaken y la segunda de

Otaken hacia el joven; se realiza esta comparación para identificar si Otaken ha influenciado en los jóvenes, y de qué manera esto les sirve a ellos en su vida personal.

#### **5.4.1 beneficios de los jóvenes a “Otaken”**

Después de interpretar las diferentes opiniones de los integrantes de “Otaken”, encontramos que desde su mirada, han hecho diferentes aportes al grupo. Algunos manifiestan haber aportado con elementos y procesos materiales (logísticos, implementos, etc.) y otros con aportes más de orden simbólico y comunitario (apoyo moral, risas, enseñanza cultural, etc.).

Comenzaremos con los beneficios que los jóvenes le han hecho a Otaken, desde varios aspectos: la organización interna, aportes hacia lo cultural y el apoyo que cada uno hace a algún integrante de “Otaken”. Hablamos de la organización interna y cultural desde Brin dice: *“Yo le he aportado, la parte de logística, la parte de organización, la parte de eventos, enseñanza cultural y bueno cada día vamos creciendo y aportando cosas nuevas”* (Brin)

Esto nos muestra que hay contribuciones que sirven de base para el crecimiento como grupo; Greiscol también menciona que el aporte que él ha hecho ha influenciado hacia la organización interna. Mencionando: *“Yo aporté con mis conocimientos, pude aportar a la emisora, metiéndole mucho la ficha y de hecho hice que se volviera más influyente y muy conocida”* (Greiscol)

Algunos chicos de “Otaken” les parece importante contribuir a él en cuanto a logística como a Lexnad que dice:

(...) yo al grupo le he aportado en cuanto a la representación de eventos, les he prestado no solamente mi ayuda en eventos, si no pues también en cosas materiales para que se den los eventos, (televisor, consolas de video juegos)  
(Lexnad)

En cuanto al aporte cultural que hacen los jóvenes a Otaken, lo vemos desde las experiencias y el conocimiento que tienen acerca de la cultura japonesa, alrededor del “Anime-Manga” y como le expresan esos conocimientos a los otros. Vemos A Heinz que dice:

(...) Pensaría que intente aportarles algo de la cultura japonesa, alejándolos un poco del concepto errado que tienen del término Otaku, les enseñe japonés junto con la cultura, después de esto Brin (líder) hizo ciertas alianzas que promovían que las personas que pertenecían a “Otaken” pudieran aprender más de la cultura japonesa. (Heinz)

Este aporte es muy importante, ya que es un grupo que tiene temáticas de la cultura japonesa y cada día tienen que aprender cosas nuevas. Por otro lado están los aportes que los jóvenes han hecho entre ellos abriendo este punto desde Bauman que dice:

“¿Es la libertad o el estar juntos comunitariamente lo que más extrañamos? ¿Acaso nuestra sociedad, con toda su libertad para perseguir la riqueza y la importancia social, con su libre competencia y su variedad siempre creciente de opción de consumo, proporcionó toda la libertad que uno puede desear? ¿Es la satisfacción de la otra necesidad, la del apoyo comunitario, la última tarea aún pendiente en la agenda social?”  
Bauman (Pág.135)

Desde lo anterior entendemos que hay una necesidad por pertenecer a una comunidad, por sentir que son importantes en algún momento de sus vidas, retomando lo anterior los aportes morales que hacen los jóvenes a los otros integrantes, donde se ayuda al otro en los problemas y en las diferentes adversidades que pasen, como claro ejemplo tenemos a Luna que dice:

(...) “Creo que al igual que ellos me han aportado a mí lo que es moral y ánimos, yo he hecho lo mismo por ellos, he tratado de dar opiniones y entablar comunicación con ellos, dialogando y dando mi punto de vista” (Luna)

Shiroe también aporta desde lo moral mencionado: (...) *“He aportado muchas risas, me gusta integrarme con la gente y sé que son buenas personas, son muy amigables y la idea del grupo es una integración, conocer gente y que la pasemos bien.* (Shiroe)

Lo anterior mencionado lo podemos sustentar desde Sarason que habla sobre este sentido cómo la:

"percepción de similitud con otros, una interdependencia consciente con otros, una voluntad de mantener esa interdependencia dando o haciendo a otros lo que se espera de ellos, el sentimiento de que se es parte de una estructura mayor, estable y de la que se depende" (Sarason 1974: 157)

Desde el proceso del sentido comunitario, nos muestra que cada integrante da al otro y recibe de la misma forma, creando bases estables para que tenga fuerza esa unión que se está creando, estos aportes construyen “vínculos emocionales” entre los miembros de “Otaken”. A continuación podemos observar los aportes del grupo hacia los jóvenes.

#### **5.4.2 ¿Cuál es el beneficio que “Otaken” le da a sus integrantes?**

El aporte que ha hecho “Otaken” que se evidencia, es la oportunidad que tienen de conocer nuevas personas en sus vidas, el socializar y saber del “otro”, conociendo sobre la cultura oriental y las aficiones que cada uno tiene.

Como lo mencionaba Sarason (1974) en relación con lo comunitario, se puede hablar desde la necesidad de que el grupo “Otaken” aporte a la vida de los jóvenes, ya que la influencia que ejercería en ellos es vital para la formación de comunidad. Podemos ver que los aportes son múltiples como menciona Ángel:

(...) “Se podría decir que en mi vida social, yo creo que ha desempeñado algún tipo de rol, ya que si tengo varios amigos en este grupo. Yo diría que sí ha tenido cierta influencia en mi vida social o en mi vida. (Ángel)

En este apartado vemos como los aportes construyen vínculos afectivos, que se hacen presentes en “Otaken” y van construyendo comunidad, y unión. “Otaken” es más que un grupo según los integrantes, “Otaken” es compañía para ellos como Lexnad lo menciona:

(...) “Otaken” me ha aportado a mi vida básicamente compañía, como te dije yo estuve mucho tiempo retirado de esto, y básicamente estuve mucho tiempo alejado, no salía con nadie y ahora básicamente todos los fines de semana hacemos algo, entonces es muy buen sitio para compartir. (Lexnad)

Para estos jóvenes, el sentirse acompañados y el conocer nuevas personas es parte importante de sus vidas, y “Otaken” ha brindado eso para ellos. Se puede observar una unión para que “Otaken” crezca y sea reconocido junto con la cultura japonesa. Menciona Greiskol:

(...) “Otaken” como grupo influyo en mí, el hecho de conocer a nuevas personas, ya que es un nuevo ambiente, es decir conocí personas que en verdad pudieron aportarme

muchos conocimientos, y también mucha ayuda en cuanto a lo de la emisora y otras cosas personales. (Greiskol)

Con lo argumentado por Greiskol, abre paso a los aportes que el grupo ha hecho a los jóvenes en cuanto a conocimientos culturales, a reconocimiento de los jóvenes en distintos contextos, por ejemplo Brin nos dice: (...) *“Otaken” fuera de dar una experiencia de organización de eventos, el hecho de hacer cosas sociales ha dado reconocimiento a nivel nacional, en la televisión donde se puede llegar a enseñar la cultura.* (Brin)

Por lo tanto concluyendo este apartado podemos decir, que el grupo hace que los jóvenes se sientan acompañados, hace que se sientan parte de algo, crea esa socialización entorno al “Anime-Manga” y videojuegos. (Shiroe) (...) *para integrarme a “Otaken” empecé a jugar LOL, empecé a conocer mucha gente, para mí ahora son muchos amigos.* (Shiroe)

Los Cosplayer buscan ser parte de una comunidad, sentirse socialmente reconocidos quieren construir algo grande que los haga sentir en “familia”, donde pueden hablar de sus gustos por la “cultura japonesa” como lo dice Tenza: (...) *Es chévere encontrar con quien poder hablar de un capítulo, o especular sobre lo que va a pasar más adelante sobre un Manga o un Anime.* (Tenza)

Otaken construye “vínculos” diferentes en estos jóvenes, genera sentimientos y apego los unos con los otros, se observa que Otaken reacciona de inmediato frente a los problemas que se presenta dentro de él. Así mismo la construcción de vínculos interviene como posibles soluciones.

Si nos hacemos la pregunta de ¿cómo estará “Otaken” en un futuro?, pregunta que surge a raíz de las entrevistas que realizamos a los jóvenes Cosplayer integrantes de Otaken. Estos jóvenes logran hacernos un acercamiento y despejar un poco el panorama, Es claro que esta cultura juvenil en el ámbito social es relativamente nueva, compitiendo de este modo por un estatus social reconocido con las demás culturas juveniles existentes. “Brin” el líder del grupo nos muestra sus intereses desde su liderazgo y los objetivos que quiere alcanzar.

(...) “Otaken” a futuro va a ser un grupo grande donde prácticamente va a tener muchos reconocimientos a nivel nacional y se va a volver uno de los grupos más fuertes dentro de la temática: Cosplay, Anime, Manga, cultura y gamer. (Brin)

Se comprende que “Otaken”, crean vínculos estrechos en torno a su identidad social, que no es ajena a los vínculos familiares. Para este argumento “Tenza” nos expone.

(...) lo primero que pienso es en hacer crecer a Otaken, en que sea más grande y que todos los propósitos que tenemos hasta el momento se logren A futuro. una de las cosas que hacemos como comunidad es hacer eventos, apoyar eventos, entonces por mi parte y creo que hablo por todos los demás queremos ser reconocidos que todo el mundo sepa que “Otaken” es una familia y que podemos apoyar en los eventos y que hacemos un trabajo excelente entonces pretendemos que ha futuro lo sepan. (**Tenza**)

Nos quedan claro las perspectivas que tienen cada integrante de Otaken hacia un futuro. Sin embargo cabe la pena resaltar que no todas las opiniones son de esta magnitud tan positiva.

(...) si logran dejar las diferencias que tienen de lado y, y tener un norte más democrático entre todos podría ser un grupo muy fuerte. Porque pues igual se sabe que es uno de los más grandes de Bogotá entonces podrían hacer que más personas se aficionen a la cultura japonesa no solo al Anime y aprendan muchísimas cosas, entonces si llegan a organizasen realmente veo un grupo muy fortalecido que atrae nuevas personas para el conocimiento de estas culturas. (Heinz)

Es importante aclarar que “Otaken”, como comunidad perteneciente a una cultura juvenil necesita la promoción, de sus prácticas culturales, es decir (la promulgación de sus actividades). Como lo menciona Greiskol: (...) *Yo pienso que “Otaken” a futuro tiene muchas oportunidades de mejora, es bastante bueno y creo que puede crecer, pero necesitan, meterle más la ficha y que los administradores sean un poco más responsables.* (Greiskol) “Otaken” para ser existente en una realidad social, necesita que se promueva, por medio de cosas llamativas que integren a la comunidad y que unan más a los jóvenes que están en él, ya que cuando no se logran los proyectos, y hay dificultades, en algunos casos los integrantes deciden retirarse y seguir su cultura a nivel individual y personal.

## CAPITULO VI: A MANERA DE CONCLUSIÓN

Al explorar la manera en que interactúan los jóvenes “Cosplayer”, en el grupo “Otaken”. Nos hacen debatir, y construir la pregunta problema de nuestra investigación: *¿Cuáles son los vínculos comunitarios que construyen los jóvenes “Cosplayer”, integrantes del grupo Otaken ubicado en la localidad de Kennedy barrio roma?* si hablamos de la construcción de los vínculos comunitarios de los jóvenes Cosplayer, encontramos que van ligados a su identidad Otaku.

Finalmente esta investigación dio como resultados, el conocer cuáles son los “*vínculos comunitarios*” de estos jóvenes amantes a la cultura Otaku, la cual se sustenta desde el conocer el *¿por qué* los jóvenes de “Otaken” decidieron ser Cosplayer?, de este modo encontramos el sentido que le dan los jóvenes desde su identidad social e individual; finalizando con el proceso de integración y la formación de esos vínculos comunitarios. Se pretende exponer al lector una manera más sólida de comprender los

resultados obtenidos desde sus inicios, enlazándolo desde una mira interdisciplinar del Trabajo Social, en la investigación se identificaron tres vínculos comunitarios explicados de la siguiente manera.

### **6.1 Vínculos comunitarios socioculturales**

De acuerdo con este vínculo los jóvenes comparten sus conocimientos sobre la cultura y el Cosplay contando las experiencias que han vivido al pertenecer a la cultura Otaku, y a raíz de esto como se integran dentro del grupo Otaken. Determinamos que su objeto cultural es el Anime y el Manga y la forma de expresar esto es el Cosplay. Los jóvenes Cosplayer al tener un “objeto cultural” definido, adquieren una identidad social e individual” permitiendo, reconocerse dentro de su contexto social conformando la existencia del mismo. Es decir que al hablar del Cosplay, desde el gusto que tienen los jóvenes de “Otaken”, se concluye que buscan una manera distinta de expresarse mediante la “cultura japonesa”. Pero a medida que indagamos, logramos comprender que el joven ve al Cosplay como el arte de representar un personaje de Anime o de videojuego, expresándolo como una forma de reconocimiento cultural, así como otros lo toman como un estilo de vida y una forma de trabajo.

El joven Cosplayer el significado que le dan a su imagen personal es lo fundamental en su representación, y es así como tienen la función más importante dentro de su comunidad que es dar a conocer su cultura, por medio de la expresión de lo simbólico, así una parte de la sociedad captara el “objeto cultural” que estos jóvenes quieren mostrar.

Es por esto que en esta investigación se encontraron factores, relevantes en los cuales se determinó lo que este grupo de jóvenes quiere mostrar a la comunidad. El favoritismo por una cultura que no es ajena a sus conocimientos, entre lo real y lo imaginario del Anime-Manga en una construcción simbólica en sus eventos y actividades grupales; estos jóvenes decidieron pertenecer a esta familia de Cosplayer ya que la responsabilidad que obtienen es gratificante para la construcción de su identidad y de sus vínculos sociales. Ya que tienen la función de representarlos ante una sociedad que los desconoce.

## **6.2 vínculos comunitarios sociales e individuales de acuerdo a la identidad del joven Cosplayer**

Según la identidad del joven Cosplayer es necesario mencionar que el joven Cosplayer ve al cuerpo como medio de expresión donde da a conocer su identidad individual dentro del grupo Otaken, construyendo de este modo su identidad social, el cuerpo para el joven pasa a ser primordial porque es el punto de partida y llegada de toda acción humana (territorio social)

Se observa la construcción de identidad, desde la afinidad que tienen con los personajes que representan, y los vínculos que crean. El joven construye una representación no solo física sino también personal, se identificó que el joven le gusta sentirse reconocido por la sociedad cuando están en su interpretación, y que el cambio que tienen es radical hay unos jóvenes hombres que interpretan personajes femeninos y viceversa, como lo menciona Bauman (2003p191): “las personas cambian según el contexto en el cual van a estar y en lo que van a representar, dejando atrás en su guardarropas el “yo” que los acompaña siempre” (Bauman 2003 p 196).

Según nuestra investigación los jóvenes Cosplayer muestran una faceta diferente estando en “Otaken”, esto se liga a la necesidad que ellos sienten por compartir con otras personas sus gustos por el Anime, su trabajo, sus aficiones, compartiendo un juego de rol y es ahí donde vemos que el joven busca crear “vínculos comunitarios” con otros jóvenes que cumplan con sus mismas aficiones y “Otaken” brinda al joven.

## **6.3 vínculos comunitarios emocionales**

Identificamos que estos vínculos son los de amistad, fraternidad y solidaridad (ayuda mutua) Donde el grupo Otaken le permite al joven expresarse de una forma creativa e innovadora, el grupo también ofrece ayuda hacia el joven en las diferentes dificultades a las que este expuesto, manifestando de esta forma el deseo de vincularse y tener sentido de pertenencia con el grupo.

A lo largo de esta investigación hemos visto como “Otaken”, determina la relación social de estos jóvenes amantes a esta cultura, donde se les permite conocer o desenvolver su identidad social e individual y expresarse de la mejor manera posible sin sentir ningún límite y obstáculo, así mismo se le permite al joven “Cosplayer”, seguir explorando esa creatividad e incentivarlo a construir nuevos atuendos desde sus raíces

artísticas. Es un proceso donde el joven se siente estable al construir vínculos de hermandad y fraternidad con el único fin de vivir su vida intensamente, obteniendo un reconocimiento a nivel social.

Ahora bien si retomamos nuestro análisis se evidencia que el grupo “Otaken”, se caracteriza por tener elementos de construcción emocionales, la comunidad como vínculo crea un conjunto de sentimientos compartidos, donde el joven siente que el grupo es su apoyo en todos los contextos, compartiendo un interés, y creando una afinidad al cumplir ciertos objetivos entre ellos: divertirse, conservar la hermandad, los vínculos de amistad que los unen y el trabajo en equipo para construir un reconocimiento social.

Queda por aclarar que los vínculos comunitarios que construyen estos jóvenes no están asociados a comprender lo comunitario desde lo individual sino todo lo contrario generan compartir un sentimiento a nivel grupal, es decir lo que mantiene vivo ese sentimiento que los une es su representación cultural lo que define que la comunidad se identifique con sus participantes y garantice estabilidad y permanencia.

La conexión vincular y emocional que sostienen a este grupo tiene una gran característica, que nos permitió dar respuesta a nuestra pregunta de investigación, los vínculos comunitarios que construyen los jóvenes Cosplayer dentro del grupo “Otaken” desde la identidad del joven; son vínculos sociales sustentados desde la lealtad, la amistad, las emociones y la obediencia, al seguir unas normas y reglas para una mejor convivencia.

Del mismo modo, dentro de su vida retoman valores para la buena convivencia grupal. El sentido de pertenencia, y de colaboración entre sus integrantes hacen que el grupo se mantenga y que estas relaciones entre amigos entre hermanos siempre estén en constante crecimiento a la hora de mantener a “Otaken” vigente, se observa la hermandad que crean alrededor del gusto que tienen por el Cosplay y por la cultura japonesa es interesante observar que esos vínculos que crean ayudan al joven a seguir adelante con su gusto por el Anime obteniendo una mejor perspectiva frente a su realidad.

#### **6.4. Una mirada desde el Trabajo Social**

Es importante tener en cuenta que nuestra investigación va dirigida a los vínculos comunitarios, pero desde nuestro proceso de observación se encontraron varias problemáticas a intervenir en un futuro, por esta razón es importante notificar estos hallazgos desde el Trabajo Social.

El trabajo social nos permite tener una proyección diferente, la cual hace que surjan interrogantes desde lo comunitario, así mismo nos permite que el trabajo en grupo sea eficaz y podamos hacer una excelente investigación.

Desde el trabajo social podemos hablar del tema grupal y como se integra dentro de nuestra investigación. Al tener que intervenir en una cultura con temáticas diferentes, puede llegar a ser muy complejo. A raíz de esto se busca mejor forma de hacer un acercamiento y es así como comenzamos este proceso escuchando y observando cómo eran las dinámicas grupales que los jóvenes manejaban, teniendo en cuenta que no se pueden tener juicios de valor hacia las integraciones a las que asistíamos. A medida que nos acercábamos al grupo, encontrábamos problemáticas que nos llamaron la atención las cuales se puede intervenir desde nuestra profesión en otras investigaciones.

- En cuanto a los aportes que esta investigación haría frente a la facultad de trabajo social, se basan en mostrar nuevas culturas, como se menciona anteriormente desde nuestra profesión no hay muchos escritos, y con este texto se abriría un nuevo campo de investigación, es importante conocer nuevas culturas que están surgiendo y aportar desde nuestra formación como profesionales. Permitiendo que otros estudiantes conozcan la cultura y realicen procesos que sirvan para la carrera y para la comunidad Otaku.
- se observó que los jóvenes tienen rupturas en las relaciones familiares, ya que ellos no están de acuerdo con el estilo de vida que los jóvenes están llevando entorno a la cultura Otaku. La pérdida de tiempo y dinero como lo llaman sus familias, es parte importante a la hora de observar como el joven siente ese gusto de pertenecer y encajar en un grupo, pero esa ruptura que hay dentro de las familias y los jóvenes podría abrir un campo de intervención desde el Trabajo Social, generando una construcción de vínculos familiares, por medio del trabajo grupal, explicando todo lo que conlleva la cultura Otaku, y mostrando la importancia que le dan los jóvenes al Cosplay, logrando una aceptación mutua y que el joven no sienta que el grupo es su único apoyo.

- Otro punto en el que se puede intervenir desde el Trabajo Social, es gestionando y empoderando a los jóvenes de “Otaken”, para que busquen diferentes maneras de mostrar su cultura juvenil a otras culturas, y lograr un reconocimiento más amplio del que llevan ahora, no solo sobresaliendo en los grupos con la misma temática sino en otros escenarios.
- Al saber que el tema no es explorado desde el trabajo social, abre puertas a que se puedan hacer diferentes investigaciones con este tipo de población, realizando escritos, comprendiendo la cultura Otaku como arte.
- Observamos que se pueden realizar diferentes proyectos entorno a ellos, como por ejemplo las visiones del consumismo frente a la cultura, las representaciones sociales, la magnitud en la que se está viendo esta cultura actualmente y los imaginarios que hay.

## ANEXOS

**Tabla 1: información general de los “Cosplayer”**

<b>Nombre</b>	<b>Edad</b>	<b>Sexo</b>	<b>Seudónimo</b>	<b>Ocupación</b>	<b>Lugar de residencia</b>
Suzan Ayala	16 años	femenino	Byby	estudiante	Bosa la paz
María acosta	21 años	femenino	Haruhi	estudiante	roma

Karina López	19 años	femenino	Karin-san	Estudiante	Roma
Camilo Ruíz	22 años	masculino	Carlos	empleado	Soacha
David Cárdenas	21 años	masculino	Tenza	Estudiante	Kennedy
Luis Montaña	23 años	masculino	Lexnad	Estudiante	Castilla
Ángelo Usaqué	24 años	Masculino	Greiskol	Director radi- "Otaken"	Bosa
Katherine Moncada	19 años	Femenino	Natalia	Estudiante	Galán
Rossa nieto	22 años	Femenino	Yuna yue	Independiente	Engativá
Andrea ruiz	20 años	Femenino	Amii	Estudiante	Bogotá
Emmanuel nieto	23 años	Masculino	Brin Izumi	Hacer Cosplayer	Roma
José cano	21 años	masculino	Ángel	Estudiante	Portal ochenta
Manuel Ángel	" muchos"	masculino	ominodues	Descansar	Mi casa
Juan López	22 años	masculino	Kaname-hashiroe	Ing. De sistemas	Álamos

## Anexo 2

### Grupo Otaken "Cosplayer" participante 2015 localidad de Kennedy

#### Formato de entrevista

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_\_

**Sexo:** \_\_\_\_\_

**Seudónimo:** \_\_\_\_\_

**Ocupación:** \_\_\_\_\_

**Lugar de residencia** \_\_\_\_\_

1. ¿Qué opinas de la cultura Otaku?
2. ¿Cómo comenzaste a hacer Cosplay?
3. ¿Qué significado le das a hacer Cosplay?
4. ¿Para ti que significa el grupo Otaken?
5. ¿Cómo fue tu proceso de iniciación al grupo Otaken?
6. ¿Dentro del grupo Otaken como son las relaciones?
7. ¿El grupo Otaken te ha aportado a tu vida específica?
8. ¿Cuáles son tus aportes para el grupo Otaken?
9. ¿Dentro de las actividades del grupo ¿Cuáles son las dinámicas y finalidades de dichas integraciones?
10. ¿Al imaginar al grupo Otaken en un futuro que es lo primero que piensas?

## **BIBLIOGRAFIA CONSULTADA**

- Andrada, E. G., & de la Gándara Martín, J. (2010). “Cosplay” y otras tribus urbanas. Un estudio sobre los usos y abusos del atuendo y otras conductas peculiares en las nuevas generaciones japonesas, y su repercusión sobre la salud mental y los modelos de imitación occidentales. *Psicología*.
- Aragón, A. G. (2012). Otakus y Cosplayer. El reconocimiento social del universo manga en España. *Puertas a la lectura*, (24), 58-70.
- Araya, S. (2002). Las representaciones sociales, ejes teóricos para su discusión. Costa Rica. Facultas Latinoamericana de Ciencias sociales (FLACSO).
- Álvarez Gandolfi, F. (2015). Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers.

- Augé, Marc. 2001. Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad Barcelona, Gedisa
- Corbetta, P. (2003). Metodología y técnicas de investigación social. McGraw-Hill Interamericana de España.
- Balderrama, L., Pérez, C.C. (2009). “La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno”. Monografía de la facultad de Ciencias económicas y sociales de la Universidad Católica Andrés Bello en Venezuela
- Beltran prieto “paradigma interpretativo” Universidad pedagógica experimental libertador- Tomado del url:  
<http://es.slideshare.net/yulimarchambuco/paradigma-interpretativo-41727990>
- Benavides Andrea, Plaza capital Otakus Aficionados de la cultura Japonesa. Universidad del rosario- Tomado de: <http://www.urosario.edu.co/Plaza-Capital/CULTURA/Otakus,-aficionados-de-la-cultura-japonesa-en-Bogo/>
- Blog Autores más importantes del paradigma interpretativo – 18 de marzo del 2011- tomado del url  
<http://paradigmainterpretativo.blogspot.com.co/2011/03/autores-mas-importantes-del-p.html>
- Bonilla., Cúvelo .Y., Jiménez, X., Torres, C, .Umba, P, (200-2004) “el método de trabajo social en grupo en los proyectos de intervención de práctica de entrenamiento profesional”. Universidad de la Salle (Versión electrónica)  
<http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/13258/00781892.pdf?sequence=1>
- Bonilla – Castro, Elsy. Rodríguez Sehk, Penélope. Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales. Editorial Norma. Colombia. 1997
- Chiriguini, M.C. (2004) “Identidades socialmente construidas” En: Apertura a la Antropología .Proyecto Editorial. Bs.As.
- Cano Ramírez (2005) las técnicas de grupo. Reuniones de trabajo
- Claudia, K. “Trabajo Social Cultura, interculturalidad y empoderamiento en la agenda del Trabajo Social en Argentina”. Universidad Nacional de Colombia. (Versionelectrónica)<http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/tsocial/article/view/37245>Álvarez, I., y Gómez, I. (2009). PISA, un proyecto internacional de evaluación auténtica: luces y sombras. En C. Monereo (coord.), Pisa como excusa: repensar la evaluación para cambiar la enseñanza (pp. 91-110). Barcelona: Graó.
- Castiblanco Gladys. (2008). “ Culturas juveniles y Trabajo Social con jóvenes” tabula rasa

- Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina. En Revista Razón y Palabra No. 72 del Tecnológico de Monterrey, campus Estado de México, [en línea]. México. Recuperado en mayo 2015
- Costume play Colombia CosPlay Colombia (Grupo oficial) <https://www.facebook.com/groups/125407110921802/>
- David, P .Sonia, U Otaku dentro las representaciones sociales identidad, Manga y anime.
- Durkheim, Emile (1970) de la división del trabajo social. Madrid, Akal
- Eduardo, D (1996) "El concepto de identidad en las ciencias humanas y en la política".
- Feixa, C (2006) "de jóvenes, bandas, y tribus urbanas" Barcelona, editorial Ariel
- Fernández R. (2000, 17 de noviembre) El emo-core. Rockdelux recuperado el 25 de marzo de 2010.
- Gavrus Alina (2015) Otakus de Barcelona: estudio de comunidad. Estudios emblemáticos Nª 4
- Gilberto, G. "La identidad social o el retorno del sujeto en sociología". [http://www.pueg.unam.mx/images/seminarios2015\\_1/investigacion\\_genero/complementaria/gim\\_gil.pdf](http://www.pueg.unam.mx/images/seminarios2015_1/investigacion_genero/complementaria/gim_gil.pdf)
- Giménez, G. (1997). Materiales para una teoría de las identidades sociales. *Frontera norte*, 9(18), 9-28.
- GTO medios historia de GTO quienes son- Tomado de: <http://gtomedios.com.co/>
- Gonzales cesar - Cuadernos de investigación y experiencias sociales 3. Colección Círculo N° 1 2013
- Hashimoto M, (2007). Visual Kei Otaku Identity – an Intercultural Análisis. Consulting Journal: Int. J Psychoanal, 82, 27
- Herrera Sebastian, Quintero Alfredo grupo oficial de Facebook- tomado de: <https://www.facebook.com/groups/372944366062118/>
- Hernández Luis, teoría comprensiva 12 Noviembre 2013- Tomado de: <http://es.slideshare.net/joseluishernandezguzman/teoria-comprensiva>
- JKS- ¿Que música escuchan los Otaku? - Tomado de: <http://frikitecamundootakumusica.blogspot.com/2010/01/que-musica-escuchan-los-otaku.html>
- Vergara Jorge y L Vergara "El concepto de identidad y los deberes sobre identidad cultural latinoamericana "Contribución al IV Congreso de Sociología .Santiago de Chile.28 y 29 de agosto 1992.

- Krmpotic, C. S. (2012). Cultura, interculturalidad y empoderamiento en la agenda del Trabajo Social en Argentina. *Trabajo Social*, (14), 29.
- Magulis Mario (1996) La juventud es más que una palabra. Ensayos sobre cultura y juventud, Buenos Aires
- Maffesoli, Miguel (1990) El tiempo de las tribus. Barcelona, Icaria
- Martínez, P (2006). El método de estudio de grupo. Estrategia metodológica de la investigación científica. Pensamiento y Gestión No. 20. Universidad del Norte
- Maya Isidro (2009) sentido de comunidad y potenciación comunitaria Miríada vol.2 Buenos Aires, universidad del salvador.
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(1), 51-62.
- Morales, D. P. (2014). Manga-anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. *Tesis Psicológica*, 7(1), 160-174.
- Murillo Javier y Martínez Cynthia – investigación etnográfica - 3º Ed. Especial 30/11/10
- Naranjo Jon “Otakus aficionados a la cultura japonesa en Bogotá” (versión electrónica) recuperado marzo 2016 <http://www.urosario.edu.co/Plaza-Capital/CULTURA/Otakus,-aficionados-de-la-cultura-japonesa-en-Bogo/>
- Otakus, cultura Otaku Blog <http://todas-las-tribus-urbanas.blogspot.com.co/2013/05/Otakus-cultura-otaku.html>
- “Otaken” Colombia página oficial: <https://Otakenbogota.wordpress.com/>
- Papalini, V. A. (2006). Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social. La Crujía.
- Sampieri H Roberto (1991) Metodología de la investigación. Hill interamericana México 1ª edición
- Segalen M (2005) “ritos y rituales contemporáneos” Madrid alianza editorial
- Stuart, H. Paul, G. (2000). “Cuestiones de identidad cultural (versión electrónica). Buenos Aires- Madrid Recuperado en Septiembre de 2003 <http://antoporecursos.files.wordpress.com/2009/03/hall-s-du-gay-p-1996-cuestiones-de-identidad-cultural.pdf>
- Tornero José Manuel (1996) Tribus Urbanas, desafío educativo
- Tonnies Ferdinand (1947) *comunidad y sociedad* editorial losada buenos aires

- Torres Alfonso (2003) Organizaciones populares, identidades colectivas y ciudadanía en Bogotá. Bogotá Colciencias UPN
- Valenzuela José Manuel, identidad, cultural y modernización
- Vargas, Juliao. (2012). Culturas juveniles y tribus urbanas: ¿homogeneización o diferenciación? *Praxis Pedagógica*, (13).
- Urresti Marcelo (1994) La juventud es más que una palabra coautor
- Weber Marx. (1944) economía y sociedad. México, fondo de cultura económica
- Zambrano 2000-2004 Carlos Vladimir profesor del departamento de ciencias políticas universidad nacional de Colombia, Bogotá, territorio, diversidad cultural y trabajo social