



**Facultad de Humanidades**  
Instituto de Sociología  
Carrera de Sociología

## **Construcción Identitaria**

**en**

### **Jóvenes Participantes de la Cultura *Otaku* en Chile**

Memoria de Grado para optar al Grado de Licenciado en Sociología y

Título Profesional de Sociólogo

**Pedro Maximiliano Riquelme González**

Profesor Guía:

Claudio Orlando Duarte Quapper

JULIO, 2016

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>TABLA DE CONTENIDOS</b> .....	<b>2</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>5</b>
<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	<b>6</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>8</b>
1.1 Fundamentación.....	8
1.2 Pregunta de Investigación.....	13
1.3 Objetivos.....	13
1.3.1 Objetivo General .....	13
1.3.2 Objetivos Específicos.....	13
1.4 Relevancias .....	13
1.4.1 Práctica.....	13
1.4.2 Teórica.....	13
1.4.3 Metodológica.....	14
1.4.4 Política.....	14
<b>CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>15</b>
2.1 Acerca del fenómeno de la juventud, una revisión.....	15
2.2 Visiones acerca de lo que es (y no es) la juventud. ....	19
2.3 ¿Cómo ha sido la discusión en Chile? .....	24
2.4 Perspectiva teórica del estudio y definición conceptual .....	26
2.5 De “juventud” a “culturas juveniles” .....	27
2.6 El concepto de Tribus urbanas.....	32
2.7 La identidad, de la “linealidad” a la “espiral ascendente” .....	35
2.8 Transmitir la identidad: la fachada .....	40
2.9 La Estigmatización de la juventud y sus prácticas .....	42
<b>CAPÍTULO 3. MARCO METODOLÓGICO</b> .....	<b>46</b>
3.1 Tipo de estudio.....	46
3.2 Tipo de diseño.....	47
3.3 Universo y muestra .....	48

3.4 Técnica de producción de datos .....	50
3.5 Técnica de análisis de datos .....	52
3.6 Calidad del diseño.....	52
3.7 Plan de trabajo .....	53
3.8 Condiciones éticas .....	54
<b>CAPÍTULO 4. ASPECTOS IDENTITARIOS DE LOS JÓVENES OTAKUS.....</b>	<b>55</b>
4.1 El rango de edad .....	55
4.1 Acercamiento hacia una cultura, inicio y reproducción de identidad. ....	59
4.3 Consumo cultural, o llevando a la práctica la identidad .....	62
4.4 Identidad exteriorizada: el rol de la fachada personal como transmisor de identidad. ....	65
4.5 El <i>Cosplay</i> , o la fachada personal <i>otaku</i> total .....	68
4.6 ¿Existe un verdadero <i>otaku</i> ? ¿Debe cumplir algún requisito?.....	76
4.7 La exigencia por la libertad de la propia identidad.....	80
<b>CAPÍTULO 5. LAS FORMAS DE ASOCIACIÓN DE LOS OTAKUS .....</b>	<b>83</b>
5.1 Los eventos: lugares para ser .....	84
5.2 Los eventos como espacios de producción de la identidad .....	90
5.3 Grupalidad e identidad.....	94
<b>CAPÍTULO 6. LA PARTICIPACIÓN Y LA IDENTIDAD OTAKU EN LA VIDA DE LOS JÓVENES.....</b>	<b>101</b>
6.1 ¿Etapa de vida o estilo de vida? He ahí el dilema.....	103
6.2 Etapa de Vida.....	104
6.3 Estilo de Vida.....	109
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>117</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>124</b>



## **DEDICATORIA**

*A los que son jóvenes, lo fueron y lo serán.  
A todos los que luchan bajo la bandera de la libertad.  
A quienes se aventuran al mar de estrellas.*

## AGRADECIMIENTOS

Agradecer a los jóvenes que colaboraron íntimamente en la realización de esta investigación, ya que sin ellos no habría llegado este momento que, muchas veces, parecía infinitamente lejano, y que ahora es una realidad.

Gracias en especial a cuatro jóvenes que me permitieron participar activamente junto a ellos en los distintos eventos y convenciones de *anime*, además de permitirme conocer sus vivencias, esperanzas y frustraciones. Aunque pase el tiempo, son y serán jóvenes inmortales en mi memoria.

A mi familia: mi padre, mi hermana, mi hermano, mi único cuñado y mis sobrinos, quienes me acompañaron a lo largo de todo mi proceso formativo universitario y de quienes aprendí a ver la realidad con otros ojos. Son ustedes quienes moldearon la esencia del sociólogo que puedo llegar a ser.

A mis compañeros de carrera: Diana, Fabián y Juan Francisco, con quienes compartí a lo largo de varios años de mi juventud, además de sobrepasar las pruebas más duras que nos han tocado vivir hasta ahora y que ya se han convertido en recuerdos.

Un sentido agradecimiento a mis más queridos amigos y amigas, quienes desde la distancia y el tiempo que nos separan, siempre han estado conmigo, escuchándome y apoyándome: Eduardo, Jorge, María Victoria, Neil, Pamela. También he de manifestar mi más profunda gratitud a Paulina, quien ha sido no solo una amiga, sino que una compañera y un apoyo incondicional. Gracias a todos y todas.

Finalmente, a mi profesor guía Claudio Duarte, quien tuvo la paciencia suficiente para escuchar mis dudas e inquietudes, la gentileza de respetar mis inclinaciones sociológicas y teóricas, como también enseñarme nuevos caminos y perspectivas que me han permitido complejizar más mis pensamientos acerca de la realidad social. Gracias.

## RESUMEN

La presente investigación aborda la construcción identitaria de los y las jóvenes que participan activamente en la cultura juvenil *otaku* y que definen sus identidades personales por medio de dicha participación, los espacios articulados en torno a esta cultura y el consumo de los objetos materiales y simbólicos asociados a ella. Para esto, se abordará la presentación personal que realizan los jóvenes en los escenarios sociales denominados como “eventos”, convenciones realizadas en gimnasios, *pubs*, colegios y centros culturales en las regiones de Valparaíso y Santiago, entre los años 2014-2015. Dicha construcción identitaria será analizada a partir de una aproximación sociocultural e interaccional y no desde las perspectivas tradicionales vinculadas a la psicología del desarrollo, la linealidad vital y el paradigma adultocéntrico, las cuales terminan estigmatizando las acciones e identidades juveniles. Para ello, se elaboró un marco teórico pertinente para dar cuenta de las contradicciones de estas nociones, con el fin de ahondar en el carácter representacional de la identidad de los jóvenes en el marco de una cultura juvenil.

PALABRAS CLAVES: ADULTOCENTRISMO, CULTURA JUVENIL, FACHADA PERSONAL, IDENTIDAD, JÓVENES.

# CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Fundamentación

La juventud como categoría y grupo social es una construcción histórica y sociocultural relativamente reciente, íntimamente ligada con el surgimiento de la sociedad occidental moderna, caracterizada principalmente por los procesos de industrialización y el desarrollo de la formación educativa (Urraco, 2007); como condición humana y categoría la juventud no ha existido desde siempre. De hecho, en periodos anteriores de la historia es más fácil encontrar a lo largo de diferentes culturas y sociedades elaboraciones respecto a la niñez y adultez en tanto grupos sociales o etapas de la vida.

Si bien las primeras preocupaciones investigativas desde las ciencias sociales y la Sociología respecto a la juventud pueden rastrearse hasta las investigaciones llevadas a cabo por la Escuela de Chicago, las cuales apuntaban a las transformaciones socioculturales vividas por los hijos de inmigrantes en los años veinte en Estados Unidos (Aguilera, 2009), los primeros trabajos científicos respecto al tema de la juventud que inauguran una subespecialidad en la disciplina como “Sociología de la Juventud” son los llevados a cabo por Allerbeck y Rosenmayr (1979).

En la Psicología, Stanley Hall definió la juventud inspirándose en Darwin y caracterizándola como un estado o etapa de transición en la vida de los individuos (Dávila, 2004), en donde la inestabilidad y los cambios psicobiológicos hacen necesaria la intervención correctiva de los adultos. Su trabajo remite a ciertos postulados de la doctrina del filósofo francés Jean-Jacques Rousseau (2008), en donde se halla “la concepción moderna de juventud” (Pérez, 2008, pág. 9). A partir de allí, se instaló una forma de “sentido común hegemónico” (Silba, 2011, pág. 149) con respecto a cómo son los y las jóvenes y acerca de qué es lo característico de dicho periodo de la vida.

Con el avance en las teorizaciones respecto a los jóvenes y la juventud, se fue integrando una nueva variable definitoria y explicativa a la vez: la noción que constituye a la juventud como la agrupación de una cierta clase de individuos en un rango de edad determinado (Ramírez, 2008), generándose así una excesiva simplificación de este fenómeno, de sus miembros y las diversas experiencias que los definen, estandarizándolo como si fuera un colectivo único y sin diferenciación interna (Baeza, 2003).

Ya en un nivel institucional, la definición de la juventud como categoría etaria fue formulada por las Naciones Unidas en 1983 y es aceptada universalmente (Baeza, 2003). Ésta cuantifica la juventud como una etapa que dura desde los 15 hasta los 24 años de edad, siendo conmemorada el día 12 de agosto de cada año, por medio de una resolución oficial de 1999 (Organización de Naciones Unidas [ONU], s.f.).

Pese a lo anterior, sobre la juventud “muchos estudios censales en Chile hacen referencia a los 29 años” (Ramírez, 2008, pág. 81). El Instituto Nacional de la Juventud llevó a cabo en 1993 “el primer esfuerzo (...) de caracterización global de la población juvenil chilena” (Instituto Nacional de la Juventud [INJUV], 1994, pág. 3), esfuerzo materializado en la “Primera Encuesta Nacional de Juventud” (1994). En dicho informe, se señala que la población juvenil corresponde a aquellas personas que comprenden las edades entre 15 y 29 años (INJUV, 1994). Además, en dicho informe se generaron subcategorías de análisis divididas en: adolescentes (15 a 19 años), jóvenes (20 a 24 años) y adultos jóvenes (25 a 29 años). Según datos del Instituto Nacional de la Juventud, por medio del “Sistema Integrado de Información Georreferenciada de la Juventud” en Chile la población de jóvenes asciende a un total de 4.283.285 personas (Instituto Nacional de la Juventud [INJUV], 2015).

En cuanto a la producción teórica acerca de la juventud en el país, ésta surge a inicios del siglo XX a modo de trabajos ensayísticos. Como categoría para las ciencias sociales el origen se da partir del trabajo de Aníbal Ponce (1938) “Sicología de la Adolescencia”, aunque será en la década de los setenta cuando comienzan estudios en forma sistemática acerca de la juventud y sus problemáticas (Aguilera, 2009). Este proceso de preocupación acerca de cómo mirar lo juvenil se caracterizó, según Duarte (2005) por las transformaciones económicas del país y el continente, caracterizado por el paso desde sistemas agrarios de producción a la industrialización y la ampliación del sistema educacional, como preparación para el mundo laboral de niños, niñas y jóvenes, aunque el acceso al sistema educacional se dio de manera diferenciada dependiendo de factores como género, clase social y localización territorial.

En el amplio abanico de conceptualizaciones y esfuerzos por comprender el fenómeno de la juventud – y, por extensión, a los y las actores jóvenes- cabe destacar el aporte que realiza desde el estructuralismo el sociólogo Talcott Parsons, quien establece el término “cultura juvenil”, señalando que la juventud se constituye como una cultura diferente a la adulta “con un sistema de normas y valores en choque directo con los elementos que rigen el mundo adulto” (Urraco, 2007, pág. 113), y que se articula como producto de las tensiones existentes entre jóvenes y adultos (Parsons, 2008). Pese a este conflicto, la idea de la cultura juvenil se configura también en relación a una perspectiva funcionalista, en donde la existencia de la misma aparece como funcional en tanto es facilitadora para la integración de los jóvenes en la sociedad adulta. Sin embargo, el análisis parsoniano suele caer en la naturalización de ciertos estigmas sociales a partir del prejuicio sobre los comportamientos de los jóvenes, llegando el mismo Parsons a considerar a la cultura juvenil derechamente como “irresponsable” (Alpízar & Bernal, 2003; Parsons, pág. 50, 2008).

Con el surgimiento de diferentes subculturas juveniles se dio paso a una serie de caracterizaciones respecto a ellas, dependiendo de la disciplina social desde donde se pensaban, siendo en la década de los años setenta donde se experimentó la mayor “explosión”

de expresiones culturales. Reguillo (2003, citando a Barbero, 1995) afirma que la problemática respecto a la asociación entre jóvenes o “los modos de estar juntos” han sido teorizados y conceptualizados de diferentes formas, recurriéndose a categorías como “grupo de pares”, “subculturas juveniles”, “bandas”, entre muchas otras.

Desde una óptica conservadora, el surgimiento de estos estilos juveniles ha sido caracterizado como algo peligroso para el orden social adulto normativo o adultocéntrico. Pero, en un sentido más amplio, refieren a formas de expresión de los y las jóvenes, que se pueden articular de las más diversas maneras y que logran cierta autonomía respecto al mundo adulto (Baeza, 2003). En este contexto, el sociólogo francés Michel Maffesoli (1988) desarrolló el énfasis en el aspecto urbano que poseerían dichas manifestaciones juveniles, las cuales se constituyen como respuestas de rechazo a las instituciones modernas (Baeza, 2003). En este diagnóstico es donde surge por primera vez en la literatura académica el concepto de “tribu urbana”, para dar cuenta de las nuevas formas de socialidad desarrollada por los y las jóvenes urbanos. Este concepto sería adoptado y desarrollado muy fuertemente en la academia española posterior (Zarzuri & Ganter, 2005).

En Chile, el concepto de “tribu urbana” se convirtió en una denominación de uso cotidiano, debido principalmente a la utilización exagerada y poco rigurosa por parte de los medios de comunicación, bajo la cual se etiquetó (y etiqueta aún) a cualquier expresión juvenil, enfatizando el hecho de que los jóvenes que participan en alguna “tribu” están en la búsqueda de una identidad y en un momento transitorio para alcanzar la madurez adulta. Esta manera de entender las culturas juveniles hace que “lo juvenil pierda importancia en sí mismo, y siempre será evaluado en función de lo que el mundo adulto ha parametrado como lo que debe ser” (Duarte, 2000, pág. 63).

Los diferentes estilos juveniles pueden ser caracterizados a partir de elementos culturales, como el lenguaje, la estética, los valores, etcétera, aspectos que desbordan los puntos de referencia señalados por el mundo adulto como los correctos o adecuados. Estas indicaciones o referencias nacen desde una matriz sociocultural denominada por Duarte (2000, 2012) como “adultocentrismo”, la cual refiere a “relaciones de dominio entre clases de edad- y lo que a cada uno se le asigna como expectativa social-, y que se han instalado en los imaginarios sociales, incidiendo en su reproducción social y simbólica” (Duarte, 2012, pág. 103). Dicha matriz generaría cuatro trampas epistemológicas al momento de pensar lo juvenil, trampas en las que también han caído la mayoría de los esfuerzos académicos por teorizar acerca de los actores jóvenes, y que se han extendido, a su vez, en el imaginario colectivo. Las trampas son: 1) universalización como homogeneización, pensando a la juventud como grupo sin diversidad; 2) estigmatización de las prácticas juveniles, cargándolas de sospechas, prejuicios y estigmas sólo por ser llevadas a cabo por jóvenes; 3) la parcialización de la complejidad, en donde las naturalizaciones terminan por agotar demasiado pronto al

fenómeno; y 4) idealización de la juventud, en donde se genera un movimiento inverso al de la segunda trampa, en el sentido de estigmas positivos (Duarte, 2000). Como consecuencia, se termina por deshumanizar a los actores, convirtiéndoles en objetos pasivos que acaban siendo más subordinados de lo que, en la práctica, ya están.

Si la perspectiva de Stanley Hall se constituyó en el inicio académico de los estudios de juventud a partir de la idea de etapa, fue el enfoque psicosocial de Erik Erikson (1950, citado por Urraco, 2007) el que recalcó aun más el aspecto transitorio de las agrupaciones juveniles y lo que éstas aportarían a sus miembros durante esta particular etapa de la vida, presentando a la juventud “como periodo de moratoria en la elección de roles e identidad universal, más allá de eventuales diferencias de clases o *status* (...) la juventud aparece entonces como grupo unificado” (Urraco, 2007, pág. 113). Este punto de vista fortaleció la idea de que la vida se configura en una sucesión lineal de etapas que se van superando una después de otra sin relación entre sí, estableciendo al periodo de juventud como un momento problemático que hay que superar. Sin embargo, es necesario cambiar la linealidad respecto a la juventud por una espiral ascendente (Duarte, 2000) para superar el mecanicismo y rigidez de esta versión sobre la construcción identitaria juvenil. Por último, y quizás el aporte más trascendente en los trabajos de Erikson fue la de ser el principal impulsor de una vertiente ya clásica en los estudios sobre jóvenes: la relación entre juventud e identidad (Revilla, 1996), la cual sigue influyendo en la actualidad, y en cierto aspecto, en el presente trabajo.

Esta investigación se enfocará en jóvenes que se identifican como *otakus* y los espacios en donde interactúan y se presentan ante los demás. Esta cultura juvenil se compone en Chile por aficionados a las historietas y dibujos animados japoneses. Sin embargo, el origen del término remite a una idea más amplia: *otaku* es alguien que “se refugia en una actividad, o bien un fanático de una actividad que tiene que ver, comúnmente, con el consumo” (Perillan, 2009, pág. 11).

Esta cultura nace en Japón a partir del *manga* (historieta japonesa) y *anime* (dibujos animados japoneses) como objetos culturales de consumo masivo (Balderrama & Pérez, 2009). En dicho país, quienes participan en esta cultura son considerados socialmente “como desadaptados y autistas, jóvenes que se evaden y rechazan el contacto con un mundo de control y que a la vez refutan la contestación. A menudo son juzgados como los causantes de los disturbios y crímenes” (Menkes, 2012, pág. 52).

La industria de la animación y *manga* ha hecho de la cultura *otaku* un fenómeno no menor, ya que el número de japoneses que se identificaban como tales al año 2004 ascendía a la cifra de 2,85 millones de personas, dentro de un mercado de 290 billones de yenes o casi 3 mil millones de dólares, según las cifras presentadas por Kitobashi (2004, citado por Menkes, 2012). Paralelamente, y a partir del tipo de objetos de consumo de esta cultura, se han derivado una serie de ideas respecto a quienes participan en ella, generalmente en forma de

prejuicios al ser considerados como personas infantiles, inmaduras o, incluso, con algún grado de deficiencia cognitiva, adjetivos que terminan por convertirse en estigmas con los que los jóvenes deben convivir al momento de llevar a cabo sus prácticas culturales e identitarias.

Pese a ser un fenómeno eminentemente japonés, no solo existen jóvenes que se definen como *otakus* en dicho país, sino que, como consecuencia de los medios de comunicación masivos, el *anime* y el *manga* se encuentran disponibles en diversas partes del mundo. En el caso de Latinoamérica, el fenómeno “desemboca en la identificación y apropiación local de estas industrias culturales niponas, y la generación, como producto de un proceso de hibridación, de la subcultura *otaku*” (Cobos, 2010, pág. 20).

En Chile, las primeras series de animación de Japón llegaron a finales de los años 70, pero es “en la década de los 90 del siglo pasado que aparecen grupos de jóvenes que se autodenominan como *otakus*” (Perillan, 2009, pág. 3). Como otras culturas juveniles, la pertenencia a este estilo se relaciona con la adopción de una determinada estética, la que “les permite construirse una posición en el mundo, les da posibilidad de atribuir sentidos desde dicha posición y a la vez situarse ante ellos y ellas mismas y ante los y las demás con una cierta identidad” (Duarte, 2000, pág. 71).

Considerando los elementos señalados, el objetivo de la presente investigación es realizar un análisis acerca de la realidad cotidiana de los actores jóvenes que se autodefinen como *otakus*, a partir de sus propias capacidades para generar sus mundos juveniles en espacios determinados, los cuales serán denominados como “eventos” y las formas de relacionarse en tanto identidades particulares. Es por esto que “se requiere en este nuevo esfuerzo epistemológico salir a la calle, vincularse con los y las jóvenes, oír sus hablas, mirar sus acciones, sentir sus aromas” (Duarte, 2000, pág. 72). Con ello, la tarea es conocer desde los espacios de interacción en donde participan los procesos de construcción identitaria que experimentan, evitando prejuicios biologicistas *a priori*, con la intención de observar dicha participación en la cultura *otaku* desde su propia singularidad respecto a otros estilos culturales juveniles y el mismo mundo adulto.

Lo expuesto anteriormente desembocará en los siguientes objetivos de investigación que guiarán el trabajo de campo y el posterior análisis que se llevará a cabo a partir de la información construida, para después deconstruir el sentido común existente respecto a las formas de pensar la participación en culturas juveniles y la puesta en escena de las identidades de las y los jóvenes, constituyéndose en un desafío tanto teórico como epistemológico para pensar lo juvenil.

## **1.2 Pregunta de Investigación**

¿Cómo construyen sus identidades los y las jóvenes que se autodefinen como *otakus* a partir de su participación en dicha cultura juvenil en Valparaíso y Santiago, entre los años 2014-2015?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

Conocer la construcción de identidades de los jóvenes que se autodefinen como *otakus* a partir de su participación en los espacios de dicha cultura juvenil en Valparaíso y Santiago en la actualidad.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

1. Identificar los principales componentes identitarios que definen a los jóvenes *otakus*
2. Conocer las formas de asociación que establecen los y las jóvenes *otakus* para llevar a cabo sus prácticas culturales.
3. Describir la importancia que le asignan los y las jóvenes *otakus* a su participación en dicha cultura juvenil para la construcción de sus identidades en tanto jóvenes.

## **1.4 Relevancias**

### **1.4.1 Práctica**

Se pretende contribuir en la generación de programas sociales dirigidos a los y las jóvenes de Chile, en especial aquellos programas que busquen fomentar y/o fortalecer el desarrollo de las culturas y expresiones juveniles, lo que podría tener un positivo impacto en la sociedad chilena en cuanto a reconocer las potencialidades reales propias de las juventudes en el país, desidealizando y/o desestigmatizando sus mundos y expresiones.

### **1.4.2 Teórica**

El aporte teórico del presente estudio a la reflexión sociológica se divide en dos dimensiones fundamentales. Primero, generar nuevas perspectivas acerca de las juventudes, intentando mostrar que los esfuerzos por teorizar lo juvenil deben considerar a este fenómeno de manera plural y compleja, además de trazar líneas de análisis en donde el eje de la

observación se desplace, desde una mirada adultocéntrica, a una en donde el punto de referencia son los mismos actores jóvenes.

El segundo aporte se vincula a la perspectiva teórica con la que se ha abordado el objeto, en donde el estudio del encuentro cara a cara y la interacción social que surge a partir de dicho encuentro en cierto tipo de espacio cultural se presenta como fundamental para analizar el marco de interacción en donde se presentan los actores, siendo dicho encuentro el campo donde se despliegan las identidades personales por medio de sus fachadas, proyectando cierta realidad y atributos, los cuales serán valorados por los otros actores jóvenes y el resto de la sociedad. Para ello, se utilizarán conceptos propios de la vertiente dramática del interaccionismo simbólico, con los que se podrá constatar el carácter representacional de la cultura juvenil estudiada.

### **1.4.3 Metodológica**

La relevancia metodológica de esta investigación tiene relación con la manera de acercarse a la realidad juvenil: saliendo a la calle y viviendo los mundos de los y las jóvenes, experimentando sus prácticas, elementos que pueden significar cierta innovación en cuanto a las formas de acceder, por parte de los investigadores sociales, a las realidades cotidianas de sus sujetos de estudio, saliendo de las teorizaciones académicas que muchas veces están demasiado lejos de las microrealidades específicas de los actores sociales, lo que impide “captar los significados de una cultura” (Sánchez, 2008, pág. 102). Para ello, la observación directa y participante se presenta como herramienta fundamental para comprender las identidades, situándolas en los contextos específicos donde se despliegan y se valoran como tales, para evitar valoraciones estigmatizantes que surgen de las apreciaciones que surgen desde marcos contextuales ajenos.

### **1.4.4 Política**

La presente investigación buscará generar un aporte de tipo político respecto a los y las jóvenes que participan en la cultura juvenil *otaku* en lo que se refiere a comprender a los participantes de esta cultura como actores sociales, en tanto individuos que son capaces de definir situaciones y exigir determinadas valoraciones respecto a los derechos de personas de este tipo (Goffman, 1997), visibilizando sus prácticas y consumos, como también ideas y significados desde lo propiamente juvenil. Esto significa acercar la mirada a las producciones propias de los y las jóvenes con respecto a sus identidades, para dar un paso desde las identidades expropiadas (heredadas desde la familia o clase social) a las identidades propias (Duarte, 2005).

## CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

A continuación, se procederá a realizar la discusión teórica pertinente que permita hacer una correcta relación entre la teoría y el problema de investigación previamente establecido, para el subsiguiente análisis de los datos y establecimiento de las conclusiones.

Con el objetivo de lograr esto, se realizará una revisión histórica respecto a las diversas formas sobre cómo se ha entendido la juventud, mostrando las perspectivas más importantes que se han generado desde las ciencias sociales, junto con las discusiones teóricas que diferentes autores sostuvieron al momento de formular sus teorías y conceptos, tarea que será pertinente a la hora de generar un marco de referencia teórico-sustantivo para comprender el fenómeno de la construcción de identidad de los y las jóvenes en su participación en la cultura juvenil *otaku*. Además, se presentará una breve revisión del estado del arte de la investigación sobre la (s) juventud (es) en Chile.

### 2.1 Acerca del fenómeno de la juventud, una revisión

La juventud, como categoría social, se ha ido construyendo históricamente (Urraco, 2007). En el pensamiento occidental, específicamente a partir del pensamiento griego, se pueden encontrar las primeras definiciones de juventud, considerándola como una especie de “término medio”, el que se traduce en “el medio siempre como punto de equilibrio, fuente de virtud” (Urraco, 2007, pág. 106). Dicho aspecto de balance era muy valorado en la filosofía griega, otorgándole un valor supremo en tanto virtud del ser humano.

Posteriormente, el filósofo Aristóteles trabajó el concepto de juventud como contraposición al de vejez, siendo ambos grupos los extremos, tanto inferior como superior, de la vida de cada individuo. Con el paso del tiempo, la idea de posicionar a la juventud como extremo inferior articularía, “las bases de un modo de relación en sociedad respecto de las y los jóvenes sujetos considerados <<menores>>, a quienes, a partir de su condición de edad se les remite a posiciones de subordinación” (Duarte, 2012, pág. 105).

En la antigua Roma también se generaron nociones particulares en torno a la juventud, pero desde un foco diferente: si la posición del joven griego se definía a partir de su participación política en la sociedad, en Roma fue definido a partir de las relaciones familiares. Así, al joven romano se le asignaban una serie de responsabilidades relacionadas con la oportunidad de aprovechar su fortaleza vital (Urraco, 2007) en tareas asignadas por y para la familia.

Desde ambas perspectivas ya se logra vislumbrar cierta idealización de la juventud, pero será con el paso a la Edad Media cuando surja la postura que la encasillaría como un período caracterizado por la carencia de determinados atributos, condición suficiente para que el mundo adulto se haga cargo del cuidado y la guía de los actores jóvenes, constituyéndose los

grupos mayores como los “encargados de la formación de los sujetos considerados menores, y la tarea de estos, dejarse formar para lograr ser aceptados” (Duarte, 2012, pág. 106).

Es necesario señalar que, si bien Urraco (2007), a partir de la investigación de Allerbeck y Rosenmayr (1977) señala que las instituciones medievales (caballería, universidad y gremio) son fundamentales para entender la posición del joven en el Medioevo en tanto un futuro “adulto”, Duarte (2012) afirma que la posición de los más jóvenes respecto a los adultos no es tan claramente visible en este periodo, debido principalmente a la carencia de ritos y momentos específicos que marcarían el paso definitivo de un estado a otro.

Ya en el Renacimiento, se vuelve a mirar la antigüedad griega como punto de referencia para la sociedad, tanto en materias propias de la filosofía como en las manifestaciones artísticas. La forma de concebir la juventud en este momento de la historia de occidente no será la excepción, ya que se vuelve a valorar la juventud de manera idealizada (Urraco, 2007) como antaño hicieron los griegos, pero se empiezan a evidenciar fuertemente las fronteras y límites existentes al interior de este colectivo “homogéneo”: diferencias en cuanto a *status*, educación y trabajo harán de éste un grupo constituido por personas semejantes sólo por la edad, que aun así se muestra como una frontera de caracterización difusa. Esta homogeneización arbitraria a la hora de pensar los actores jóvenes ha llegado hasta los días actuales, permeando tanto el saber colectivo como los intentos académicos por caracterizar a este grupo social.

En la era pre-industrial, el aumento del trabajo infantil trae, como una de sus consecuencias, cierta independencia de los jóvenes desde edades muy tempranas. Esto acontece en “un escenario de faltas de alternativas” (Urraco, 2007, pág. 108), dadas las duras condiciones sociales económicas a las que debían enfrentarse. Aquí, la juventud se relacionaba estrechamente con ese difuso período entre trabajo infantil, semi-independencia y el matrimonio, en donde el niño-joven pasaba a ser adulto y padre de familia.

Con la consolidación de la era industrial y las mejoras en cuanto a salud -entendidas en el aumento de los años de vida- los jóvenes se ven idealizados (o utilizados) como el motor de la nueva industria, basada en la fuerza y trabajo físico; la juventud es entendida en relación a fuerza física y atributos biológicos más que a otros elementos de tipo psicosocial, cultural o etario.

En la época moderna, el aumento progresivo en la implementación de los sistemas educacionales y la emergencia de un alto número de escuelas permite que se establezca un “rito de paso que establece una marca que diferencia –en cuanto a roles y posición social- a la niñez y posteriormente a la juventud respecto de la adultez” (Duarte, 2012, pág. 106), retirando de la esfera pública, política y, en última instancia, de la sociedad adulta a quienes no lo eran, desempeñando, tanto la escuela como la familia, tareas de control sobre los modos de ser de los niños (as) y los (as) jóvenes. De esta manera, los sistemas de educación terminan

haciendo eco de las nociones vinculadas a la posición de inferioridad que tiene la juventud en el pensamiento aristotélico. Con ello, se inicia lo que, para muchos, es una “operación encierro de la juventud” (Pérez, 2008, pág. 9), la que, a su vez, marca una más clara separación en cuanto a las condiciones que definen la existencia de los jóvenes, por un lado, y de los adultos, por otro. En otras palabras, los jóvenes están en la escuela y los adultos en el trabajo.

Llegado el siglo XX, la época se ve marcada por dos guerras mundiales en donde también se pusieron en juego visiones e ideas respecto a la juventud. Si la Primera Guerra Mundial significó el sacrificio de miles de jóvenes que se tradujo en un desperdicio de algo preciado y que debe cuidarse, el periodo entre guerras y el surgimiento de los regímenes totalitarios en Europa comenzaron a reivindicar la juventud desde posturas idealistas, siendo éstas la base política y doctrinaria sobre la cual se apoyaron líderes como Mussolini y Hitler.

En Italia, se consideraba a la juventud como símbolo y emblema del fascismo, en donde la familia tenía un papel preponderante en la preparación de los jóvenes; es claro que en esta noción hay ciertas reminiscencias a la valoración que se tenía de la familia de la antigua Roma que ya ha sido mencionada. Por otro lado, el nacionalsocialismo alemán enfocaba sus esfuerzos en hacerse cargo de la educación de los jóvenes, con el fin de adoctrinar a las nuevas generaciones y así eliminar “cualquier responsabilidad que no fuera la de servir al *Führer*” (Urraco, 2007, pág. 110).

Ambos casos dieron cuenta de las muchas posibilidades de manipulación de los jóvenes, lo que conllevó a poner especial atención al potencial de peligrosidad que tiene esta población, por lo que el énfasis en el papel educador de los Estados modernos se constituirá como fundamental para evitar cualquier tipo de desviación nociva para el sistema social.

La historia y teorías respecto a la juventud, como a las diferentes visiones de la misma, se han caracterizado por poseer una mirada eminentemente occidental, destacando los enfoques provenientes de Estados Unidos y Europa, los que han tenido un profundo impacto en la teorización realizada desde Latinoamérica. Feixa (2006) señala que la atención teórica en el continente americano comenzó a inicios del siglo pasado, y desde entonces se pueden señalar diversos períodos, cada uno poniendo énfasis en distintos aspectos acerca la juventud. Estas etapas son: ensayística (primer tercio del siglo), empírico-modernizadora (hasta los años setenta) y etnográfica-experimental (desde la segunda mitad de los ochenta).

En la primera etapa denominada ensayística, se entendía a los jóvenes (varones, de la élite social y económica) como base de los nuevos procesos civiles para la formación de la identidad latinoamericana. Un segundo momento, influenciado de manera notable por el positivismo, se enfoca principalmente en aspectos psicológicos, dato que da cuenta de la potente influencia que generaron los trabajos de Hall en este ámbito.

Posteriormente, entre las décadas de los años cincuenta y sesenta, la juventud se vuelve un fenómeno central para las ciencias sociales; notables son los aportes que generan miradas

que evocan al estructural-funcionalismo estadounidense, en donde el énfasis es la desviación de los jóvenes respecto a los valores hegemónicos de la sociedad y las teorías que se enmarcan desde el marxismo europeo, en donde el punto de interés es “la concientización de clase y la irrupción de los movimientos juveniles” (Feixa, 2006, pág. 15).

En las décadas de los sesenta y setenta, principalmente por los movimientos sociales, los estudios sobre juventud comienzan a institucionalizarse, siendo la Sociología (por medio del Instituto Latinoamericano de Planificación Económico y Social, ILPES) quien se hace cargo del tema. Los estudios llevados a cabo “estaban focalizados en los procesos de integración y desarrollo social de los jóvenes” (Feixa, 2006, pág. 15). Sin embargo, esto no se tradujo en la incorporación de todos los jóvenes como objeto de análisis, ya que la preocupación recaía, principalmente, en la juventud universitaria, pero siempre desde aspectos tales como el origen étnico, el género o la clase social. En ese sentido, si bien los estudios socioculturales dieron importantes avances en la reflexión acerca del fenómeno respecto a décadas pasadas, la categoría “joven” quedaba muchas veces subordinada u olvidada, puesto que el análisis tendía a obviar lo generacional.

Desde finales de los ochenta, los estudios en América Latina dieron un giro hacia los trabajos relacionados con las culturas juveniles (o bandas), muy influenciados por los trabajos realizados en Europa por la *Escuela de Birmingham* o la escuela francesa, a través de los trabajos de Bourdieu o Maffesoli (Feixa, 2006).

Finalmente, es imposible dejar de señalar que, como consecuencia de la internacionalización del sistema económico capitalista, se irá configurando a la juventud como agente de consumo (Urraco, 2007), debido al acercamiento drástico entre países y culturas y la internacionalización de la propia juventud, siempre en relación a las costumbres y valores de los países que ganaron la Segunda Guerra Mundial. En este escenario se articula la idea de que la identidad propiamente juvenil se construye en base al consumo de objetos culturales y/o materiales, cosa que ocurre al alero del desarrollo de una industria cultural que se orientaba exclusivamente a la población joven. Este último momento es relacionado por Reguillo (2003) con el aumento de la libertad y derechos individuales, junto a la mayor participación en la esfera pública, elementos que se traducen en una creciente importancia “de las industrias culturales en la construcción y reconfiguraciones constantes del sujeto juvenil” (Reguillo, 2003, pág. 105). El consumo de estas industrias culturales por parte de jóvenes sería uno de los elementos más importantes hoy en día en cuanto a la construcción identitaria de los mismos (Silba, 2011).

En este contexto, en donde juventud y consumo se interrelacionan fuertemente, la figura de los *otakus* aparece con fuerza paradigmática. Como ya ha sido señalado, se suelen caracterizar las actividades de los *otakus* como vinculadas al consumo. Menkes (2012) caracteriza a esta cultura como “jóvenes aficionados al *manga*, al *anime*, y/o a los juegos de

video, que tienden a convivir entre ellos para consumir estos productos culturales y sus derivados” (pág. 52). Por tanto, convivencia y consumo aparecen como dos elementos fundamentales que definen a esta cultura y, en último momento, a sus participantes, por lo que la identidad de cada uno debe leerse a partir de esas claves.

## **2.2 Visiones acerca de lo que es (y no es) la juventud.**

Hasta este punto de la discusión, las formas de pensar y abordar la juventud se han quedado en un paradigma en donde se ve a este fenómeno en forma singular y homogénea, pese a los intentos por mostrar las diferencias internas relativas a *status* social, clase o género.

Un de las formas más potentes de homogeneización que se ha producido al momento de pensar lo juvenil es aquella que determina la juventud como una categoría etaria, siendo el aspecto sociodemográfico, en tanto instrumento metodológico y estadístico, la visión determinante para hablar de la juventud “como si ella fuera única y sin diferenciación interna” (Baeza, 2003, pág. 8). De esta forma, se articula un grupo aparentemente estructurado y homogéneo, en donde la diferenciación al interior del mismo sólo es apreciable a partir de las diferencias de edad entre sus integrantes, lo que conlleva, en última instancia, a entender la juventud desde un mecanismo de estandarización demográfica en vez de comprenderlo como un fenómeno sociocultural (Duarte, 2000). Además, la perspectiva sociodemográfica convierte a la juventud en un dato manipulable. Esta manipulación de la juventud como cifra estadística muestra que “la edad es un dato biológico socialmente manipulado y manipulable; muestra que el hecho de hablar de los jóvenes como de una unidad social, de un grupo constituido, que posee intereses comunes, y de referir estos intereses en una edad definida biológicamente, constituye en sí una manipulación evidente” (Bourdieu, 1990, págs. 164-165). Esto queda en mayor evidencia cuando, al hablar de rangos de edad, “ni siquiera en éste existe un acuerdo académico o institucional, entre los distintos países, en cuanto al rango de edad a considerar como juventud. Tampoco existe acuerdo en cuanto a las justificaciones de los rangos de edad elegidos” (Taguenca, 2009, pág. 165).

Una segunda forma manera de pensar la juventud tiene relación con pensar este fenómeno sociocultural como una etapa de maduración (Baeza, 2003), en donde los cambios psicobiológicos y psicosociales determinan el proceso de crecimiento de los actores jóvenes. Con respecto a este apartado, Reguillo (2003) afirma que la juventud no se trataría de una “etapa” de transición para llegar a ser adulto, sino que más bien sería un “estado”, en donde lo importante es el presente y no la preparación para el futuro en tanto adulto. En esta línea, las instituciones como el Estado, la familia y la escuela “siguen pensando a la juventud como una categoría de tránsito entre un estado y otro, como una etapa de preparación para lo que sí vale la juventud como futuro” (Reguillo, 2003, pág. 106). De esta forma, se agrega el rol que cumplen las instituciones sociales en la discusión respecto a la formación de los y las jóvenes

en la sociedad para hacerse cargo de futuras responsabilidades que, por el sólo hecho de ser jóvenes, no pueden asumir en el presente.

La visión acerca de la juventud como una etapa de moratoria, término desarrollado desde la psicología a partir de los trabajos de Erikson (1950, citado por Revilla, 1996), tendría relación con la elección de ciertos roles y el establecimiento de una determinada identidad (Urraco, 2007), lo que, nuevamente, homogeniza al grupo de individuos que se encontrarían en una misma etapa. Como consecuencia de este paradigma sobre la juventud es que ella “ha instalado en nuestros imaginarios la versión de que el mundo joven está en un tránsito, preparándose para ser adulto” (Duarte, 2000, pág. 62), además de presentar una linealidad vital que se aplicaría a toda la humanidad. Ésta perspectiva de etapas sucesivas impide contemplar el cambio y la complejidad, ya que se aplica una especie de “predestinación” a la vida de los individuos, independiente de sus cualidades personales o de las distintas realidades materiales en las que viven; esta postura requiere de muchos ajustes cuando se aplica a casos que no concuerdan con la imagen típica, como cuando los jóvenes tienen que abandonar sus estudios y grupos de amistades para trabajar y ganar dinero para subsistir. Otro ejemplo es el de las mujeres jóvenes que son madres a edades socialmente tempranas o, simplemente, en los casos en donde los jóvenes intentan casi forzosamente seguir siendo considerados como jóvenes con el fin de no ingresar al mundo adulto por medio de actividades y responsabilidades que, desde una óptica adulto-normativa, serían inadecuadas para la edad de estos sujetos (Baeza, 2003), ya que las actitudes esperadas de los jóvenes o de la juventud son definidas desde lo adulto, situación que mucha veces termina por ser internalizada en forma de imágenes y discursos por los mismos jóvenes (Duarte, 2000, pág. 65).

La resistencia voluntaria que tienen ciertos jóvenes respecto a ingresar al mundo adulto, además de ser una de las consecuencias de la perspectiva de “moratoria” sobre la juventud, se convierte para Duarte (2000) en una de las “trampas epistemológicas”, relacionada con la parcialización de la complejidad social: se es joven o se es adulto, dando a éste último el poder en la relación en tanto guía-formador-protector del primero. En suma, la resistencia señalada da cuenta de una manera de ver las “etapas de la vida” en donde no puede existir (o no debe existir) conexiones e interrelaciones en un mismo individuo; no se puede ser adulto y joven a la vez. Así, la categoría sociodemográfica de adulto-joven previamente mencionada sólo obedece a tratamientos estadísticos, sin traducirse en una real convivencia entre los diferentes “estados”.

Una tercera perspectiva que es considerada por Baeza (2003) es la que comprende a la juventud como una cultura. Con esta visión se realiza un gran avance en la discusión teórica, al dar cuenta de las producciones propias de los jóvenes en tanto creadores activos, desde sus signos y símbolos hasta el reconocimiento de las expresiones culturales propiamente juveniles. En esta perspectiva, denominada Enfoque sociocultural por Aguilera (2009) se pone especial

énfasis en la producción social de la juventud “a partir de su articulación con miradas generacionales, miradas de enfoques de derechos, de la acción colectiva, y de la cultura y sociabilidad juvenil” (Aguilera, 2009, pág. 121). Como ventaja, este enfoque permite salir de la homogeneización que padece el enfoque sociodemográfico, ya que al definir al sujeto joven no hay que “conformarse con las delimitaciones biológicas como la edad” (Reguillo, 2003, pág. 104) y la linealidad del enfoque psicobiológico, dado que se logran distinguir las diferencias internas existentes en este grupo social malentendido por el sentido común como “juventud” en singular. Esta perspectiva coincide con lo que Duarte (2000) señala acerca de lo juvenil, en tanto producciones culturales y contraculturales que estos grupos despliegan o inhiben en la cotidianeidad, y que se posicionan en los diferentes contextos en donde los jóvenes interactúan y que suelen entrar en tensión respecto a las imágenes y expectativas que la sociedad produce acerca de ellos: ser como lo desean o ser como se les impone (Villa, 2011).

La anterior aproximación señalada es esencial para la presente investigación, ya que es necesario entrar en la vida cotidiana de los y las actores jóvenes *otakus* y observar sus propias producciones para poder historizar su existencia en el mundo social, liberándola de los estigmas socialmente reproducidos, tanto por el sentido común como por los enfoques académicos, que suelen señalar la participación en una cultura juvenil como mera actividad recreativa o de ocio sin mayor trascendencia para la vida del sujeto, o sólo importante en la medida de que aporte algún elemento valioso y distintivo para la constitución de la identidad del futuro adulto, cuestión que deja en un segundo plano las vivencias y creaciones del presente; esto no es más que una vuelta a las viejas reminiscencias naturalizadoras de las actividades y comportamientos de los y las jóvenes.

Si bien las tres perspectivas señaladas en los párrafos anteriores sirven como una guía macroscópica acerca de las diferentes formas en las que se ha pensado el fenómeno de la (s) juventud (es), no son las únicas ni las más exhaustivas, existiendo potencialmente en cada una de ellas subcategorías analíticas, dependiendo de los elementos en donde se ponga mayor énfasis. Ejemplo de esto es la categorización realizada por Duarte (2000) acerca de las formas y diferentes usos que se han realizado de la categoría juventud. Para este autor, la primera versión -la más clásica- es la que define la juventud como etapa de vida, distinguible de otras etapas y que sería la preparatoria para la etapa en el mundo adulto. Esta primera versión coincide en ciertos aspectos con los planteamientos acerca de la juventud como categoría etaria y etapa de moratoria (primera y segunda aproximaciones de Baeza) como también con las categorías de Aguilera (2009) de enfoque sociodemográfico y enfoque psicológico, pero agrega que la integración del joven (o transformación de éste) al mundo adulto no depende simplemente de la madurez en sentido biológico, psíquico, sexual o social, sino que de las

posibilidades de participar en el mercado de producción y consumo, las que están íntimamente ligadas con la posición del sujeto en el entramado social (Duarte, 2000).

Una segunda versión es la que se refiere a la juventud como grupo social, en donde el atributo etario es preponderante. A partir de esta versión, que coincide con lo planteado por Baeza (2003) acerca de la juventud como categoría etaria y el enfoque sociodemográfico de Aguilera (2009), se produce la mayor forma de homogeneización de las juventudes, porque se “ha pretendido construir realidad, se asignan conductas o responsabilidades según edades, nuevamente sin considerar las especificidades y contexto del grupo social del que se habla” (Duarte, 2000, pág. 63). Es más, Levi & Schmitt (1995, citado por Reguillo, 2003) afirman que las clasificaciones sociodemográficas no poseen más que un valor indicativo y son insuficientes para definir los contextos de una historia social y cultural de la juventud.

La tercera versión usada para referirse a la juventud es la que se relaciona con un cierto conjunto de actitudes ante la vida, en donde la imagen idealizada de la juventud en tanto periodo de salud, fortaleza y alegría remite a las antiguas concepciones del mundo clásico. No obstante, estas actitudes son definidas por y desde lo adulto, por lo que se va configurando una relación asimétrica entre ambos mundos. En esta perspectiva, los diferentes prejuicios toman preponderancia a la hora de entender lo juvenil desde un punto de vista adultocéntrico.

La cuarta versión es la que observa a la juventud como generación futura, en tanto está compuesta por quienes deberán asumir determinados roles el momento de ser adultos y encargarse de la reproducción de la sociedad. En correspondencia con esta versión sería lo que Baeza (2003) cataloga como “etapa de maduración”, en donde la experimentación identitaria, la articulación de ideales y la creencia en sueños serán, finalmente, dejadas de lado para llegar a ser adultos maduros, serios y realistas. Sin dudas, la linealidad de estas perspectivas deja en una posición subalterna a los y las jóvenes, ya que se toma como referencia al mundo adulto el cual, al parecer, no seguiría experimentando mayores cambios o sufriendo periodos de crisis de identidad, salvo a partir de la frontera etaria que marcaría la edad de jubilación como salida del mercado de trabajo, lo que conllevaría a un proceso el decaimiento y una progresiva pudrición –continuando con un vocabulario acorde con la analogía de maduración-.

La consecuencia directa de estas versiones y visiones acerca de la juventud, los jóvenes y lo juvenil radica en que se deja en una posición marginal y segregada a los actores jóvenes -dejan de ser actores- ya que se descalifica su existencia desde los más diversos ámbitos: por edad, por madurez, por ingenuidad, por peligrosidad, por vicio, por hedonismo narcisista, entre tantos otros. Se naturaliza la juventud (“es así”) y se la presenta como un grupo “conformista y descomprometido, marcado por un fuerte narcisismo, mediado por el consumo, fuente última de identidad” (Urraco, 2007, pág. 116).

Se han instalado así en el sentido común poderosos prejuicios e idealizaciones -tanto positivas como negativas- acerca de los y las jóvenes, su (s) cultura (s), mundos y expresiones.

Este proceso de naturalización histórica respecto a la posición y supuesta naturaleza de este grupo de actores en las diferentes sociedades ha permitido la reproducción social de estos imaginarios, constituyéndose como tarea, no sólo de la Sociología, sino que de las demás áreas del conocimiento, la desnaturalización de las ideas y procesos sociales a partir de la reflexión teórica y la investigación empírica, con un alto énfasis en la observación y participación directa.

Estas visiones han podido sustentarse en el tiempo debido, principalmente, a que el mundo adulto se ha articulado como referencia para el mundo juvenil “en función del deber ser, de lo que debe hacerse para ser considerado en la sociedad” (Duarte, 2000, pág. 67), siendo lo que sustenta esta asimetría la matriz sociocultural denominada adultocentrismo. En ella, se considera que los adultos son el tipo ideal para todas las personas de los diferentes grupos de edad, estableciéndose así una relación de poder desigual entre los considerados adultos en una sociedad y el resto de individuos. Esto se debe, principalmente, porque “la mirada adultocéntrica que define a los adultos como el parámetro y meta del proceso sigue imponiéndose (soslayadamente) en las percepciones sobre los niños” (Hecht, 2013, pág. 15), como también sobre los jóvenes, ancianos y mujeres, puesto que el adultocentrismo toma como figura central al varón, en edad productiva, blanco y heterosexual.

Para Urraco (2007) la asimetría existente entre adultos y jóvenes sitúa a estos últimos como un grupo subordinado y discriminado, en donde los mecanismos de control social hacen aparición para manejar y reconducir conductas no deseadas de parte de los jóvenes por la sociedad. Este planteamiento deja entrever otra problemática: si el grupo denominado juventud es heterogéneo y plural en su constitución, entonces los integrantes del grupo se encuentran, sin dudas, en posiciones diferenciadas en cuanto a subordinación respecto al mundo adulto. Todos se encuentran subordinados, pero no todos lo están al mismo nivel ni con la misma intensidad, lo que deja abierta un nuevo camino para el análisis desde la posición social y económica que ocupe cada individuo joven en la sociedad. Esto se puede explicar considerando que el dominio de un grupo edad respecto a otros lleva consigo cargas simbólicas referidas a las expectativas sociales que corresponden a cada grupo de actores.

Cabe mencionar que el adultocentrismo como categoría no solo evidencia esta diferencia en la posición que ocupan los actores a partir del grupo de edad que integran en la sociedad, ya que “designa en nuestras sociedades una relación asimétrica y tensional de poder entre los adultos (+) y los jóvenes (-)” (Krauskopf, 2003, pág. 17). De esta manera, se da cuenta del tipo de hegemonía que existe, pero también de las tensiones y conflictos que se generan con los grupos subordinados -en este caso los jóvenes- por medio de la estigmatización constante de su existencia, sus prácticas y su naturaleza, ya que no se establecen “vínculos humanizadores, sino que se dan mayormente a partir de imágenes elaboradas desde las apariencias y las

miradas preconcebidas por otras y otros. Se tiende a patologizar a la juventud, no se reconocen sus capacidades y potencialidades” (Duarte, 2012, pág. 115).

### **2.3 ¿Cómo ha sido la discusión en Chile?**

La investigación sobre juventud en Chile ha tenido como grave problema la incapacidad de conseguir una continuidad sostenible en el tiempo, como consecuencia de la falta de estudios transdisciplinarios, además de “la nula inserción institucional de estas perspectivas en el ámbito académico” (Aguilera, 2009, pág. 113). La historiografía nacional raramente ha logrado presentar el papel de los jóvenes y niños en los sucesos históricos de la nación, “quienes han sido invisibilizados en su condición de tal, para ser ubicados sólo en cuanto formarían parte de una clase social desde su pertenencia a una determinada familia” (Duarte, 2005, pág. 165).

Lo anteriormente señalado no debe sorprender ni considerarse como una situación local específica de la historia de Chile, ya que más bien obedece a la lógica de la matriz adultocéntrica imperante, la cual ha generado una historia sesgada, centrándose principalmente en el rol de los adultos en la sociedad y en los hechos históricos, dejando en un segundo plano tanto a niños, jóvenes y ancianos. Es por esta razón que se presentan potentes desafíos epistemológicos al respecto, siendo la base de esta “deuda de la historiografía” (Duarte, 2005) el adentrarse al sujeto joven como fuente de primera mano sobre su (s) propia (s) realidad (es).

En la academia nacional, son pocas las cátedras e instancias que existen en donde es posible teorizar acerca de lo juvenil. Esta debilidad institucional se ha traducido en un número limitado de investigadores con real interés en adentrarse en las temáticas de las juventudes, lo que ha significado en la práctica una exacerbada naturalización de conceptos, importados desde los medios de comunicación, los cuales han colmado, para bien o para mal, los vacíos de conocimiento en esta área. De esta manera los medios, a través de la significación y semantización, permiten que “la agenda de discusión pública sobre juventudes en nuestro país sea construida en dichos espacios mediáticos” (Aguilera, 2009, pág. 113).

Como se hizo mención, la juventud estudiada como fenómeno y categoría social en Chile aparece con el libro *Psicología de la Adolescencia, Diario Íntimo de una Adolescente*, de Aníbal Ponce. No obstante, los estudios acerca de la juventud de la época eran muy segregados y no abarcaron realidades juveniles plurales, puesto que estudiaban principalmente jóvenes universitarios, sector que por décadas se convirtió en el objeto de estudio paradigmático a partir del cual se construía teoría social sobre la juventud.

Sin embargo, la primera publicación considerada importante respecto al estudio de la juventud data de los años setenta, con la publicación de *Juventud Chilena, Rebeldía y Conformismo*, de Armand y Michelle Mattelart (Aguilera, 2009). Pero será durante la década de los ochenta cuando las publicaciones que atiendan problemáticas referidas a la juventud se

realicen de forma sistemática. Entre algunos de los trabajos destacados acerca de la juventud en nuestro país llevados a cabo durante aquella década destaca *La Rebelión de los Jóvenes* (Valenzuela, 1984), estudio sobre la anomia social desde la cual se explica el conflicto entre las expectativas planteadas por el proyecto modernizador y las consecuencias paradójicas del mismo, como lo son la incertidumbre y desintegración social sufridas por jóvenes de estratos populares en situación de marginalidad laboral.

Otro trabajo que destaca en esta época es el libro *Juventud Chilena. Razones y Subversiones* (Agurto, Maza, & Canales, 1985). Este texto estudia la juventud chilena criticando los enfoques que se centran en el concepto de anomia como herramienta para caracterizar a los y las jóvenes del país; la perspectiva utilizada en esta investigación utiliza los conceptos de movimiento social emergente y movimiento juvenil popular (Aguilera, 2009) para adentrarse en el estudio de la realidad de los jóvenes de una manera mucho más comprensiva, enmarcando tales prácticas juveniles como respuestas a un contexto específico de permanente sanción, bloqueo y castigo, dando cuenta del carácter procesual de tales movimientos.

Terminada la década de los ochenta, y junto al fin de la dictadura cívico-militar, comenzaron a surgir nuevas formas de pensar la juventud del país, surgiendo la idea de que existía una “deuda social con los jóvenes” como consecuencia directa de las condiciones de vida fuertemente determinadas por un régimen político totalitario, por lo que era deber de las nuevas autoridades democráticas asumir estas deudas y materializarlas en políticas públicas sectoriales (Duarte, 2000; Aguilera, 2009). De esta forma, el problema de la juventud fue tomado por el Estado, el que comenzó a definir los temas y enfoques con los cuales se abordarían sus problemáticas. Mas esta responsabilidad estatal también fomentó una visión que se ha instalado en el imaginario colectivo, en donde la idea principal es que los jóvenes son un grupo apático y desinteresado respecto a participar en la constitución del Estado democrático chileno post-dictadura. Esta “apatía juvenil era leída como una crítica impotente al sistema democrático que se estrenaba en la transición (Tsukame, 2000 citado por Aguilera, 2009). Cabe volver a mencionar que el primer gran estudio estatal sobre jóvenes fue publicado recién en 1994.

Aguilera (2009) señala que a partir de los años noventa se estructuran cinco enfoques predominantes en los estudios sobre juventud en el país: 1) Joven dañado, referente a los problemas de integración social; 2) Conversación juvenil, respecto a construcción de sentidos sociales más amplios; 3) Acción juvenil, como consideración de las posibilidades de acción que pueden o no asumir los actores jóvenes; 4) Sociabilidad y socialidad juvenil, en donde la importancia está centrada en el estudio de las modalidades de los jóvenes para estar juntos y 5) Violencia juvenil, en donde se investigan los procesos de violencia en sectores populares y la escuela.

Más allá de los distintos abordajes con los que se ha pensado a los jóvenes, los individuos que conforman las diversas juventudes aparecen ante la realidad como “mutantes de fin de siglo, los jóvenes tal vez no saben qué es lo que quieren pero saben muy bien qué es lo que no quieren” (Reguillo, 2003, pág. 114). Además, es desde sus diferentes modos de ser joven en donde producen lo propiamente juvenil, lo que facilita el surgimiento de un alto número de expresiones, las que durante la época dictatorial se encontraban más bien ocultas (Duarte, 2005). Dichas expresiones comenzaron a ser categorizadas bajo un alto número de expresiones: subculturas juveniles, culturas juveniles, mundos juveniles, tribus urbanas, entre otras, pero todas tenían en común que intentaban denominar las formas particulares de estar juntos de los y las jóvenes. Esto conllevó a que, más allá de sus diferencias, compartían ciertas características en común: 1) poseen una conciencia global; 2) énfasis en la participación en espacios particulares y cotidianos; 3) respeto por el individuo como eje central de las prácticas, privilegiando la heterogeneidad; 4) selección cuidadosa de causas sociales que les parezcan importantes y que 5) el barrio deja de ser centro del mundo (Reguillo, 2003). Estas expresiones juveniles empiezan a suscitar las más diversas valoraciones, en donde la exaltación o la estigmatización son los extremos. Por tanto, “ya no se trata de la definición unívoca de joven/juventud, sino de un sujeto plural (jóvenes-juventudes-culturas juveniles) con nuevas, diversas y específicas particularidades” (Zarzuri & Ganter, 2005, pág. 7).

#### **2.4 Perspectiva teórica del estudio y definición conceptual**

El Interaccionismo Simbólico es una corriente del pensamiento sociológico nacida en la academia norteamericana que se basa en tres premisas básicas. Según Herbert Blummer (1982), quien se nutre principalmente de los trabajos desarrollados por G.H. Mead (1973) son: 1) el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que significan para él; 2) el significado de estas cosas se deriva de, o surge como consecuencia de la interacción social que cada quien mantiene con el prójimo y 3) los significados se manipulan y modifican mediante un proceso interpretativo desarrollado por la persona al enfrentarse con las cosas que va hallando a su paso.

En este marco de interacción, el encuentro cara a cara toma relevancia fundamental, dado la influencia recíproca que se produce entre las acciones de individuos en presencia directa y cotidiana (Goffman, 1997), puesto que las identidades individuales que se generan al interior de un grupo en el marco de la interacción son siempre identidades socializadas, lo mismo que los significados, ya que se comparten e influyen mutuamente a partir de las acciones y significados de los otros. Debido a esto, es de suma importancia no perder de vista que “la naturaleza de un individuo, tal como él mismo y nosotros se la imputamos, es generada por la naturaleza de sus afiliaciones grupales” (Goffman, 1998, pág. 135).

La elección de esta aproximación teórica no es casual, sino que, en gran medida, es imperativa, dadas las condiciones en las que se desarrolla el objeto de estudio de la presente investigación. Además, el estudio de la identidad en el marco de grupos requiere entender el concepto desde nociones que vayan más allá de las posturas esencialistas, a partir de las que se configuran identidades aisladas, negando la naturaleza propiamente interaccional del fenómeno. De lo contrario, se articula un concepto de identidad personal invariante e impermeable a las distintas condiciones y medios sociales por los que atraviesan los individuos en sus vidas, junto con asumir que la identidad individual es condicionada exclusivamente por factores internos propios de cada persona. Como consecuencia, se construye el ideal de identidad por antonomasia, el que en el caso de los jóvenes, solo sería posible cuando se llega a ser un adulto completo, excluyendo de la definición de identidad a los y las jóvenes. Sin embargo, no hay “ninguna identidad final que haya que alcanzar y que sea síntoma de madurez” (Revilla, 1996, pág. 56), admitirlo sólo sería reproducir prejuicios de larga data, en vez de dar cuenta de un fenómeno social en particular.

En el caso del estudio de las culturas juveniles, el elemento de agrupación permite el surgimiento de una relación social entre sus miembros, lo que significa que se representa el mismo papel para la misma audiencia pero en situaciones y ocasiones distintas. Además, es en medio de la interacción que cada actor se presenta con determinados elementos necesarios para la expresividad, elementos que conforman su “fachada personal” (Goffman, 1997) o, en un sentido diferente, su estilo propio y distintivo. Este elemento es importante, ya que el o la joven que participa en una determinada cultura no tiene necesariamente (o no le es permitido) usar la misma fachada que utiliza en determinados espacios en otros aspectos de su vida, ya que la fachada se constituye como parte de una actuación respecto a los individuos que participan y/u observan dicha actuación, por lo que la propia identidad dependerá, en gran medida, de las situaciones en donde se realizan.

## **2.5 De “juventud” a “culturas juveniles”**

A partir de la constitución de las culturas específicamente juveniles, subculturas si son tomadas en referencia la cultura hegemónica capitalista-adultocéntrica dominante, los jóvenes desarrollan mecanismos alternos a esta última. Estas respuestas juveniles vendrían a sistematizar las respuestas frente al desarrollo, homogeneización y anonimato del mundo moderno (Molina, 2000), respuestas que son catalogadas “como situaciones problemas que escapan al control normativo de la sociedad, siendo por ello, objeto de cuestionamientos e identificación como fuente de peligro y riesgo para el orden social” (Baeza, 2003, pág. 14). En concordancia con esta postura, cabe señalar que los estudios realizados desde la Escuela de Chicago a partir del siglo XX comenzaron a preocuparse intelectualmente por el surgimiento de las subculturas juveniles, pero posteriormente se generó un quiebre en estos estudios, ya

que algunos referían a la delincuencia en tanto subcultura delincuente (mayormente compuesta por jóvenes hombres) y a la juventud como subcultura juvenil propiamente tal. (Urraco, 2007); los aportes teóricos realizados daban cuenta de los esfuerzos por lograr una ciencia social no externa a los actores, sino desde ellos mismos (Arce, 2008).

Una segunda línea teórica relevante para el estudio de las culturas juveniles es la que surge desde Inglaterra durante la segunda mitad del siglo XX en el *Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies*, siendo los aportes de Dick Hebdige y Stuart Hall los más relevantes. Esta escuela desarrolló una serie de reflexiones respecto a las culturas de los jóvenes desde una mirada teórica marxista (Arce, 2008). Es necesario destacar que el contexto inglés que se da posterior a la Segunda Guerra Mundial va a ser uno de los factores decisivos a la hora de estudiar las subculturas juveniles, ya que éstas serán comprendidas “como una operación de resistencia de los jóvenes de clase trabajadora, heredera de la posguerra” (Arce, 2008, pág. 261). Para los análisis teóricos realizados se utilizaron una serie de conceptos propios de la teoría marxista, como ideología, clase y dominación, para enfatizar el carácter de resistencia de las expresiones culturales juveniles, siendo la apropiación de los objetos del mercado por parte de los jóvenes, junto con la expropiación de sus propias producciones por parte del mismo mercado, las características primordiales de las subculturas.

Posteriormente, los estudios culturales se enfocaron en la relación entre la subcultura y el estilo (Hebdige, 2004), motivados principalmente por el surgimiento de expresiones culturales tales como los *skinhead* o *punks*. Desde aquí, la emergencia de diferentes subculturas juveniles da cuenta y expresan “las objeciones y contradicciones” (Hebdige, 2004, pág. 33) de la hegemonía dominante, a la cual se enfrentan por medio de estilos específicos, los cuales son capaces de generar transformaciones “a contra natura” (Hebdige, 2004) de determinados objetos existentes, convirtiéndolos en signos de identidades prohibidas, secretas y únicas (Arce, 2008).

El creciente número de grupos juveniles ha logrado, según Baeza (2003), una cierta independencia y autonomía respecto al mundo adulto. Esta distancia ya había sido recogida por el estructuralismo de mediados del siglo XX al determinar que la cultura juvenil es diferente (y se contraponen) a la adulta. También se ha señalado que “las culturas juveniles se refieren a la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida social” (Feixa, 1999, pág. 84). Los elementos distintivos a los que hace alusión el autor se refieren a la estética, el lenguaje, los lugares de reunión, la música, etcétera, que puede adoptar un determinado grupo de individuos jóvenes para salir de la homogeneidad en la que se encuentran inmersos en el mundo contemporáneo, convirtiéndose el estilo en lo distintivo de las culturas juveniles de la actualidad (Zarzuri & Ganter, 2005).

No obstante, “la juventud internacionalizada que se contempla a sí misma como espectáculo de los grandes medios de comunicación encuentra paradójicamente en la homogeneización la posibilidad de diferenciarse (Reguillo, 2003, pág. 106). De esta manera, las culturas juveniles y su pluralidad surgen como respuestas a la tendencia que la sociedad contemporánea, principalmente a través de los medios de comunicación, articula sobre la juventud, sus expresiones, estilos y grupos. Frente a esto, “los jóvenes escapan a la definición cerrada, homogeneizadora, *light* que el discurso dominante impulsa a través de sus centros de irradiación y se resiste a la normatividad estatal” (Reguillo, 2003, pág. 115), respuesta que da paso a la tensión permanente entre aquella fuerza que se presenta como impulso homogeneizador y, por otro, las prácticas juveniles que reafirman lo poli-identitario y la diferenciación permanente (Juliao, 2012).

En el caso particular de la cultura *otaku*, es importante señalar que los elementos referidos especialmente a la estética y al lenguaje hace de ellos una cultura “fácilmente reconocible” en las urbes; ver jóvenes usando determinadas vestimentas y elementos que aluden a la cultura de la animación e historieta japonesa los hacen visibles para quienes reconocen estos elementos de procedencia nipona. De hecho, algunos reafirman tajantemente que los *otakus* se encuentran ligados a la estética procedente de los personajes y series que consumen (Vásquez, 2009 citado por Uribe & Parada, 2010). Importante es mencionar que las culturas juveniles de la actualidad, en donde los medios de comunicación e información han acortado las distancias entre países y culturas, los y las jóvenes y sus culturas se internacionalizan (Reguillo, 2003). Por tanto, no es de extrañar que ciertas culturas juveniles se configuren en lugares ajenos al de origen.

Pese al origen japonés de esta cultura juvenil, “reducir esta cultura al Japón sería un error, pues existen *otakus* entre muchos jóvenes del resto del mundo” (Menkes, 2012, pág. 52). Cada país y sus jóvenes, respectivamente, desarrollan cierta cultura *otaku* yuxtaponiéndola con elementos locales (propios de la cultura de cada país), por lo que el estudio de esta cultura en Chile no significará, necesariamente, una caracterización que remita a una igualdad en las características del fenómeno respecto a lo que ocurre en su país de procedencia. Es por esta razón que las culturas juveniles se caracterizan por “sus sentidos múltiples y móviles, incorporan, desechan, mezclan, inventan símbolos y emblemas, en continuo movimiento que las vuelve difícilmente representables en su ambigüedad” (Reguillo, 2003, pág. 103). Esto hace necesario y pertinente adentrarse en ellas desde la propia especificidad de los actores que la compongan, puesto que, si bien pueden existir otros estudios que apunten al mismo objeto de estudio, las especificidades y subjetividades de los individuos darán cuenta de las formas específicas de experimentar y vivir el mismo fenómeno.

Siguiendo lo sugerido por Feixa & Porzio (2004), el estudio de las culturas juveniles puede ser realizado desde dos perspectivas: a) Desde las condiciones sociales y la construcción

de identidades generacionales, de género, raza, etnia; y b) desde imágenes culturales, en donde se integran elementos como la moda, música, lenguaje, prácticas culturales. La segunda perspectiva referente a imágenes culturales ha sido escogida como la más adecuada para ingresar al estudio de los participantes de la cultura *otaku* y sus construcciones identitarias, pese a que se debe mantener cierto cuidado al comprender a las culturas juveniles desde lo estético; los medios de comunicación han tendido a generalizar y monopolizar la discusión en torno a las culturas enfocándose principalmente en este aspecto, siendo el más visible socialmente, pero no logra dar cuenta de los entramados complejos del fenómeno por sí mismo si es desvinculado de las prácticas específicas que realizan los actores. “Lo que hace un estilo es la organización activa de los objetos con actividades y valores que producen y organizan una identidad de grupo” (Feixa, 1999, pág. 98). Situarse sólo en este nivel de observación del fenómeno -que no deja de ser interesante y rico en descripciones- puede conllevar el riesgo de realizar una caracterización vacía del fenómeno juvenil, en donde lo estético y observable se convertiría en un muro epistemológico para penetrar en lo que es necesario entender, oler, sentir o escuchar, más allá del acto de observación.

Es por dicha sobreestimación de lo estético que el análisis de los participantes de las culturas juveniles debe ir más allá de las fachadas personales (Goffman, 1997). Sin embargo, esto no quiere decir que no sean relevantes. Al contrario, son fundamentales a la hora de entender el marco de interacción en donde actúan los jóvenes, en tanto elementos necesarios de la dotación expresiva para la representación del joven en la realidad, como lo son la vestimenta, las insignias o el lenguaje.

La preocupación exclusiva por la apariencia y la fachada de las culturas juveniles es lo que ha tendido a estereotipar este tipo de manifestaciones y sus miembros, por lo que las producciones y actos de los sujetos quedan remitidos a un segundo plano, restándoles importancia y considerándolas como simples consecuencias, lo que impide conocer las subjetividades y significaciones que cada actor joven tiene respecto a su actuación. De esta manera, al configurarse fachadas que funcionan respecto a los otros (fachadas sociales) se tiende a adoptar en relación a ellas “significación y estabilidad al margen de las tareas específicas que en ese momento resultan ser realizadas en su nombre” (Goffman, 1997, pág. 39). En el caso de las culturas juveniles- y en particular la *otaku*- la significación social tenderá a concebir a la cultura en función de la fachada- estética, sin adentrarse a pensar la cultura como compuesta por jóvenes, actores con capacidad de acción y producción. Esto se debe a que la fachada personal puede ser la misma en diferentes ocasiones y rutinas; quizás una cultura se vea por su apariencia y sus gustos, pero no sólo es eso en diferentes momentos, lugares o circunstancias. Por tanto, es pertinente evitar la simplificación que se genera al observar a las culturas juveniles, ya que al interior de estos grupos siempre existirán

heterogeneidades de tipo “micro” dentro de la aparente apariencia de homogeneidad “macro” (Urraco, 2007).

Dicho lo anterior, cada vez parece más pertinente y necesario replantear el uso de “juventud”, concepto que no está dando cuenta de un fenómeno plural y complejo, en donde lo que realmente se observa es el surgimiento creciente de diferentes “juventudes”, pese a que puedan compartir atributos similares entre ellas. A fin de cuentas, no son un grupo unificado ni mucho menos homogéneo; es necesario “aprehender y conocer las juventudes, en tanto portadoras de diferencias y singularidades que construyen su pluralidad y diversidad en los distintos espacios sociales” (Duarte, 2000, pág. 71).

Esta nueva manera de mirar las juventudes da un salto teórico y metodológico respecto a las linealidades esbozadas en páginas anteriores en lo que atañe a lo juvenil. Es altamente necesario y pertinente salir de los prejuicios adultocéntricos y académicos acerca de las juventudes, para adentrarse “en terreno” a estas realidades y mundos.

Desde el punto de vista epistemológico, Aguilera (2009) señala que se genera una tensión entre el investigador y los mundos juveniles, tensión que se manifiesta en dos orientaciones: a) Universalista, en donde la noción de los juventud se construye adultocéntricamente y b) Relativista, en donde la juventud se define a partir de una matriz de tipo identitaria en donde lo importante son las especificidades de cada sujeto y grupo juvenil, lo que dificulta la realización de generalizaciones. La primera sí establece generalizaciones, pero éstas han sido las principales causas bajo las cuales se establecieron ideas y visiones en donde la juventud se caracteriza por su linealidad y homogeneidad, favoreciendo a la estigmatización y prejuicio de las formas de expresión juveniles. El desafío de mirar la pluralidad y diversidad “que en algunos casos produce relativismo que niega precisión al análisis social, plantea el desafío de reconocer la complejidad” (Duarte, 2000, pág. 72). Como consecuencia de las versiones Universalistas acerca de la juventud, que cerraron la posibilidad para la existencia de reivindicaciones identitarias fuera de lo normativo y esperado, hoy en día se ha instalado la idea de “particulares”, pero que niegan posibles tensiones entre identidades individuales y colectivas (Aguilera, 2009). Por tanto, el estudio de las culturas juveniles debe incorporar el “reconocimiento del papel activo de los jóvenes, de su capacidad de negociación con sistemas e instituciones y de su ambigüedad en los modos de relación con los esquemas dominantes” (Reguillo, 2003, pág. 109).

La idea de la homogeneización respecto de las culturas juveniles también puede rastrearse en la diferenciación que se hace del mundo joven respecto al adulto. Esta diferenciación es la que genera dos bloques (adultos – jóvenes), en donde la categorización en cada uno de ellos genera o define a un grupo que sería homogéneo pero diferente respecto al otro, reduciendo la complejidad de cada grupo, respectivamente. Es por esta razón que es necesario hablar de las culturas juveniles en plural. De lo contrario, se tiende “homogeneizar

el interior, pensar a la subcultura juvenil como mucho menos diferenciada de lo que apuntan otros indicios” (Revilla, 2001, pág. 112).

Cabe señalar que la subcultura juvenil -o cultura juvenil, si se toma como referencia sus propias producciones en vez de referirse a ella desde el mundo adulto- no debe considerarse como en contraposición de la sociedad o lo adulto. Se suele incurrir en esta mala concepción cuando se piensa o categoriza lo juvenil desde lo cultural, pero lo verdaderamente importante es pensar a las culturas juveniles desde sus variadas producciones, consumos, construcciones sociales y de significados. Al respecto de los enfoques culturalistas, Margulis y Urresti (1996) señalan la advertencia de que al enfatizarse demasiado en lo significativo de las culturas juveniles el signo invade la totalidad del fenómeno, empobreciéndolo. Por tanto, aparte de lo significativo y simbólico hay que considerar otras dimensiones, como aspectos materiales, históricos, políticos.

Para los y las jóvenes, el participar en una determinada cultura juvenil permite echar mano de una gran cantidad de materiales con los cuales pueden identificarse y construir una identidad entorno a ellos (Revilla, 2001), además de compartir estas experiencias “comunes” con otros jóvenes. Esta participación de la experiencia común puede traducirse en una completa adscripción al grupo, o también como una asociación más bien móvil, situación que depende de las propias experiencias personales más que de alguna dinámica que se encuentre subyacente a la constitución de estas culturas, elemento que para autores posmodernos se explica mayoritariamente en participaciones itinerantes y flujos desde una determinada tribu a otra. Lo relevante de este punto es que, si en la idea de tribu se remite al concepto en donde las relaciones son más bien emocionales y en donde el individuo se diluye al interior del grupo, entonces participar de manera momentánea o espontánea en una determinada cultura busca preservar la identidad individual para no disolverse en la moda, estética o estilo de una determinada afiliación. Esta relación entre participar en un grupo pero manteniendo la individualidad puede dar cuenta que en la actualidad la necesidad de buscar anclajes para la identidad individual no se ha perdido; es más, se revitaliza la idea de construir una identidad propia e individual, que se encuentre más allá de la identidad grupal de una determinada cultura o estilo juvenil. Estos anclajes serán revisados en el apartado referido a la identidad.

## **2.6 El concepto de Tribus urbanas**

Si existe un discurso y representación social respecto a las culturas juveniles en nuestro país, generado principalmente desde los medios de comunicación, es el que tiene relación con el etiquetaje de cualquier expresión cultural de jóvenes bajo la denominación de “tribu urbana”, siendo la prensa “el principal medio o soporte para dar cuenta del desembarco de estas nuevas manifestaciones culturales juveniles” (Zarzuri, 2005, pág. 21). Por esta razón, es

necesario realizar una breve revisión teórica para conocer las potencialidades y debilidades de este concepto.

Aunque el término parece evocar a cuestiones más relacionadas con la Antropología que con la Sociología, el concepto fue acuñado por el sociólogo francés Michel Maffesoli (2005), quien plantea en su libro *El Tiempo de Las Tribus: El Ocaso Del Individualismo en Las Sociedades Posmodernas* la idea de que la sociedad está viviendo un proceso de “neotribalización”. En ese sentido, la reflexión tribal trasciende el estudio de las culturas juveniles; más bien es “una reflexión más amplia respecto a los efectos y los cambios que generan a nivel de las relaciones sociales los procesos de globalización” (Matus, 2000, pág. 98). No obstante la aclaración, los medios de comunicación encasillaron esta reflexión teórica en cuestiones que atañen sólo a los y las jóvenes y sus expresiones culturales en específico.

El proceso de “neotribalización” se caracteriza por ser un “giro epistemológico” (Zarzuri, 2000), en donde se pasa de lo racional (propio de la modernidad) a lo emocional (respectivo a la posmodernidad). Además, se establece que el individuo se “diluye” en estas comunidades emocionales que serían las respectivas tribus o microgrupos. Por tanto, las comunidades se convertirían en agentes “desindividualizantes” que descansan en el espíritu de la religión (*religare*) y el localismo (*proxemia*) (Maffesoli, 2005). Así, las tribus presentan cuatro características: 1) Como comunidades emocionales se basan en emociones fuertes pero efímeras, sujetas a las modas y que comparten una determinada estética; 2) generación de una “energía subterránea” frente a la pasividad del individuo de la sociedad de masas; 3) la construcción de una nueva forma de sociabilidad en donde lo principal es la vivencia en grupo, en donde no se tiene una función sino un papel; y 4) necesidad de enfrentar la fragmentación por medio de espacios compartidos (Matus, 2000).

Desde lo anterior, los y las jóvenes buscarían establecer relaciones de tipo emocional, en contraposición de las relaciones racionales caracterizadas por una dinámica de costos-beneficios. Así, dan una vuelta a la tribalidad, en donde las relaciones cara a cara y la emocionalidad se encuentran en la base de la relación social. Las “tribus urbanas” aparecen como nuevas expresiones de subjetividad (Baeza, 2003), especialmente en las áreas urbanas que vendrían a ser disgregadoras y atomizadoras para los individuos.

Una clara formulación respecto al concepto de tribu, es que “este proceso que hemos descrito, de búsqueda y de afirmación del propio yo, abandona su familia, el grupo inicial de referencia, por otro que está fuera de su hogar” (Molina, 2000, pág. 123), la que tiene profundas implicancias, tanto teóricas como metodológicas, ya que observa a los individuos jóvenes desde una perspectiva posmoderna, en donde los jóvenes intentan “escapar” de las instituciones modernas para generar nuevas formas de sociabilidad. Sin embargo, es posible identificar contradicciones con respecto a este concepto: si la modernidad genera determinadas residencias y encapsula a los individuos en determinadas categorías (sexo, clase social, edad)

“resulta curioso constatar que la socialidad contemporánea es mucho más confusa, heterogénea y móvil” (Aguilera, 2009, pág. 123).

El problema del concepto de tribu es que remite a una forma de organización social en donde lo principal es la unicidad de atributos y la homogeneización de sus integrantes, no dando cuenta de la pluralidad cultural y de los variados referentes culturales que pueden adoptar los y las jóvenes al momento de integrar una determinada cultura. De hecho, esta reflexión se transforma en una visión cerrada, ya que no sería posible concebir la participación simultánea de un sujeto en varias y diferentes tribus, las cuales pueden ser, en un primer momento, opuestas y rivales. Esto se debe a que la participación es fuerte pero efímera (el carácter de efímero permitiría el libre tránsito de una cultura a la otra), pero se observará en el desarrollo de esta investigación la participación en ciertas culturas puede ir más allá de lo momentáneo o pasajero.

En muchos aspectos, la cultura *otaku* aparece como una realidad más duradera en el tiempo de vida de los individuos. Si bien es cierto, esta cultura está constituida en su mayoría por jóvenes, también es posible rastrear a otros tipos de sujetos que participan en ella y que no se definen como tales, o la sociedad no los define de aquel modo. Por tanto, los límites se atenúan y las creencias férreas comienzan a tener debilidades en sus cimientos estructurales. Dicho esto, lo importante es salir de las ideas acerca de identidades rígidas, generando una nueva mirada “que trata de no perder al sujeto juvenil pero se busca entenderlo en sus múltiples “papeles” e interacciones sociales” (Reguillo, 2003, pág. 112). Frente a esta problemática, hay quienes señalan que en la socialidad se trata de pasar de un grupo a otro más que agregarse por un tiempo largo a una banda en específico, ya que “contrariamente a la estabilidad inducida por el tribalismo clásico, el neotribalismo se caracteriza por su fluidez, sus grandes reuniones puntuales y su dispersión” (Maffesoli, 2005, pág. 151). Esta socialidad es la que señala en la actualidad la saturación de las mega estructuras para dar paso a lo micro. Pero, reiterando en el caso particular de esta investigación, la cultura *otaku* puede presentar ambos elementos, el de la fluidez y lo efímero como lo más rígido y permanente.

Los elementos anteriormente señalados respecto a la naturaleza de las comunidades emocionales en un mundo occidental sociocultural posmoderno son la base sobre la que se recalca la disolución de la identidad personal en los grupos. Pero, “existen una serie de elementos que impiden la disolución absoluta de la identidad y que anclan al sujeto a una determinada identidad personal, aunque de forma problemática, conflictiva, matizada y cambiante” (Revilla, 2003, pág. 54). Estos elementos son algunos de los “anclajes” que permiten negar la idea de disolución en el grupo de las identidades individuales o personales en la actualidad. Este punto es muy importante si se considera que el *otaku* visto y estudiado simplemente como individuo de consumo ha hecho que algunos autores identifiquen una estrecha relación entre esta cultura y la posmodernidad (Menkes, 2012).

Los “anclajes” a los que se hizo referencia son relacionados al hecho de que es necesario diferenciar la idea de la “disolución de la identidad” en la compleja época actual y las demandas cada día más crecientes de identidades abiertas y complejas, pero identidades al fin, por lo que la noción de que en el mundo de hoy las identidades individuales no son tales, ya que se diluyen en los grupos/bandas/tribus, no es del todo precisa ni da cuenta o designa lo que sucede en la realidad de las sociedades occidentales (Revilla, 2003). El primer anclaje es el cuerpo; el segundo es el nombre propio; el tercero es la autoconciencia y la memoria; y el cuarto se relaciona con las demandas de la interacción. Estos anclajes son necesarios para comprender la posición que poseen las identidades individuales en la sociedad actual, lo que permite evitar caer en una línea de comprensión posmoderna para el análisis de la situación de los jóvenes *otakus* de esta investigación.

## **2.7 La identidad, de la “linealidad” a la “espiral ascendente”**

En las diferentes conceptualizaciones que se han hecho respecto a la juventud revisadas se da cuenta de diferentes maneras de pensar a los y las actores jóvenes en los diferentes periodos históricos de la sociedad occidental. Estas concepciones han buscado identificar cuáles son las características esenciales de los sujetos que se encuentran dentro de esta categoría social, como es el caso de las versiones tradicionales que definen a la juventud en forma de etapa (Duarte, 2000), que se encuentra en medio de la infancia y la adultez. Tal etapa estaría caracterizada por los cambios físicos y psicobiológicos, íntimamente ligados con la maduración sexual. Desde esta versión, la idea de moratoria social se ha instalado fuertemente en el sentido común de la sociedad, siendo la que da cuenta de un momento en donde se le permite a los individuos experimentar diferentes roles “hasta encontrar su lugar en el mundo” (Urraco, 2007, pág. 119), además de ser el momento de la vida en el que se construye la identidad, pensando siempre en el futuro adulto que se ha de llegar a ser, por lo que “ya no es posible pensar la vida y el crecimiento humano si no es con las imágenes lineales de etapas, ascenso y descenso” (Duarte, 2012, pág. 114).

Cabe señalar que el modelo de moratoria se ha tendido a pensar como universal y homogéneo para todos los y las jóvenes, más allá de las condiciones materiales de existencia o de los sistemas de ideas que se manejan en cada sociedad, ejemplo de ello es que esta teoría no es capaz de generar diferencias en cuanto a aquellos que provienen de sectores medios y altos respecto a los jóvenes que provienen de sectores más pobres, ya que la universalidad del proceso sería aplicable más allá de condiciones socioeconómicas. Sin embargo, la moratoria social *per se* solo sería posible en quienes podrían efectivamente estudiar y postergar la entrada al mundo laboral y familiar, mientras que los y las jóvenes de sectores pobres, quienes tienen posibilidades más acotadas en cuanto al tiempo disponible para estar en el periodo de moratoria, no lograrían vivir el proceso de manera adecuada, lo que traería consigo graves

consecuencias a futuro (Revilla, 1996). En el caso de los sectores más empobrecidos, principalmente por las necesidades de ingresar de forma urgente al mundo laboral, carecerían de las condicionantes tiempo y dinero para morar (Margulis & Urresti, 1996). Se observa así que la noción de moratoria tiene una fuerte condicionante socioeconómica, porque sería solo aplicable a aquellos grupos de jóvenes de sociedades y estratos capaces de pasar por dicha instancia al poseer los medios necesarios para ello.

Aún en la actualidad, y pese al debilitamiento de las instituciones “clásicas” de integración social, las que “han sido las principales fuentes de esa ficción de estabilidad en la identidad” (Revilla, 2003, pág. 59), el Estado, la familia y la escuela “siguen pensando a la juventud como una categoría de tránsito entre un estado y otro” (Reguillo, 2003, pág. 106). Por tanto, la influencia de estas instituciones sigue muy vigente, más allá de las nuevas condiciones que generan los cada día crecientes medios de comunicación junto con las nuevas tecnologías de información y las inseguridades de la vida contemporánea, en donde lo característico de este tiempo es la “percepción de que los seres humanos están perdiendo su centro y las trayectorias individuales son cada vez más cambiantes, azarosas” (Revilla, 2003, pág. 56).

La pregunta por la identidad puede ser abordada desde múltiples miradas y abordajes, y en las últimas décadas ha visto un especial interés desde la teoría social (Palomar, 2007) a la luz de los cambios en la sociedad actual. Es por esto que es necesario establecer con qué nociones se concibe la identidad en el presente trabajo.

Lo primero que hay que señalar es una advertencia: la identidad no puede ni debe ser concebida desde posturas esencialistas, menos cuando se habla de la identidad de jóvenes, ya que estas perspectivas han sido las principales causantes de generar una imagen estática y estigmatizante sobre las producciones y prácticas culturales juveniles. Cuando se hace mención a posturas esencialistas, específicamente tiene que ver con la idea de que la identidad de cada individuo- en un contexto social- es la expresión de su yo más íntimo, el cual es totalmente hermético a las influencias externas. Sin dudas, esta aproximación es la más individualista, pero a su vez niega aspectos básicos de la interacción humana, como la construcción de sentido y los constantes procesos de interpretación que se hace, tanto del propio actuar como el de los demás.

En el marco de concebir la identidad social desde un ángulo menos individualista y más cercano a la realidad social Revilla (1996) destaca especialmente los trabajos de Henri Tajfel, puesto que introduce a la sociedad dentro de la identidad de cada individuo, considerando el papel que cumplen los grupos en los que participa cada sujeto respecto a la conformación de su identidad social, junto con una serie de procesos cognitivos y psicológicos asociados a tal participación. De esa forma, sus planteamientos pueden considerarse bastante cercanos a los

propios del interaccionismo simbólico más clásico de la corriente de G.H. Mead (1973), en donde la sociedad es condición de posibilidad para la existencia de la persona individual.

Siguiendo la afirmación anterior, por identidad se comprende el concepto que enuncia Renée de la Torre (2002), quien remite a los autores Peter Berger, Thomas Luckmann y Erving Goffman, al señalar que la identidad “está referida a comprender la manera en que se construyen y se relacionan las concepciones del yo y el nosotros que sitúa los procesos de socialización a partir de los cuales se generan las representaciones colectivas” (Berger & Luckmann, 1986 citado por Torre, 2002, p. 77) “y los ellos basados en la necesidad de demarcación de la diferencia y las fronteras de la identidad” (Goffman, 1993 citado por Torre, 2002, p. 77). Lo interesante de esta definición- en donde autores de escuelas teóricas distintas pero relacionadas convergen- es que recalca el hecho de que la identidad, aunque sea personal, siempre es una identidad socializada, es decir, que existe a partir de la interacción entre actores en contextos sociales. Por tanto, la identidad personal, aunque remita a la “unicidad” (Goffman, 1998) de una persona respecto a los demás, siempre es posible y existe en la realidad a partir de la interacción; más allá de ser personal o social, la identidad es relacional, además de poseer diversas dimensiones acorde a los contextos en donde se despliegan.

La relevancia de destacar el carácter personal de la identidad es que ésta refiere a que sólo una persona puede encajar dentro de la imagen que otros tiene sobre ella y que su propia unicidad hace que los hechos particulares de su propia existencia -hechos que pueden ser más o menos similares entre individuos que comparten determinadas características- existan o se combinen de forma irrepetible en un determinado actor con respecto a otro. La identidad personal se relaciona “con el supuesto de que el individuo puede diferenciarse de todos los demás” (Goffman, 1998, pág. 73), entrelazando los diferentes hechos sociales vivenciados en una determinada y única historia de biográfica.

No obstante, pese a esta conceptualización de la identidad, en donde se puede apreciar la existencia de un y o -socializado- y un nosotros, hay otras miradas que proclaman “la disolución de la identidad individual en la multiplicidad de las relaciones, en la variedad de experiencias de los sujetos o en los enormes cambios sociales que se están produciendo” (Revilla, 2003, pág. 54). Esta última forma de entender la identidad es la que sostienen, principalmente, autores que se adscriben a una mirada posmoderna del análisis acerca del mundo social. Estas teorías comienzan el análisis de la identidad a partir del marco sociocultural contemporáneo existente, caracterizado por un ambiente de creciente inseguridad, en donde el mundo es cada vez más cambiante y menos seguro. Como consecuencia a nivel micro de estos procesos de transformación microestructural, son los mismos sujetos quienes están llamados a constituir su identidad individual, cuestión que no significa que no pueda hacerse en relación a otros, o que esto se traduzca en una disolución total de la individualidad.

En este escenario de creciente incertidumbre, la juventud aparece como más susceptible, teniendo en consideración que se ha pensado como un espacio en la vida de los sujetos en donde la identidad está en tránsito, o simplemente no existe una propiamente tal. Esta idea ha penetrado tan profundamente en el sentido común que, incluso “es aceptado conformadamente por los jóvenes” (Revilla, 2001, pág. 115), siendo esta falta de identidad una de las causas que explicarían el ingreso y participación en las culturas juveniles y que, al mismo tiempo, constituye a la adultez como el punto de llegada de todo individuo: los adultos tienen su identidad definida y es invariable, a diferencia de la identidad de los jóvenes. Esta sobrevaloración de la adultez se ha hecho “sin suficiente investigación que lo respalde” (Revilla, 2001), y es relativamente sencillo buscar casos empíricos en donde la identidad adulta se ve puesta en entredicho.

Lo que acontece durante las diversas juventudes existentes es que los sujetos jóvenes logran cierta independencia respecto a su mundo adulto inmediato -sus padres o profesores, por mencionar algunos- lo que les permite mayor rango de acción para producciones y consumos propios. En este momento, la participación y la interacción con otros en condiciones sociales similares son fundamentales. Además, comienza un movimiento en que el o la joven se empieza a alejar de lo infantil para comenzar a tantear terreno adulto, lo que suele terminar en ocupar una posición social y una identidad diferente en donde dejará muchos aspectos de lo que fue su identidad de joven, pero en otros guardará similitudes. A pesar de esto, la identidad personal seguirá sufriendo modificaciones y reelaboraciones a lo largo de la vida adulta de un modo distinto a lo que sucedió en el periodo juvenil (Revilla, 2001, pág. 116).

Por lo tanto, la identidad no es algo estable o un proceso acabado, en tanto convergen interacciones sociales y personales en él; sus constantes cambios, transformaciones y readaptaciones son procesos que pueden surgir durante cualquier “etapa” de la vida. Este es un primer elemento a tener en consideración respecto a los jóvenes que participan en culturas juveniles, ya que se podrá revalorizar sus prácticas culturales en respuesta a la injustificada tendencia social de pensar que la participación en estas culturas no significan más que actividades que quedarán en el pasado y que no tendrán un impacto real en la conformación de la identidad de los sujetos. Como consecuencia, las producciones, consumos y vivencias en las culturas juveniles queden atrapados exclusivamente en esa “etapa” de la vida, en vez de ser incorporadas como eventos en el sucesivo avance de la vida individual.

Participar en una determinada cultura juvenil tiene más bien relación con procesos de tipo eleccionario, relacionados principalmente con los gustos, como también con la historia de cada actor joven, su propia realidad, sus amistades, oportunidades y necesidades más que con un paso ineludible y obligatorio en el cual se accede a un espacio específico en donde la identidad se puede forjar o cimentar para generar un futuro adulto integrado y productivo. Además, es necesario considerar las condiciones materiales y sociales de existencia en que se

desenvuelven los jóvenes, las cuales pueden ser facilitadoras para el ingreso a determinadas culturas y en la configuración de ciertas identidades.

La adscripción a una determinada cultura juvenil no es un momento ni es parte de la juventud por sí misma. Pese a esto, se sigue considerando el ciclo vital de las personas en forma de etapas sucesivas y lineales: es necesario comprender la vida como un proceso de constante espiral ascendente (Duarte, 2000); saliendo de la linealidad es como se podrán reconocer los diversos aportes que realizan los y las jóvenes, lo que permitirá aprehender lo identitario no desde etapas, moratorias sociales o como algo estático, sino mirándolo con el dinamismo que el mismo proceso representa. Por tanto, es necesario considerar que las identidades de los y las jóvenes se “elaboran en la vinculación de procesos subjetivos e intersubjetivos con los cuales dan forma concreta a su condición de sujetos sociales y actores históricos. Las identidades sociales se manifiestan en la relación entre el individuo y la colectividad” (Krauskopf, 2010, págs. 33-34).

En cuanto a la relación con la colectividad que, en este caso, representan los otros que participan en una determinada cultura junto con un individuo en particular, puede entenderse ésta como una dinámica en donde subyace la idea de la disolución del actor en el grupo, noción fuertemente sostenida desde corrientes teóricas posmodernas y que defienden el tribalismo urbano. No obstante, existen diversos elementos que permiten señalar el fuerte anclaje que tiene la identidad hoy en día en la sociedad –posmoderna o no-.

Como se adelantó, Revilla (2003) identifica cuatro anclajes claves para la identidad en la actualidad: 1) cuerpo, en donde se manifiesta la que es, quizás, la referencia más potente de la autoimagen y la capacidad de actuación de los individuos, además de ser el portador del movimiento del cambio y desarrollo individual; 2) el nombre propio, que es uno de los elementos más relevantes a la hora de constituirse una identidad propia, ya que es por medio de éste que se conoce a las personas y éstas se dan a conocer frente a lo demás, siendo en la sociedad moderna un elemento de registro, identificación y control por parte de organismos estatales como privados; 3) la autoimagen y la memoria, ya que es imposible desvincularse de la propia biografía e historia, elementos fundamentales a la hora de comprender la identidad propia, puesto que son necesarios para almacenar diferentes significaciones y significados que los individuos utilizarán para relacionarse con los demás; y 4) las demandas propias de la interacción exigen individuos responsables de sus actuaciones y a partir de las cuales los demás generan diferentes expectativas, lo que permite la existencia de representaciones individuales coherentes por parte de cada actor participante en la interacción social, y esta coherencia se convertirá en constitutiva de la identidad del sujeto.

Estos anclajes, de alguna manera, trascienden las transformaciones en las nociones de identidad que existen en la actualidad, fuertemente marcadas por la idea de que las identidades

se encuentran “a la deriva” en la sociedad, haciendo que éstas sean un proyecto y un objetivo en sí mismo (Palomar, 2007).

## **2.8 Transmitir la identidad: la fachada**

Si bien hasta el momento se ha hablado de la configuración de la identidad en tanto fenómeno con características personales y sociales, es necesario hacer especial hincapié en los vehículos utilizados por los jóvenes para transmitir sus identidades en contextos culturales. Dichos transmisores han sido especialmente relevantes a la hora de estudiar las culturas juveniles, dado las características rupturistas que suelen tener en comparación a la imagen adulta promedio de la sociedad.

El estudio clásico sobre esta temática fue *Subcultura, el significado del estilo*, desarrollado por Dick Hebdige, en el cual escribe sobre el estilo *punk*, destacando el carácter subversivo del orden que tienen estas subculturas “espectaculares”, entendiendo las manifestaciones en el ámbito de los estilos como resistencias a la ideología imperante. Desde ahí, el énfasis en la apariencia a la hora de estudiar las culturas juveniles se ha vuelto una constante, pese a que la significación que se les da a los mismos dista mucho de los primeros planteamientos provenientes de Birmingham, cuestión por la que el estilo se ha convertido “en lo distintivo de las culturas juveniles” (Zarzuri, 2000, pág. 87).

Al hablar de estilo, se hace referencia tanto a las formas del lenguaje utilizado como a una determinada estética, elementos que permiten generar diferencia respecto a los adultos y a otras culturas juveniles. Para otros autores, el estilo, mediante la estética, se convierte en el único medio al alcance de los jóvenes por presentarse y visibilizarse en la sociedad, debido al impacto visual que genera en las ciudades (Silva, 2002), constituyéndose en algo más profundo, en tanto diferenciación simbólica respecto al resto. Silba (2011) señala que en cualquier grupo de individuos, a la hora de construir sus identidades, marcan una alteridad y, al generarse una noción de diferencia respecto a otros, se termina por constituir -directa o indirectamente- una idea, clara o vaga, respecto a un nosotros como grupo que posee cierto sentido, articulado “a partir de estéticas y prácticas específicas que permiten la construcción de identidades juveniles” (Zarzuri & Ganter, 2002).

La identidad, por tanto, se constituye como un proceso que media entre la personalidad individual y lo social, ya que siempre se gesta en relación a otros en determinados contextos. Esta concepción es la utilizada por los enfoques más actuales, ya que permite “expresar el lado subjetivo de lo social y cómo los individuos se apropian de partes del mundo social” (Hernández, 2006, pág. 461), en vez de pensarla de manera esencialista y aislada del entorno; estudiarla de esa forma puede ser una tarea llevada a cabo por otras ciencias que buscan explicaciones de diferente naturaleza (psicológica, neurológica). Pero, si se desea comprender desde un punto de vista sociológico es necesario considerarla en relación a los procesos

sociohistóricos subyacentes que han permitido su visualización como interrogante, ya que la pregunta por la identidad está estrechamente vinculada con la modernidad, en donde los actores comienzan a reflexionar sobre su propia identidad a la luz de las condiciones de vida cambiantes (Hernández, 2006).

Para comprender mejor el rol que cumple la identidad de cada actor en contextos de interacción es necesario concebirla en términos comunicativos, a partir de la actuación de cada sujeto por medio de la cual se presenta e interactúa con otros y con el contexto como una identidad determinada. Esta perspectiva permite incluir en la noción de identidad al equipo de actores en donde el individuo participa y al espacio social donde se lleva a cabo tal interacción. Esto permite entender el fenómeno identitario como algo mucho más flexible y social, siempre en el marco de interacciones. Para esto, las nociones de estilo o estética no acaban por englobar dicha tarea comunicativa que adopta la identidad, por lo que es necesario extrapolarlas al concepto de fachada personal (Goffman, 1997). Esta fachada refiere a ciertos elementos

De la dotación expresiva, aquellos que debemos identificar íntimamente con el actuante mismo y que, como es natural, esperamos que lo sigan dondequiera que vaya. Como parte de la fachada personal podemos incluir: las insignias del cargo o rango, el vestido, el sexo, la edad y las características raciales, el tamaño y aspecto, el porte, las pautas de lenguaje, las expresiones faciales, los gestos corporales y otras características semejantes (Goffman, 1997, pág. 35).

El papel de la fachada personal es relevante, dado que cada actor, al estar en presencia con otros, se desenvuelve de tal forma que siempre transmite y comunica determinados atributos que se relacionan con su identidad personal y que de manera más o menos consciente busca exigir ser valorado y tomado en cuenta por los otros como aquella determinada identidad que su fachada, y los atributos que la componen, transmiten como imagen de sí mismo en el marco de interacciones con otros individuos.

La fachada personal está compuesta por una serie de atributos que, bien pueden ser ajenos a la voluntad del individuo, pero también están aquellos que son susceptibles a la propia manipulación e intervención de cada actor; son los elementos de esta naturaleza los que se vinculan más estrechamente a la libertad personal de cada sujeto a la hora de construir su imagen en relación al mundo con el que se relaciona, ya que por medio de la fachada entregará y comunicará información sobre su identidad. Al hacer esto, no solo proyecta una imagen de sí mismo, sino que, al mismo tiempo, se proyecta una “definición de la situación” (Goffman, 1997; Herrera & Soriano, 2004), en donde se demanda ser valorado por otros como una determinada persona. O sea, se es y se demanda a los otros cómo deben valorar aquel ser.

En este entramado de interacciones, los actores no se desenvuelven en solitario, sino que para poder sostener la imagen de sí mismos que desean proyectar, han de contar con otros actores quienes buscan el mismo objetivo al mismo tiempo que permiten construir el marco de interacción en donde se encuentran, el cual exige determinados tipos de fachadas acordes con el contexto, tanto de los espacios como de los actores que lo componen. Por tanto, entre los actores se llevan a cabo una serie de interacciones que terminan por convertirse en influencias recíprocas de sus respectivas acciones y representaciones personales, formando verdaderos equipos de actuación. Y es ahí en donde reside la potencia interactiva que sustentan las culturas juveniles para con sus miembros, ya que permiten articular espacios y actores acordes a las identidades que se presentan por medio de determinadas fachadas, además de que se constituyen como espacios en donde las producciones de los jóvenes son valoradas con los mismos códigos y reglas que sustentan sus propias actuaciones, cuestión que dista mucho con lo que ocurre en otros espacios en donde los jóvenes participan cotidianamente.

Se puede establecer la relación entre actor, interacción y espacio utilizando la noción de fachada, por medio de la cual la identidad de cada sujeto entra en contacto permanente con otros, y desde la cual plantea un determinado sí mismo en el orden de la interacción que se lleva a cabo, en donde la valoración de los otros ante lo que se está representando es fundamental para ser considerado, en tanto individuo y como actuación, verdadera. Cuando esta valoración no ocurre, el actor se encontrará permanentemente cuestionado en su naturaleza expresiva, cuestión que da paso a sospechas y sanciones constantes por parte de quien juzga la interpretación del individuo, generándose una asimetría entre las intenciones propias del actor y las expectativas de quienes presencian dichas acciones.

## **2.9 La Estigmatización de la juventud y sus prácticas**

Un fenómeno que se encuentra íntimamente ligado con la conformación de culturas juveniles, aunque no es exclusiva de éstas, tiene que ver con la estigmatización que suele hacerse de estos grupos. Esta situación puede definirse a partir de la relación que se establece entre el adultocentrismo en una cultura determinada y la asimetría de poder que se produce en relación con los y las jóvenes definidos como tales dentro de ella. Por tanto, la relación se basa principalmente en prejuicios, tanto positivos como negativos, que terminan deshumanizando e invisibilizando las potencialidades reales de los y las jóvenes (Duarte, 2012).

En un primer momento, el término estigma fue creado por los griegos para definir aquellos rasgos corporales que mostraban algo malo y raro en el *status* moral de quien los poseía (Goffman, 1998). La relevancia de estos atributos surge cuando se acepta el hecho de que “la sociedad establece los medios para categorizar a las personas y el complemento de atributos que se perciben como corrientes y naturales en los miembros de una de esas categorías” (Goffman, 1998, págs. 11-12).

El proceso de estigmatización comienza cuando el individuo portador de una característica o rasgo “indeseable” o “poco común” se presenta ante aquellos que obedecen a las normas en cuanto su presentación cotidiana (los “normales”) y se genera una “incongruencia” con respecto al estereotipo esperado sobre una determinada persona. Este proceso no es lineal ni unidireccional, ya que permite que la persona que estigmatiza se reafirme en su posición como “normal”, generando una relación asimétrica de poder, siendo en este caso, el adulto el normal en la relación con respecto a los más jóvenes y viejos.

Una de las consecuencias que deben asumir los estigmatizados es que son relegados, en menor o mayor grado de intensidad, de la vida social, ya que el mundo no los acepta. En el caso de los y las jóvenes, sucede un hecho similar: si actúan de formas que se alejan de los prejuicios (tanto positivos como negativos) establecidos desde el mundo adulto, entonces sus prácticas serán consideradas como un problema social, deshumanizándoles a partir de ideas e imágenes preconcebidas sobre ellos (Duarte, 2012). Esta forma de estigmatización se relaciona íntimamente con la forma en que cada sociedad piensa y construye a su juventud; si las nociones acerca de ser joven y lo juvenil han sido construidas en base a visiones naturalizadoras de la vida humana, entendiendo a esta última como un proceso lineal en donde lo principal es alcanzar la adultez, puesto que la juventud es solo un espacio de moratoria, entonces se configurarán prejuicios y desconfianzas hacia los y las jóvenes, lo que generará diversos métodos de sanción y control que fomentarán la estigmatización social de estos actores.

Los estigmas que cargan las personas jóvenes muchas veces no sólo dan cuenta de esas marcas indeseables para y desde la sociedad adulta, sino que se tiende la mayoría del tiempo a invisibilizar el presente y sub (no) valorar sus aportes, ya que se construyen ciertos tipos de identidades sociales virtuales (Goffman, 1998), lo que posibilita que la distancia entre esta identidad (virtual) y la real de los y las jóvenes derive en los estigmas sociales que recaen sobre este grupo. Dentro de los tipos de estigmas, se pueden identificar a grandes rasgos tres tipos específicos: 1) los que refieren a deformidades físicas; 2) relativos a defectos del carácter; y 3) los de carácter tribal, que refieren a raza, naciones o religiones (Goffman, 1998).

Es sumamente pertinente evidenciar la asimetría entre el “superior” mundo adulto y el “inferior” mundo juvenil, ya que lo que se aprecia de esta relación son constantes estigmatizaciones respecto al carácter, las actitudes, personalidades y estado mentales de los y las jóvenes. Los defectos en el carácter y la personalidad- en última instancia, en la identidad de los y las jóvenes- son percibidos como “falta de voluntad, pasiones tiránicas o antinaturales, creencias falsas y rígidas, deshonestidad (...) perturbaciones mentales, reclusiones, adicciones a las drogas, alcoholismo, homosexualidad, desempleo, intentos de suicidio y conductas políticas extremistas” (Goffman, 1998, pág. 14). Esto permite que a partir de un determinado atributo, como el ser joven, se formen una gran cantidad de prejuicios y sanciones. Como

consecuencia de la distancia generada, surgen imágenes sociales que homogenizan la diversidad juvenil, fomentándose de esta manera aquellas que deshumanizan a las juventudes y sus producciones propias. Esto impide conocer y comprender las experiencias cotidianas juveniles, perdiéndose un gran campo de información importante para el análisis sociológico de la realidad social y los grupos existentes en ella (Duarte, 2005).

Como se indicó, la estigmatización constante que se hace de la condición juvenil, sus mundos y formas culturales de agrupación y participación, deriva principalmente del tipo de relación que se produce entre jóvenes y adultos en el marco de una sociedad de tipo adultocéntrica. En la medida que los grupos juveniles generen producciones culturales propias y aumenten la espectacularidad de sus estilos, se producirán mayores y constantes procesos de estigmatización, motivados por las diferencias respecto a todo lo que es considerado normal, adulto, maduro, o lo que se espera que deben ser, hacer y/o parecer los y las jóvenes de una determinada sociedad.

La estigmatización acerca de lo juvenil no solo opera en términos negativos, sino que muchas veces funciona en sentido contrario, constituyéndose en un tipo de estigmatización mucho más sutil, al utilizar apelativos positivos que, en muchas ocasiones, conllevan a procesos de idealización o efebolatría de la condición juvenil, con iguales consecuencias para interacción y la presentación ante el mundo de estos actores sociales. Sin embargo, destacan por su fuerza y consecuencias políticas aquellas denominaciones que denigran a los jóvenes, su condición y sus prácticas:

"Rebeldes", "estudiantes revoltosos", "subversivos", "delincuentes" y "violentos", son algunos de los nombres con que la sociedad ha balizado a los jóvenes a partir de la última mitad del siglo. Clasificaciones que se expandieron rápidamente y visibilizaron a cierto tipo de jóvenes en el espacio público, cuando sus conductas, manifestaciones y expresiones entraron en conflicto con el orden establecido y desbordaron el modelo de juventud que la modernidad occidental, en su "versión" latinoamericana, les tenía reservado. (Reguillo, 2007, págs. 21-22).

Desde lo señalado, es posible y muy útil realizar una vinculación entre la matriz sociocultural adultocéntrica y el análisis cultural respecto a la situación actual de las sociedades occidentales para situar el problema de la estigmatización juvenil. Mead (1971) plantea que hoy en día vivimos en un mundo caracterizado por la "ruptura generacional". Este fenómeno se enmarca en una reflexión que diferencia tres tipos de culturas: *postfigurativa*, en donde los niños y jóvenes aprenden de los adultos; *cofigurativa*, en la cual tanto niños-jóvenes y adultos aprenden de sus pares (aunque los mayores siguen estableciendo los límites respecto al comportamiento de los y las jóvenes); y *prefigurativa*, en la que los adultos aprenden de los

niños y jóvenes. Este último tipo de cultura sería la que está caracterizando a la sociedad occidental moderna, marcada por los constantes y cada vez más rápidos cambios a todo nivel (social, tecnológico, cultural).

A partir de los tipos de cultura expuesta, es posible señalar que la estigmatización que se produce a partir de la relación jerárquica entre el mundo adulto y los mundos juveniles, consecuencia del imaginario social impuesto por el orden sociocultural adultocéntrico (Duarte, 2005) obedece a un tipo de cultura postfigurativa, en la cual el cambio es más bien lento y la característica primordial que une a los dos mundos es la idea de continuidad e inmutabilidad, elementos que deben ser heredados desde los adultos a los y las más jóvenes. Por tanto, las prácticas y producciones culturales juveniles que se alejen de esa inmutabilidad y continuo serán tachadas como elementos indeseables, conflictivos y de riesgo, generando los diferentes estigmas respecto a la condición de ser joven. Además contribuye notablemente en la mantención de esta estructura jerárquica entre mundo adulto - mundo joven el hecho de concebir la juventud en términos lineales y transitorios, como ya se ha señalado con anterioridad. Esto conlleva a que se use como argumento la idea de transitoriedad de la juventud para menospreciar las prácticas y discursos culturales de los propios jóvenes. En otras palabras, si es momentáneo no es trascendente (Feixa, 1999).

Muchos autores señalan que la sociedad actual se encuentra inmersa en una sociedad de cambios y derrumbes de las formas tradicionales de instituciones sociales (como la familia), en donde la tecnología cumple un papel preponderante (Mead, 1971), lo que genera una época de crisis, falta de seguridades y exceso de riesgos. Sin embargo, las generaciones más jóvenes se han constituido como aquellas que mejor gestionan estos cambios y adoptan con mayor facilidad las nuevas tecnologías que los adultos, lo que permite que sean los más jóvenes quienes pueden establecer un nuevo tipo de relación y diálogo con el mundo adulto. Así, la relación asimétrica se convierte en una en la que ambos mundos pueden compartir mutuamente sus experiencias y saberes, no desde una estructura jerárquica asimétrica, sino desde el diálogo y el reconocimiento del valor de las propias experiencias, identidades, saberes y producciones. De esta manera, dejando de lado los estigmas que se construyen alrededor de la experiencia de ser joven que surgen a partir de las visiones lineales de la vida humana como sucesión de etapas jerárquicamente ordenadas (siempre de menor a mayor), será posible revalorizar a las juventudes, conociéndolas desde la realidad y la práctica en vez que del sentido común y los estereotipos. Para lograr esto hay que re-pensar la idea del tiempo de los y las jóvenes, estableciendo que sus vivencias y producciones no son valiosas en razón de un futuro adulto, sino que, más bien, el futuro es ahora (Mead, 1971).

## CAPÍTULO 3. MARCO METODOLÓGICO

Se procederá a establecer los aspectos metodológicos pertinentes para esta investigación y el correcto logro de sus objetivos planteados en el capítulo uno. Para ello, es necesario desarrollar un dispositivo que sea coherente con la perspectiva teórica elegida, además que permita alcanzar los objetivos establecidos para contestar, finalmente, a la pregunta de investigación.

### 3.1 Tipo de estudio

El tipo de estudio corresponde, en un primer momento, a uno de carácter exploratorio. Esto se debe a que se han llevado a cabo variadas revisiones en la literatura social para familiarizarse con los temas de juventudes, culturas juveniles, identidad y estigma, paso previo necesario para cualquier investigación (Cea, 2001). No obstante, los objetivos de la investigación no se han formulado para responder exclusivamente a un nivel exploratorio, ya que “rara vez proporcionan respuestas satisfactorias” (Cea, 2001, pág. 108). El carácter exploratorio también busca dar cuenta de nuevas posibilidades y formas de mirar y comprender los mundos juveniles, caminos que pueden ser tomados por otros investigadores. Cabe señalar que este tipo de estudios se realizan cuando “el objetivo consiste en examinar un tema poco estudiado” (Hernández, Fernández, & Baptista, 1996, pág. 101). En el caso de los jóvenes que participan en la cultura *otaku* en Chile, los estudios son pocos y suelen ser una caracterización acerca de cómo es un *otaku* chileno, dejando de lado elementos importantes a la hora de entender la participación de los y las jóvenes en determinados tipos de culturas y la importancia de dicha participación para la construcción identitaria.

En un segundo momento el estudio toma carácter descriptivo, puesto que se encuentra acorde al nivel de alcance requerido para responder a los objetivos planteados. Este tipo de investigación “busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice” (Hernández, Fernández, & Baptista, 1996, pág. 103).

Si bien se ha teorizado sobre la participación de individuos en culturas juveniles, los estudios sobre jóvenes *otakus* han tenido como misión caracterizar al joven perteneciente a la cultura *otaku*, más que comprenderlo en tanto una cultura juvenil y su papel en la identidad de los individuos jóvenes. Esto ha llevado a una caricaturización de los miembros de esta cultura, ya que el análisis sostenido sobre ellos se basa fuertemente (y casi exclusivamente) en aspectos estéticos, deshumanizando a la cultura, obviando o naturalizando la presencia de sus participantes sin indagar con mayor profundidad en sus significados, motivaciones e interacciones. Es por esto que a partir de un diseño descriptivo se podrá obtener información relevante para caracterizar el fenómeno a analizar (Cea, 2001), mostrando diferentes ángulos y dimensiones del mismo (Hernández, Fernández, & Baptista, 1996).

### 3.2 Tipo de diseño

El diseño de esta investigación es cualitativo, dado que se pretende indagar en una determinada realidad social a partir de las subjetividades de los individuos en los marcos de interacción donde desenvuelven sus identidades. Para Taylor & Bogdan (1994) han prevalecido en las ciencias sociales dos perspectivas teóricas: la positivista, en donde lo que se busca son los hechos o las causas de los fenómenos de tipo social; y la fenomenológica, en la cual se busca “entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del actor” (Taylor & Bogdan, 1994, pág. 16). Esta última es la que corresponde con el diseño de la presente investigación.

A partir de lo anterior, este tipo de estudio parece muy pertinente si se considera que el desarrollo de la teoría interaccionista se liga íntimamente con el avance de estudios de tipo cualitativo. Durante la primera mitad del siglo XX, los métodos de investigación cualitativos fueron ampliamente acogidos y utilizados en las investigaciones realizadas en la Escuela de Chicago (Taylor & Bogdan, 1994), lugar en donde se desarrolló la perspectiva del Interaccionismo Simbólico. A raíz de los objetivos planteados, la metodología cualitativa es pertinente para poder adentrarse en uno de los tantos mundos juveniles existentes y comprender las acciones y significados de los y las jóvenes respecto a su participación en una determinada cultura juvenil y el papel que cumple a la hora de aportar elementos para sus construcciones identitarias.

Los estudios de carácter cualitativo pueden ser emergentes o proyectados (Valles, 1997). Los estudios con diseños emergentes funcionan bien “en circunstancias de investigación sobre otras culturas, sobre aspectos poco estudiados y disponiendo de mucho tiempo” (Valles, 1997, pág. 77). En el otro extremo, los diseños proyectados son aquellos que se asemejan más a los llamados “tradicionales o convencionales”, en donde el plan de investigación se establece con anterioridad.

El presente estudio es de tipo proyectado, ya que se define desde un tipo de diseño más tradicional, en donde se establecen de antemano las muestras, los métodos de producción de datos y sus formas de análisis (Valles, 1997). Esta decisión se ha tomado en relación a que el estudio no contará con un plazo extendido de tiempo para su realización y tampoco con una gran cantidad de recursos económicos, por lo que el diseño de tipo emergente no es viable. No obstante, la decisión de llevar a cabo una investigación con un diseño de tipo proyectado no significará que no puedan realizarse ajustes durante las diferentes etapas de la investigación, ya que la flexibilidad de los diseños cualitativos “aparecen hoy en día ya recogidos en los textos sobre metodología cualitativa” (Valles, 1997, pág. 77). En caso de producirse ajustes, éstos serán para asegurar la calidad de la investigación. Esta decisión se encuentra íntimamente ligada con la técnica de producción de datos cualitativos escogida, ya que en este

caso -uso de técnica etnográfica de observación participante- ésta se encuentra sujeta a diversos cambios o evoluciones que pueden suceder en el campo.

El estudio es no experimental, ya que se pretende “observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para después analizarlos” (Hernández, Fernández, & Baptista, 1996, pág. 205). Este elemento es fundamental a la hora de comprender los fenómenos desde una perspectiva interaccionista, debido a que el investigador no puede construir o elaborar una situación específica para estudiar la interacción entre individuos si quiere adentrarse en sus mundos y significados, los cuales son un producto social (Blummer, 1982). Además, el investigador cualitativo “busca comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas” (Taylor & Bogdan, 1994, pág. 20). Es por esto que se hace necesario -y obligatorio en cierta forma- “la vinculación directa e íntima con el mundo juvenil, múltiple y plural, como condición de la generación de conocimiento comprensivo” (Duarte, 2000, pág. 72). Dado lo anterior, adentrarse en el mundo de los y las jóvenes *otakus* es fundamental, ya que se intentará comprender a los actores desde sus propios marcos de referencias en la realidad (Taylor & Bogdan, 1994), lo que permitirá generar teoría rica en detalle, pero siempre desde la realidad de los y las jóvenes *otakus*.

Dentro de los diseños no experimentales se pueden hallar dos tipos: transversales y longitudinales, los que se diferencian principalmente en los momentos en el tiempo en los que se producen los datos (Hernández, Fernández, & Baptista, 1996). Los diseños transversales “recopilan datos en un momento único” (Hernández, Fernández, & Baptista, 1996, pág. 208), mientras que los longitudinales construyen “datos en diferentes puntos del tiempo para realizar inferencias acerca del cambio, sus causas y sus efectos” (Hernández, Fernández, & Baptista, 1996, pág. 216). En el caso concreto de esta investigación, el diseño es transversal, ya que la producción de datos se realizará en un solo momento y sin el objetivo de contrastar cambios en el tiempo del fenómeno. Sin embargo, es pertinente aclarar que la producción de datos en este diseño “se lleva a cabo de una sola vez, aunque se incluyan circunstancias temporales o contextos ambientales diferentes” (Cea, 2001, pág. 102).

### **3.3 Universo y muestra**

Con respecto al universo de estudio, esta se ha dividido en dos categorías: teórico y empírico. El universo teórico son todos los jóvenes que se definen a sí mismos como *otakus* y el universo empírico son los jóvenes *otakus* que frecuentan eventos, principalmente en las regiones de Valparaíso y Santiago, las cuales son convenciones en donde se encuentran las principales tiendas que brindan artículos relacionados con la industria cultural del *manga* y *anime*, además de configurarse en espacios de interacción entre individuos jóvenes que se definen como tales y con quienes se realizará la investigación.

En un principio, la investigación fue pensada para ser desarrollada en la región de Valparaíso. Sin embargo, la frecuencia en la realización de estos eventos es mucho menor que en el caso de la ciudad capital. Es por esta razón que la visita a los eventos se dieron principalmente en esta última, ya que cuenta con un número mayor de eventos por mes al año en comparación a la quinta región, cuestión que permite una participación y seguimiento más activo de los jóvenes que forman parte de esta cultura juvenil. De esta manera, es posible articular un seguimiento permanente en el tiempo de los jóvenes que se definen como *otakus*, vinculando su identidad manifiesta con las prácticas y acciones más permanentes y que subyacen a su autoidentificación personal.

**Cuadro N° 1: Eventos y Convenciones que Conforman la Muestra**

<b>Evento</b>	<b>Características</b>
<b>1) OtakoberFest</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fecha: 5 octubre 2014.</li> <li>- Locación: Valparaíso.</li> <li>- Lugar: Pub-Restaurante La Piedra Feliz.</li> </ul>
<b>2) Anime Matsuri</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fecha: 1 noviembre 2014.</li> <li>- Locación: Santiago.</li> <li>- Lugar: Gimnasio Olímpico San Miguel.</li> </ul>
<b>3) Expo Japón</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fecha: 18 diciembre 2014.</li> <li>- Locación: Santiago.</li> <li>- Lugar: Los Andes Country Day School.</li> </ul>
<b>4) Anime Expo Summer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fecha: 1 febrero 2015.</li> <li>- Locación: Santiago.</li> <li>- Lugar: Centro Cultural Estación Mapocho.</li> </ul>
<b>5) Friki Show San Valentín</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fecha: 14 febrero 2015.</li> <li>- Locación: Santiago.</li> <li>- Lugar: Centro Cultural La Florida.</li> </ul>
<b>6) Otashow</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fecha: 28 febrero 2015.</li> <li>- Locación: Santiago.</li> <li>- Lugar: Teatro Cousiño.</li> </ul>
<b>7) Fantasy Matsuri 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fecha: 2 mayo 2015.</li> <li>- Locación: Santiago.</li> <li>- Lugar: Escuela República de Paraguay.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

El muestreo realizado es de tipo “No Probabilístico”, ya que la selección de casos responde a intereses del investigador, quien define previamente las características del objeto

de estudio. En torno a la aplicación del muestro cualitativo, se hace necesario “la selección de contextos relevantes al problema de investigación” (Valles, 1997, pág. 91). Además, la modalidad de muestreo y el tamaño de la misma se relacionan tanto con los plazos como con los recursos existentes. El tipo de muestreo seleccionado es de tipo estratégico, ya que “la selección de unidades muestrales responde a criterios subjetivos, acordes con los objetivos de investigación” (Cea, 2001, pág. 200), selección que será determinada por el criterio de saturación, punto en donde la información comienza a ser redundante y significa el cese de la producción de datos. Además, los casos que se seleccionarán para la investigación serán jóvenes que se identifiquen como *otakus* y que comprendan las edades entre 14 y 20 años, ya que pertenecen al grupo de edad que se encuentra cursando la enseñanza secundaria y sobre quienes recae más fuertemente la idea de que están viviendo una etapa de moratoria social, caracterizada por falta de identidad y experimentación de roles. Además, al encontrarse aún en la escuela, es posible que no cuenten con los recursos económicos para poder consumir todos los objetos que desean, lo que establece una gran diferencia respecto a personas que se identifican como *otakus* pero generan ingresos propios.

### **3.4 Técnica de producción de datos**

La técnica escogida ha sido especialmente seleccionada a partir del enfoque teórico que sostiene a esta investigación. Dicha perspectiva, cercana al interaccionismo en su vertiente dramaturgica y junto con el enfoque que se le ha dado a la comprensión del fenómeno de la juventud, los jóvenes y sus culturas a lo largo del marco teórico, desembocan en una aproximación a la realidad a partir de la técnica de la observación participante.

Esta técnica es pertinente para adentrarse en los contextos específicos en donde se desenvuelven los jóvenes *otakus*, principalmente para “oír sus hablas, mirar sus acciones” (Duarte, 2000, pág. 72). Cabe señalar que “la observación participante posee unas condiciones que la posibilitan, que seleccionan las entradas de información pertinente (una cultura, el estilo de vida de una comunidad urbana, la identidad de un movimiento juvenil)” (Delgado & Gutiérrez, 1999, pág. 144). Por medio de esta técnica -que continua el legado de la etnografía- (Corbetta, 2007), se pretende ahondar en los problemas específicos que se encuentran en los escenarios de interacción cotidiana de los y las jóvenes que participan en las culturas juveniles. Esta técnica es, además, muy coherente con las perspectiva teórica del estudio, en donde la interacción, interpretación y los significados que otorgan los mismos actores jóvenes determinan sus acciones y actividades diarias, siempre considerando el marco o contexto de interacción en donde se llevan a cabo. En ese sentido, la observación participante se constituye en una herramienta muy adecuada para el “el estudio de contextos culturales de sectores específicos de la sociedad” (Corbetta, 2007, pág. 313).

También es importante mencionar que gracias a la aproximación cualitativa al objeto de estudio, junto con un técnica *ad hoc*, es posible tomar frecuentemente decisiones metodológicas, con el fin de asegurar la mejor calidad de la investigación a fin de responder a las interrogantes planteadas en los objetivos de la misma. Gracias a esto, el cambio realizado en cuanto a participar en eventos de una región diferente a la proyectada en un inicio no significa, necesariamente, un cambio de rumbo negativo o retroactivo a lo planteado de antemano. “El mejor consejo es arremangarse los pantalones: entrar en el campo, comprender un escenario único y sólo entonces tomar una decisión sobre el estudio de otros escenarios. Cualquier estudio sugiere una cantidad casi ilimitada de líneas adicionales de indagación”. (Taylor & Bogdan, 1994, pág. 34).

Siguiendo las recomendaciones usuales que se hacen en los manuales de investigación que tocan el capítulo del trabajo de observación, se hizo caso de una serie de sugerencias y estrategias necesarias al momento de enfrentarse a los escenarios y actores escogidos para la investigación e importantísimas a la hora de comenzar la producción de los datos cualitativos.

Siempre se buscó no ser en un agente extraño al contexto de cada situación o evento, con el fin de alterar lo menos posible la usual práctica e interacción de los jóvenes en tales medios. De esta forma, “los primeros días en el campo constituyen un período en el cual los observadores tratan de que la gente se sienta cómoda, disipan cualquier idea en cuanto a que el enfoque de la investigación será intrusivo”. (Taylor & Bogdan, 1994, pág. 51).

Ya superadas las dudas y pasos en falso de las aproximaciones iniciales, la construcción de los datos se basó en consejos necesarios para la realización de esta tarea en el campo. Siguiendo las principales recomendaciones realizadas por Taylor & Bogdan (1994), se buscó lo siguiente:

- Establecer *rapport* con los jóvenes, mediante la participación activa y permanente en los distintos eventos observados.

- Participar de las distintas actividades que los jóvenes llevan a cabo en los eventos, como es la visita de los diferentes puestos de ventas, ser parte del público espectador de algún *show* en desarrollo.

- Otorgar información muy general y vaga acerca de los motivos de la investigación en caso de ser solicitado.

- Realizar permanentemente, pero de forma sutil, preguntas que se encuentren en la dirección de los objetivos planteados de antemano.

- Realizar notas de campo en una libreta de bolsillo, siempre y cuando la situación lo permita, anotando en ellas las principales ideas recogidas tanto a partir de la conversación e interacción con los jóvenes, como a partir de lo observado por el propio investigador, siempre evitando los juicios de valor, con el fin de lograr “recopilar datos, de acumular información descriptiva” (Sánchez, 2008, pág. 103).

- Al momento de realizar las notas de campo detalladas, reproducir mentalmente el itinerario recorrido durante la observación, siempre destacando con el código C.O. (comentario del observador) aquellas apreciaciones personales surgidas a raíz del trabajo de campo, tales como sensaciones personales, ánimo, prejuicios, entre otros.

- La realización de descripciones de escenarios y personas de la forma más exhaustiva posible, presentado especial atención a lo dicho por los jóvenes, con el fin de capturar las similitudes y diferencias en los significados que le atribuyen a sus prácticas y experiencias.

### **3.5 Técnica de análisis de datos**

Para analizar los datos construidos a partir de la observación participante y el registro de las actividades en el cuaderno de campo, se procedió a generar una distinción entre las observaciones objetivas y aquellas subjetivas del propio investigador, las cuales fueron etiquetadas como “Comentarios del Observador” (C.O.). A partir de ello, se procedió a realizar el análisis de contenido sobre la información disponible, triangulándola con los resultados de otras investigaciones realizadas en temáticas similares, como también la teoría existente de este campo en ensayos, *papers*, libros, documentos de páginas web, entrevistas, entre otros.

Los datos fueron sujetos al procedimiento de análisis de contenido, con el fin de generar unidades de análisis de acuerdo a los intereses de la investigación, los cuales posteriormente fueron codificados, utilizando categorías elaboradas previamente al trabajo de campo, como también con categorías emergentes que fueron construyéndose a partir de las tendencias y similitudes que surgían con mucha frecuencia y que debieron ser integradas al análisis.

Para esta tarea, se utilizó el software de análisis cualitativo Atlas.TI, que se basa en la Teoría Fundamentada de Glaser y Strauss (Varguillas, 2006), el cual permitió generar los códigos, categorías y relaciones necesarias para poder analizar los datos. Esto permitió detectar aspectos comunes entre todas las observaciones realizadas, aspecto fundamental para comprender una determinada cultura y las identidades que existen en su interior, logrando así un conocimiento en profundidad del caso (Ragin, 2007), el cual se ve colmado cuando se alcanza cierto grado de redundancia, indicador claro de saturación de las pruebas empíricas.

### **3.6 Calidad del diseño**

La presente investigación ha sido resguardada a través de los siguientes criterios de calidad, los que permiten configurar el carácter cualitativo y científico de ésta. Los criterios según Valles (1997) son: el criterio de Credibilidad, para dar garantía del análisis realizado a partir de los datos construidos en el campo. Se garantizó la calidad al construir los datos desde la máxima cercanía con los sujetos investigados, gracias a la técnica de producción de datos escogida. Esto fue posible, dado que la observación participante genera “relaciones de confianza y cooperación con los actores presentes en los escenarios de campo. La calidad y la

cantidad de la información recibida será óptima si quienes la ofrecen lo hacen desde una relación social buena respecto a quién investiga”. (Guasch, 2002, pág. 43). Además, la extensa revisión bibliográfica ha permitido articular los objetivos y el marco teórico de manera coherente para poder realizar la investigación de campo, en donde se contó con una bitácora de observación en donde se registraron aspectos relevantes para el análisis.

El otro criterio utilizado es el de Confiabilidad o Dependibilidad, en donde la información recopilada se encuentra disponible tanto para otras investigaciones como para ser evaluada. Cabe destacar que con la inclusión de las notas de campo futuros investigadores podrán aprender de esta experiencia investigativa y las dificultades inherentes al trabajo con culturas juveniles y observaciones participantes.

Finalmente, la confiabilidad “está relacionada con las “reglas” de observación, el registro de información y la interpretación de resultados, donde la distinción entre los datos proporcionados por los informantes y los comentarios de investigador es de singular importancia” (Sánchez, 2008, pág. 121).

### **3.7 Plan de trabajo**

En un primer momento del trabajo de campo se procedió a establecer contacto con jóvenes que frecuentaban el sector de Avenida Valparaíso en la ciudad de Viña del Mar, lugar en donde se encuentran las principales tiendas de artículos relacionados con la cultura *otaku*. Este acercamiento fue una primera aproximación a la realidad cultural de los jóvenes *otakus*, sin acceder a ella con demasiadas ideas, más allá de nociones generales.

Posteriormente, se inició la construcción de datos cualitativos vía observación participante, actividad que comenzó formalmente durante el mes de octubre de 2014. Este acercamiento y trabajo etnográfico se llevó a cabo a partir de las diferentes etapas que componen a esta técnica: acceso, construcción de datos, registro de información (Sánchez, 2008). El tiempo dependió de la dificultad que presentó el ingreso al grupo, dificultad relacionada con la frecuencia de eventos realizados en la zona de la quinta región; esta situación derivó en cambiar los lugares seleccionados para realizar la observación participante a eventos y convenciones de *anime* realizados en la ciudad de Santiago.

Se procuró establecer un buen nivel de *rapport*, con el objetivo de realizar notas de campo detalladas, pero resguardando la distancia para no participar “militantemente” en las actividades que desarrollaban los sujetos de investigación” (Sánchez, 2008). Durante el registro de la información, se llevó a cabo la reflexión teórica que, en mayor o menor medida, influyó en cambios o ajustes en la estructura del diseño original de la investigación, desde lo teórico hasta lo metodológico.

Posteriormente, se dedicaron los meses de subsiguientes para continuar el trabajo de campo, el cual finalizó formalmente en mayo del año 2015. Cabe mencionar que en diseños

cualitativos de investigación, y en el caso del método de observación participante, el registro de información junto con el análisis del mismo ocurren de manera simultánea, por lo que el análisis, la reflexión y las modificaciones al proyecto sucedieron transversalmente durante todo el proceso investigativo. Finalmente, la entrega final de los resultados, junto con el análisis y la edición final del proyecto está contemplada para marzo de 2016.

### **3.8 Condiciones éticas**

Como la presente investigación requerirá de una vinculación directa e íntima con jóvenes en el marco de su participación en la cultura *otaku* se puede incurrir en asumir ciertos compromisos vinculados a los intereses del grupo (Sánchez, 2008), por lo que se observará por mantener una cierta “distancia investigativa” respecto a los sujetos de estudio, la cual será necesaria para la reflexión teórica y crítica del fenómeno.

Cabe mencionar que aplicar la técnica de observación participante tiene algo de “secreto” (Corbetta, 2007), en el sentido que manifestar y especificar a los sujetos de estudio todos los procedimientos y tareas que se realizarán reduciría enormemente la calidad de investigación – en tanto participación en el entorno “natural” de una determinada cultura- ya que puede perjudicar o trastocar el desenvolvimiento de los jóvenes su contexto cotidiano. Por tanto, se suministró información general respecto al carácter de la investigación, con el fin de participar de la manera más natural posible, sin que los jóvenes cambien o adecúen sus actos por la presencia inmediata del investigador.

Además, se resguardaron las identidades de los y las jóvenes, ya que se indaga en sus propios mundos e interacciones sociales, espacios que han sido configurados personalmente por ellos mismos como lugares de diferencia y agrupación con pares. Esta condición de anonimato evitará que se identifiquen a sujetos específicos con determinadas acciones o ideas, junto con brindar un elemento facilitador para la participación de los y las jóvenes en la investigación.

## CAPÍTULO 4. ASPECTOS IDENTITARIOS DE LOS JÓVENES *OTAKUS*

### 4.1 El rango de edad

Una de las ideas más permanentes a la hora de pensar un grupo social en específico ha sido el de concebirlo en términos etarios, a partir de la agrupación de sus miembros dentro de un rango de edad en común. Ya se ha expuesto anteriormente las consecuencias teóricas, prácticas y sociopolíticas que conlleva hacer una definición cerrada del concepto de juventud a partir de esta herramienta, puesto que genera una imagen social ilusoriamente cerrada, constituyéndose como antecedente para un imaginario lineal de la biografía de los sujetos. Ya Baeza (2003) advierte que la necesidad por contar con un elemento metodológico que permita la comparación entre sociedades de distintos países ha llevado la categorización por edad al extremo como discurso dominante, lo que ha permitido pensar el fenómeno de la juventud como singular y sin relación a contextos sociales específicos.

Esta linealidad no es apolítica, puesto que existen determinados momentos del tiempo vital personal que son considerados jerárquicamente superiores a otros, generalmente en base a prejuicios y estigmas sociales naturalizados y reproducidos en prácticas y discursos. Además, dichas nociones aceptadas desde el sentido común poseen especial sutileza y permean con mayor fuerza el saber hegemónico cuando corresponden a ideas y características que son entendidas y aceptadas como positivas e ideales (Duarte, 2000).

En el caso de las conceptualizaciones en torno a los jóvenes en particular y a la juventud en general, las ideas predominantes terminan por convertirse en estigmas que impiden la reflexión sociológica seria, ya que terminan siendo las características definatorias absolutas a través de las cuales se concibe a la juventud y sus integrantes. Sin embargo, culpar al ciudadano común y responsabilizarlo como el origen o reproductor de las nociones hegemónicas acerca de la juventud y de los y las jóvenes es un acto que omite las tareas pendientes de las ciencias sociales respecto a “una construcción teórica que conceptualice adecuadamente a la juventud. Un objeto teórico, construido desde la misma ciencia social denominado juventud” (Brito, 1998, pág. 1), además de constituirse como una deuda epistemológica al no romper con la realidad, en este caso, los jóvenes.

El hecho de que determinadas culturas juveniles posean miembros que compartan o, más bien, puedan ser agrupados dentro de un rango de edad en específico no debe entenderse como una característica innata de la juventud; hacerlo sólo terminaría invisibilizando las realidades y particularidades de sus miembros, como también ocultando la realidad construida por ellos a partir de la interacción social llevada a cabo en los diferentes escenarios en donde actúan. Es por esto que la edad no se constituye como una puerta de acceso confiable para entender la lógica subyacente de las culturas juveniles, y menos cuando se ha demostrado que la juventud

entendida como periodo vida en términos de años de edad es una construcción social (Bourdieu, 1990; Margulis & Urresti, 1996).

Lo anterior no significa que la cultura *otaku* se articule en torno a individuos de las edades más dispares sin posibilidad de agrupación. Es más, se observó en los distintos escenarios estudiados que las personas que participan en dicha cultura son, en su gran mayoría, jóvenes de entre los 12 y 20 años de edad (Cuaderno de campo)<sup>1</sup>.

Sin embargo, y ha de repetirse de manera incansable, esta agrupación es sólo para un uso práctico y es dependiente de otras variables para poder comprender mejor el fenómeno de la cultura juvenil. De lo contrario, se genera una noción tergiversada de juventud sobre dicha cultura, o la cultura de esa juventud, como el hecho de encontrar jóvenes participantes de mayor o menor edad a la esperada o, por otro lado, encontrar individuos que no serían conceptualmente definibles como jóvenes, pero que sí participan en los espacios sociales de la cultura *otaku*; pensar dichos casos como “datos aislados” sin relevancia haría de la noción de cultura juvenil un concepto cerrado y definido a lo largo del tiempo, postura que se presenta como insostenible en cualquier espacio en donde exista interacción entre actores sociales. Además, cabe mencionar que definir de manera teórica a la juventud a partir de determinados rangos de edad sería concebir la ciencia social como un esfuerzo basado en objetos reales, en vez de ser a partir de objetos construidos (Brito, 1998), siendo ésta una de las tendencias más duraderas en los trabajos sobre juventud y, al mismo tiempo, una de sus principales debilidades, la que ha imposibilitado generar marcos conceptuales concisos que permitan un sistema de ideas coherente para explicar el objeto de estudio.

Pese a lo indicado, el rango de edad no deja de ser útil a la hora de observar cualquier cultura juvenil, y en particular la cultura *otaku*, dado que se aprecia que los actores participantes registrados en las diferentes observaciones llevadas a se corresponden con aquel período de años tipificado usualmente como el propio de la adolescencia y juventud. Junto a esto, el rango de edad de los participantes coincide con aquella moratoria social (Margulis & Urresti, 1996) como tiempo en donde ocurre un determinado proceso en el individuo, en el cual comienza una cierta construcción identitaria al dejar el periodo de niñez para, al final, alcanzar una identidad completa en tanto adulto trabajador y productor. Este proceso termina por definir la etapa de juventud en la biografía particular de los individuos como un espacio vital de tránsito, experimentación y construcción. Pero, dado a que se ha negado “la validez teórica del rango de edad como categoría definitoria de la juventud” (Taguenca, 2009, pág. 159) y, por extensión, su validez aplicada al concepto de cultura juvenil, entonces dicho rango etario debe ser pensado y entendido desde una perspectiva diferente: como social e históricamente construido, a partir de las condiciones de vida de los sujetos, en tanto jóvenes y

---

<sup>1</sup> Cuaderno de campo. C.de.C. en adelante.

no a partir de esencialismos estigmatizantes. Sólo así el rango de edad puede tomar un valor teórico importante.

El rango de edad no se constituye, entonces, como la variable que explica la constitución de la cultura e identidad de los y las jóvenes *otakus*; hacerlo tan solo sería reproducir el discurso psicobiologicista, el cual se ha convertido en el mecanismo por antonomasia para definir a la juventud y a los jóvenes, sino que la franja etaria de los actores involucrados debe ser considerado desde el rol que cumple para el desempeño de las distintas actuaciones de los jóvenes *otakus*. Así, la edad se convierte, de un elemento definatorio y natural, en uno necesario y parte de la interacción entre los individuos.

De esta manera, y en apariencia, la edad de los actores sociales que interactúan en espacios comunes se asemeja a la concepción etaria con la que se categorizan grupos de sujetos, pero, en el fondo, se diferencia de esta última en que la edad de los participantes de dicha cultura se convierte en un elemento fundamental a la hora de generar una identidad común con otro en condiciones de vida similares. Además, la noción de edad (y tiempo) cumple una función primordial al momento de la autoconstrucción identitaria por parte de los jóvenes *otakus*, ya que suele utilizarse como medida para localizar su práctica cultural e adscripción identitaria en el tiempo biográfico de cada uno. En este sentido, muchas veces se remite a la edad como mecanismo para identificar hitos relevantes que terminan por convertirse en marcadores o, incluso, los primeros anclajes a la identidad *otaku* manifestada en el presente.

“Sí, soy *otaku*. Soy *otaku* desde hace unos 10 años, aproximadamente. Ahora tengo 16 años de edad”. (HitomiChan, 16 años, mujer, estudiante de enseñanza media).

Al declarar una edad o tiempo particular, los jóvenes no hablan de ella en términos biológicos, en el sentido de que al cumplir cierta edad, casi de manera instantánea, dan un giro respecto a la niñez y se interesan repentinamente en tener una identidad o ser parte de determinada cultura, sino que siempre se remite a la edad en relación a algún hecho en particular que gatilla un interés especial. Esta es la inversión fundamental respecto a la consideración de la edad en el estudio de la cultura juvenil: suceden hechos a cierta edad en vez de que, a cierta edad, sucedan determinados hechos, operando el dato concreto de los años de vida como un marcador que utilizan los sujetos para categorizar distintos hechos en sus biografías personales.

Los jóvenes señalan que, en ciertos momentos de sus vidas, experimentaron algún hecho que los acercó más a la cultura *otaku*, convirtiendo estos sucesos en hitos más o menos relevantes para explicar su condición identitaria actual. Tales hechos mencionados se relacionan principalmente a dos factores: a) la influencia de los medios de comunicación,

específicamente televisión e internet y b) la interacción con el grupo de pares, como amigos, compañeros de escuela o familiares cercanos (C.de.C).

Los sucesos son localizados por los jóvenes de manera temporal, utilizando como referencia la edad. De esta forma, la edad sí cumple un rol significativo al momento de hablar sobre jóvenes y juventud, especialmente acerca de sus prácticas e identidades, pero este papel es de carácter social en tanto interacción con el mundo, y no de naturaleza biológica. Así, la relevancia de la edad en cuanto al papel que cumple al momento de la interacción social entre actores de edades cercanas cronológicamente radica en el hecho de que, a partir de ella, se puede establecer un aspecto de la identidad del joven en el marco de la cultura *otaku* en donde se desenvuelve e interactúa. Un muchacho, después de afirmar su condición como *otaku*, señaló:

“Soy *otaku*. Desde los 13 años ya asistía a eventos y me relacionaba con la cultura de la animación y *manga* japonés”. (NicoKun, 16 años, hombre, estudiante de educación media).

Los jóvenes comienzan a desenvolverse dentro de esta cultura como consecuencia de un proceso interaccional con objetos culturales y de consumo a fines a ellos y, como consecuencia de tal vinculación, ineludiblemente con otros actores jóvenes relacionados a las mismas, muchos de los cuales se encuentran en condiciones de vida similares, como ser estudiantes de escuela, por ejemplo. Una chica declaró lo siguiente:

“Eh, sí, lo soy (*otaku*). Vengo a eventos de animé desde los 10 años. Tengo 16 también”. (GabyChan, 16 años, mujer, estudiante de educación media).

Como se ha establecido, la edad ha sido el principal mecanismo utilizado para definir a la juventud, a los jóvenes y a lo relacionado con lo juvenil (Brito, 1998), casi exclusivamente mezclando la edad con los cambios psicobiológicos propios de la pubertad. Pero el verdadero valor analítico de la edad en la reflexión de la cultura juvenil *otaku* es considerarlo como elemento que afirma el valor presente del individuo en tanto joven aquí y ahora (Taguenca, 2009). Así, el uso de la categoría etaria muestra una nueva y mayor potencialidad con respecto a la que ha encontrado durante las décadas en la que ha sido utilizada como herramienta definitiva de explicación de los fenómenos juveniles.

Tomando en consideración la nueva dimensión que adquiere la edad a la hora de pensar a los jóvenes, sus manifestaciones culturales en el presente y sus actuaciones, no cabe duda del carácter social de la misma; el “reloj biológico” indica el paso de tiempo, pero es un tiempo

mediado por la interacción con otros, las condiciones de vida en que cada actor se desenvuelve y desde donde se posiciona como individuo e identidad.

#### **4.1 Acercamiento hacia una cultura, inicio y reproducción de identidad.**

Dejando en claro lo anterior, es pertinente centrar la mirada en otros elementos –de naturaleza social e interaccional- que terminan por ser más definitorios a la hora de que los jóvenes *otakus* se autodefinan como tales. En este punto, “lo identitario no constituye un sujeto permanente e invariable en el tiempo, y que sólo es el resultado de una adaptación reactiva a su entorno” (Taguenca, 2009, pág. 160).

Elegir un punto de inicio para analizar la realidad social es de por sí problemático, puesto que toda interacción entre individuos y espacio social no sigue lógicas lineales de causa y efecto, sino que se asemeja más algo que puede ser denominado como “dialéctica de la interacción” o, dicho de otra forma, la interacción social es dialéctica. Pero, dado los datos construidos a partir de la observación participante, el análisis se articulará tomando como partida en la construcción identitaria de los jóvenes *otakus* la vinculación directa con esta cultura.

Las prácticas culturales de cualquier grupo suelen ser identificables más claramente cuando suceden en un tiempo presente en forma de acciones cotidianas, mientras que las prácticas prístinas aparecen de manera mucho más difusa al momento de indagar en la biografía de cada individuo; el sesgo de memoria aparece como una de las problemáticas más conocidas en los estudios cualitativos de tipo longitudinal, pero también contribuye a esta problemática el grado de reflexividad que se realiza sobre las propias acciones a lo largo de la vida, ya que reflexionar ante cada acto e interacción social durante la cotidianidad se constituiría en un esfuerzo descomunal, quizás el más ambicioso estudio microsociológico posible.

Pero sí es posible rastrear algunos hechos más o menos específicos que cada actor destaca como acercamiento relativo al mundo cultural en el que se haya interactuando en el presente, y a partir del cual se presenta como una determinada persona e identidad, tanto autodefinida como señalada externamente por quienes comparten los mismos espacios sociales e, incluso, por los sujetos que observan su representación desde espacios culturales diferentes (Goffman, 1997).

Para comprender la relevancia de la práctica cultural en la identidad *otaku* es necesario partir por una afirmación guía: una determinada identidad requiere de cierta práctica cultural y viceversa. Y el caso de los jóvenes denominados *otakus* parece no ser la excepción.

A partir de los datos analizados, los primeros acercamientos a la cultura señalada aparecen como hitos destacables a la hora de comprender la práctica e identidad del joven *otaku*. En ese sentido, los acercamientos más tempranos se caracterizan por contar con dos

elementos definibles: a) el interés particular de un actor por interiorizarse más en aquello relacionado con lo que disfruta consumir y que identifica como parte de sí mismo; y b) la influencia de pares que participan- generalmente antes que el sujeto particular- en la cultura relacionada con el mundo de la animación y *manga* japonés, y son quienes terminan por constituirse como facilitadores para el acceso a lugares, conocimientos y consumos más específicos. Estos elementos no tienen, necesariamente, que constituirse de manera causal, ya que eso implicaría que todos los jóvenes que son *otakus* comenzaron a interesarse de manera aislada y asocial, sin ningún tipo de interacción retroactiva, cuestión que sería una generalización teórica ajena a lo que sucede en la realidad.

Un ejemplo del acercamiento a la cultura *otaku* facilitada por la interacción con algún par que haya participado previamente de los espacios comunes a los aficionados lo suministra una chica que, ante la pregunta de hace cuánto tiempo asistía a eventos, señaló:

“Hace años ya que vengo a eventos, pero mi amiga recién lleva dos eventos - este es su segundo-, así que de a poco la estoy llevando al lado oscuro” (AkemiChan, mujer, estudiante de educación media).

Ante la pregunta de si se consideraban como *otakus* ambas respondieron al mismo tiempo: una de las chicas respondió con un enérgico “sí”, mientras que la otra afirmaba “no”. Frente a la discrepancia en las respuestas, ambas se miraron y rieron (C.de.C.).

Pero, como también se ha señalado, los primeros acercamientos suelen darse por medio de la iniciativa personal, debido al consumo de series y elementos a fines con la cultura *otaku*, independiente de la manera en que se comenzó dicho consumo, dado la existencia de variados factores externos que influyen en dicha práctica personal y más íntima. Así, los medios tecnológicos de información y comunicación aparecen como vía por la cual se accede y se comienza a consumir determinadas productos culturales. En esta línea, la televisión e internet tienen un rol preponderante en la actualidad. Un muchacho afirmó:

“Llegué a consumir animación primeramente por medio de la televisión, después a través de internet y, finalmente, gracias a otros compañeros y amigos que conocían más del tema” (RyuKun, hombre, estudiante de educación media).

Otro joven declaró:

“Soy *otaku* por las series de televisión y después, por la amistad que tenía con un amigo que también veía series de animación japonesa, empezó a ser más fuerte mi consumo de

series y, paralelamente, la relación de amistad entre nosotros” (NicoKun, hombre, 16 años, estudiante de educación media).

La presencia de las tecnologías de la información y la comunicación, junto con la internación de elementos culturales foráneos operan como un marco de posibilidades de vías de consumo que, en este caso, se relaciona con el conocimiento y la relación personal con un mundo de objetos culturales y prácticas en específico.

Si se agrega a lo anterior las condiciones en las que se desenvuelve la juventud, determinado fuertemente por el tiempo dictado por la escuela y la ubicación que se le asigna en la estructura social, entonces la posibilidad de consumo de estos objetos culturales se hace mayor, y se focaliza en este grupo social. Por estas razones, las tecnologías de información y comunicación, las redes y, finalmente, la globalización aparecen como un marco que genera una mayor y amplia gama de posibles construcciones identitarias y culturales, al deslocalizar y relocalizar elementos que pueden ser adoptados, tanto de manera inconsciente como plenamente consciente, por los jóvenes en cuestión. Esto se puede evidenciar claramente con quienes se definen como *otakus*, ya que el origen de esta práctica cultural deriva, en última instancia, al país en donde se producen los objetos de consumo que son elementos constitutivos y constituyentes de la práctica de los jóvenes *otakus* en Chile.

Esta condición deja en entredicho y, en cierta medida, condiciona las prácticas, tanto individuales y colectivas, de los jóvenes, ya que sus identidades como actuaciones se encuentran mediadas por la naturaleza de los objetos culturales que consumen, llevan a la práctica, reproducen y modifican. Esto se puede apreciar en la reflexión de una chica, quien declaraba:

“Soy *otaku* desde los 6 años de edad. Me acerqué sola a esto, primero viendo las series de la tele y después buscando por mi cuenta otras series en internet” (HitomiChan, 16 años, mujer, estudiante de educación media).

Como se aprecia, la identidad *otaku* puede y debe pensarse, como señala Castells (1999, citado por Reguillo, 2007) no al margen de las transformaciones en las coordenadas espacio-temporales de la “sociedad red”, destacando el papel del mercado en estas transformaciones.

El acercamiento a la cultura *otaku* está mediado, finalmente, por tres variables que interactúan entre sí en cada actor joven: 1) la iniciativa personal, 2) la interacción con el grupo de pares y 3) la influencia de las tecnologías de información y comunicación. Y es a partir de estos tres elementos que comienza a articularse una identidad personal entendida o expresada como *otaku*, propiamente tal. De hecho, en los casos en los que jóvenes son conscientes de su adscripción identitaria, las tecnologías y las redes de hoy son accesos de

información que permiten seleccionar elementos culturales que se desean poseer, por lo que se genera una especie de “identidad a la carta” (Zarzuri, 2000). Un joven afirmó:

“Después de aumentar la cantidad de series que veía, empecé a averiguar por mi cuenta de más series en internet, junto con leer acerca de lo que era la cultura *otaku*, así que me puse a leer e investigar para saber si yo era *otaku* o no” (Pipkun, 16 años, hombre, estudiante de educación media).

Casi de manera paralela a las tecnologías de la información y comunicación, aparece el rol que cumple el grupo de pares del sujeto, en tanto espacio donde se potencia dicho consumo inicial de carácter personal e, incluso, ingenuo e inconsciente. Así, dicha iniciativa individual y privada comienza a fundirse sutil y paulatinamente en prácticas más heterogéneas, llevadas a cabo dentro de equipos de actores que permiten potenciar, sostener y reproducir la acción individual original. Estos equipos, conformados por otros en situación similar, terminan por reforzarse por la práctica activa, interpersonal y exteriorizada del gusto y la afición. En una situación de este tipo aparece un joven, quien mencionaba:

“Primero me dediqué a ver series y, después de unos dos años de consumir muchas series, comencé a asistir a eventos con amigos que también compartían los mismos gustos que yo” (NarutoKun, 17 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Llegado este punto, comienza a asomar la evidencia que se constituye en prueba de la afirmación de una determinada identidad, puesto que la práctica cultural comienza a ganar reflexividad, convirtiéndose en un proceso más estructurado en vez de ser simplemente un modo de ser o hacer, dando cuenta de una preparación previa para llegar a “ser *otaku*”. Para ello, la experiencia de un otro en condición similar aparece como fundamental para localizar la propia actuación personal dentro de un marco de acción que se presenta como mayor y no exclusivo de un solo sujeto en particular. Y es aquí cuando empiezan las disyuntivas derivadas de la necesidad o búsqueda de afirmación como poseedor de una determinada identidad.

#### **4.3 Consumo cultural, o llevando a la práctica la identidad**

Los jóvenes que se declaran como *otakus* se caracterizan por asignar un valor importante al consumo de los objetos culturales afines a esta cultura, específicamente en cuanto a la cantidad y frecuencia de los elementos relacionados al mundo de la animación y *manga* japonés. De esta manera la identidad se reproduce, tanto en su definición como en su práctica, por la vía del consumo. Éste no refiere exclusivamente a la compra y adquisición de objetos físicos, sino que corresponde a la integración en la persona de elementos tanto materiales

como simbólicos, a partir de la interacción con escenarios sociales que presentan un sinnúmero de estímulos. El consumo, en sus más diversas formas, aparece como generador y reproductor de la identidad del joven *otaku*. Pero no se refiere a un proceso de tipo económico o utilitario, sino que abarca símbolos y signos culturales que terminan por ser muy relevantes a la hora de la construcción simbólica de identidades y diferencias individuales y colectivas (Bermúdez, 2001).

Las formas del consumo cultural son tan notables a la hora de la autoidentificación de los jóvenes en tanto *otakus* que las variaciones en el grado de esta práctica se convierten en un diferenciador relevante respecto a otros jóvenes que, si bien comparten espacios sociales similares, no serían necesariamente *otakus* ni desde la apreciación de quienes sí se consideran como tales ni desde la propia autopercepción y definición propia de dicho actor en particular.

Esta importancia en el consumo suele ser reducida a términos cuantitativos, lo que sería la evidencia legitimadora para que un joven pueda declararse con seguridad como un *otaku* entre todos los jóvenes que asisten a los espacios sociales que comparten. Esta legitimación de la identidad viene acompañada por una práctica que radica en la cantidad y en la frecuencia del consumo de objetos culturales. Un muchacho señaló:

“Soy *otaku*, principalmente porque veo hartas series, las veo y las disfruto mucho, aparte que veo series prácticamente todo el tiempo, con mucha frecuencia” (KaiKun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Así, el elemento que define la práctica cultural y por medio de la cual los mismos jóvenes participantes establecen diferencias y similitudes entre ellos tiene relación con las nociones de consumo y cantidad. Además, los espacios sociales en donde esta cultura encuentra su práctica y reproducción –los eventos- se articulan entorno a una lógica de consumo permanente, a través de procesiones a lo largo del tiempo de duración de los espacios en donde participan, siendo muchas veces ésta la finalidad para asistir a ellos.

Junto con la práctica personal de visualizar series de animación, también se articula todo un mercado dispuesto para la disposición de objetos relacionados a esta cultura: *posters*, camisetas, peluches, figuras, chapas, discos, accesorios, parches, gorros, bufandas, lentes de contacto, artículos de escritorio, entre muchos otros (C.de.C). Se agrega a esto, el permanente consumo por medio de estímulos externos que terminan por colmar todos los sentidos -lo visual y lo auditivo, mayormente- generando un consumo cultural simbólico, en donde las imágenes son el medio más evidente; las gigantografías e imágenes relacionadas con los elementos del mundo relacionado con el *manga* y *anime* japonés son frecuentes, y muestran determinados estereotipos que operan como tipos ideales de esta cultura (C.de.C). Es, al mismo tiempo, consumo material (físico, objetos) como simbólico (imágenes, estereotipos). Y

en los espacios de los eventos y convenciones de la cultura *otaku*, este consumo es permanente, por lo que dicha práctica aparece como constitutiva y constituyente, a la vez, de la cultura y la identidad de los jóvenes que se definen como *otakus*.

Para llevar adelante la mencionada práctica del consumo, es necesaria la existencia de espacios que promuevan y distribuyan elementos susceptibles de ser absorbidos por los jóvenes; la presencia de negocios y locales que ofrecen productos específicamente relacionados con la cultura de la animación y el *manga* japonés, como también la disposición de *stands* de ventas, se convierten en espacios específicos en donde la asistencia de los actores permite consumo y reproducción de su propia identidad- en particular- y de esta cultura- en general-.

Una práctica observada en los eventos, la cual fue una constante en cada uno de ellos, tiene relación con la peregrinación casi ritual que ocurre en dichos espacios sociales y culturales por parte de los jóvenes asistentes, en donde la presencia de puestos de ventas y de locales de expositores congregaban decenas de miradas, las que se fijaban con curioso interés en los objetos que se presentaban, las cosas que se podían comprar o, simplemente, revisando los artículos disponibles en cada puesto para quejarse de la falta de dinero para adquirirlos (C.de.C).

Como ha sido señalado, el acceso al mundo relacionado con el *manga* y la animación japonesa suele comenzar como una actividad personal que comienza a canalizarse por medio de actividades más específicas. En este sentido, el consumo inicial se complejiza y diversifica, generando una relación más directa e íntima con este mundo cultural. Es el caso de una chica que declaró:

“Empecé a ver series de animación por mi cuenta. Después de un tiempo, me enteré que una hermana de mi cuñada también veía series, por lo que empezamos a relacionarnos más por eso, pero siempre en torno a la animación japonesa. Empezamos a intercambiar series entre nosotras y a hablar sobre ellas” (SakuraChan, mujer, estudiante de educación secundaria).

Sumado a los elementos mencionados –iniciativa personal y el grupo de pares- la práctica del consumo cultural aparece como característica común de la identidad de los jóvenes *otakus*, y que opera a través de los sentidos, la interacción social y la práctica cultural. Además, la existencia de imágenes y estereotipos bastante específicos permiten que el consumo no se detenga en ningún momento, siendo un elemento esencial de la práctica y del identificarse como *otaku* o, al menos, muy cercano a la cultura aficionada a la animación y *manga* japonés. Pese a esto, sin dudas, el consumo más evidente tiene relación con la revisión de series, películas, *mangas* y videojuegos (C.de.C).

Continuando con la idea anterior, se puede observar que el consumo, tanto de objetos materiales como simbólicos, es un elemento que se constituye como una interacción constante entre el actor individual en tanto identidad particular y la cultura en específico, generándose así un proceso interaccional con el contexto, entendiendo a este último como compuesto por los otros participantes que comparten dicho espacio como el escenario en sí; concebir el contexto conformado por actores y entorno a la vez evita pensamientos lineales riesgosos a la hora de concebir la identidad y la cultura como fenómenos sociológicos: usualmente, se utilizan estos términos para explicarse mutuamente, sin hacer hincapié en la complejidad que cada concepto, por sí mismo, implica (Rastrepo, 2007). Para evitar esto, el proceso interaccional que opera en la construcción identitaria de los jóvenes es fundamental, ya que permite observar cómo se va articulando una práctica que termina por generar una identidad más o menos específica.

Podría señalarse, entonces, que el consumo genera determinadas identidades y estas requieren de consumo para reproducirse y afianzarse en la biografía de cada sujeto. Y como tercer momento de esta dialéctica surge la cultura que se está practicando y reproduciendo, constituyéndose, a su vez, en el marco o momento cero para la operación de identidad y consumo. De esta forma, la identidad constituida a través de la vía del consumo se constituye como un valor importante para entender la identidad en el marco de la cultura juvenil *otaku*.

#### **4.4 Identidad exteriorizada: el rol de la fachada personal como transmisor de identidad.**

Un elemento importante al observar cualquier tipo de cultura en su especificidad es el hecho de que los miembros comparten ciertas características comunes, tanto psicológicas como estéticas, los cuales permiten identificar correspondencias entre sus miembros en tanto elementos culturales específicos de dicho grupo social.

En el caso de la cultura aficionada al mundo de objetos relacionados con la animación y la historieta japonesa, se observa que, en muchos casos, los individuos participantes presentan atuendos y accesorios que suelen hacer referencia a los objetos culturales que consumen. Este uso de accesorios estéticos no es solo consecuencia de sus prácticas y aficiones culturales, sino que se constituyen en verdaderos aspectos de la dotación dramática con la que se desenvuelven en esta cultura. Reguillo (2007) llama a esto “dramatizar la identidad”, en donde la apariencia opera como emblema que permite la identificación con unos y la diferenciación con otros.

No se trata solamente de fabricarse un “*look*”, sino que se otorga a cada prenda una significación vinculada al universo simbólico que actúa como soporte para la identidad. Puede decirse sin exagerar que no existen identidades juveniles que no reinventen los productos ofertados por el mercado para imprimirles a través de pequeños o grandes

cambios, un sentido que fortalezca la asociación símbolo-objeto-identidad (Reguillo, 2007, págs. 97-98).

Por medio del consumo cultural los jóvenes *otakus* practican y reproducen su identidad en tanto tales, valiéndose de una serie de herramientas estéticas como simbólicas, siendo las primeras las más socialmente visibles y directas, ya que son exteriorizadas a través de determinadas fachadas personales. Estos elementos accesorios, que dan cuenta de determinados gustos, consumos y prácticas, terminan por convertirse en una estética determinada, la cual suele constituirse en el arquetipo “ideal” de lo que es o, al menos, cómo se ven los miembros de una cultura en particular.

Una de las evidencias más claras sobre el papel que cumple la estética *otaku* como fachada personal de los jóvenes refiere a una serie de accesorios utilizados, principalmente, en la vestimenta. Es relativamente fácil apreciar bolsos repletos de chapitas, parches, camisetas e imágenes de series de animación y de la cultura *otaku* en general utilizados por los jóvenes (C.de.C). Y puesto que la fachada obviamente acompaña siempre a quien la porta, es relativamente sencillo reconocer a los jóvenes que forman parte, en algún grado, de esta cultura juvenil, ya que los mismos elementos accesorios que se utilizan se suelen ocupar en diferentes ocasiones y espacios, como la calle o la escuela, cuestión que va consolidando una verdadera identidad social en relación a los individuos ajenos a esta cultura.

Un ejemplo de lo anterior se puede encontrar en lo señalado por una chica que vestía con un llamativo vestido de color rosado y cargada de accesorios, como collares, anillos y pulseras (C.de.C):

“Más que ser *otakus*, específicamente somos *haraju*<sup>2</sup>, que es el nombre de un lugar en Tokio donde se juntan muchas jóvenes usando ropas coloridas y mezclando modas. Y me visto así porque es como parecido a mi personalidad” (HaraChan, 20 años, mujer)

De esta manera, la importancia del elemento estético en tanto fachada radica en que se convierte en la imagen que transmite el actor hacia los demás, como a su vez exterioriza motivaciones e inclinaciones personales. Además se constituye, en este caso, como un acto consciente (Goffman, 1997), ya que busca reafirmar la identidad personal en un determinado entorno social por medio de toda la dotación de elementos accesorios que cada actor utiliza como parte de su propia fachada.

Dentro de la cultura *otaku*, la suma de estas fachadas personales se van articulando como expresiones sociales más o menos estables en el tiempo, por lo que siempre aparecen jóvenes utilizando algunos de los elementos señalados, lo que funciona como un aspecto importante en

---

<sup>2</sup> Estilo que toma su nombre del distrito de *Harajuku*, en Tokio, y considerado un lugar a la vanguardia en cuanto a modas juveniles.

la interacción entre los asistentes a los eventos. Sin embargo, para quienes no son cercanos a estos espacios que operan como los marcos contextuales en donde se pueden llevar a cabo actuaciones con dichas fachadas, verán aquella indumentaria y estética como algo extraño y/o excéntrico, reduciendo la identidad de los jóvenes *otakus* a su expresión más superficial, reaccionando de manera prejuiciosa, sorprendida o, incluso, agresiva; el elemento estético y la imagen en esta cultura se constituyen como vehículos que expresan la identidad del joven, tanto como persona y como *otaku*, llegando en muchos casos a ser una imagen identitaria exagerada para quienes observan con sorpresa las prácticas relacionadas con estas fachadas, constituyéndose en una identidad social virtual (Goffman, 1998), sobre la cual se valora al actor y se juzga sus actos. Es más, un muchacho que vestía como un personaje de una serie de animación llamada *Bleach* señaló:

“De hecho, me gusta que me vean vestido así en la calle, ya que me da exactamente lo mismo lo que la gente piense u opine al verme vestido así” (IchigoKun, 18 años, hombre, egresado de educación secundaria).

Esta postura se presenta como una manera de reafirmar la propia identidad personal por medio del uso de una determinada fachada personal en espacios sociales externos a los estructurados para valorarla e interactuar con ella, como son las convenciones o los locales afines que venden artículos relacionados con el *manga* y la animación japonesa.

La necesidad de las fachadas personales de ser portadas en los contextos sociales acordes a ella no es mera casualidad, ya que sobre el acto de representar por medio de la misma determinada identidad incide, de manera absoluta, la legitimidad que es otorgada por los otros participantes en aquel escenario en donde se desenvuelve dicha fachada que presenta cada actor. O sea, la fachada personal, por sí mismo, no es fuente última de legitimidad de la identidad representada de cada joven: incide sobre la misma las expectativas de los otros miembros que observan y se relacionan con la fachada de ese actor. Una chica afirmaba respecto a este punto:

“Me han hecho *bullying* por ser *otaku*. Me molestaban y, de hecho, una vez me cortaron el pelo compañeros de curso. Me encontraban rara porque yo no estaba ni ahí con escuchar la música de ellos. Mis compañeros eran todos flaites que solo escuchaban reggaetón y cumbia. A mí me gusta el *Jrock* y el *Jpop*<sup>3</sup>. Pero ya no me molestan, y por eso los eventos son importantes para poder desenvolverse sin problemas. Lo bueno de los eventos es que uno viene y puede ser y vestirse como quiera, nadie te va a molestar” (ReiChan, 16 años, mujer, estudiante de educación secundaria).

---

<sup>3</sup> *Jrock* y *Jpop* refieren a la música de estilo rock y pop, respectivamente, que se elaboran en Japón.

Como se ha señalado hasta el momento, la apariencia estética es solo una de las posibles características identitarias de un grupo cultural común. Se ha revisado que en la cultura juvenil *otaku* uno de los aspectos identitarios más claros tiene que ver con el uso de elementos accesorios que evocan a algún aspecto propio de esta cultura. Esto conlleva a la conformación de una fachada personal determinada, que opera con normalidad en ciertos contextos. Pero además de los accesorios, se observa que la utilización de estos artículos da cuenta de la capacidad de autoproducción de la propia fachada personal por parte de los jóvenes, la cual busca transmitir y dar cuenta de determinados gustos o de la propia identidad con la que desean presentarse y ser valorados.

Pese a la evidente presencia de dichos elementos accesorios, también es destacable la transformación directa del propio cuerpo, por medio del uso de maquillajes y peinados variados, elementos que también forman parte de la fachada personal de cada actor y que pueden articularse dependiendo de la situación en la que el joven se encuentre. Es más, un muchacho que se encontraba en un rincón de un gimnasio de una escuela donde se llevaba a cabo una convención solicitaba ayuda a dos chicas para que le dieran instrucciones mientras él se alisaba su cabello con una máquina enchufada al toma corriente de un muro (C.de.C). Esta producción intencionada de la propia fachada se traduce en una identidad que se define desde el propio actor, y que busca proyectar a los demás a través de su apariencia. Para algunos autores, este esfuerzo se vincula íntimamente con una resistencia a quedar en el anonimato, generando una imagen que permita reconocer la existencia de los jóvenes en tanto sujetos con identidad propia, convirtiéndose así este trabajo en una búsqueda constante por la propia visibilización (Silva, 2002).

#### **4.5 El *Cosplay*, o la fachada personal *otaku* total**

Una de las prácticas más reconocibles y características asociadas a la cultura *otaku*, y que además constituye una de las bases para los estigmas sociales que se articulan alrededor de la misma, es la práctica del *cosplay*. Este acto se traduce, en términos amplios, en caracterizarse como un personaje de alguna serie de animación, *manga*, videojuego, u otro relacionado por medio de un disfraz (Wikipedia, 2015).

Los jóvenes que asisten a los eventos caracterizados de manera particular, si bien no son la mayoría de los participantes, sí destacan entre la multitud. Prácticamente en todos los eventos observados se encontraron jóvenes haciendo algún tipo de *cosplay*. Muchas veces los trajes eran aparatosos e incómodos, pero, pese a la dificultades que entraña utilizar una vestimenta de este tipo, muchos señalaron que lo practicaban porque era algo que les gustaba y les divertía hacer (C.de.C), especialmente en lugares en donde se desarrollan eventos y convenciones, ya que aparecen como espacios pertinentes para el desenvolvimiento de esta particular y distintiva práctica.

Quienes asisten como *cosplayers* lo hacen dispuestos a participar en concursos o simplemente con la finalidad de divertirse y ser fotografiados por el resto de los asistentes al evento (C.de.C), por lo que la relevancia de estos personajes para la construcción de los espacios culturales de la cultura *otaku* es fundamental en varios aspectos, principalmente porque en torno a esta práctica se desarrollan actividades (competencias, por ejemplo) como, a su vez, se convierten en una de las principales atracciones de los eventos.

El carácter representacional del *cosplay* es uno de los elementos más destacables y visibles de esta cultura, pero va más allá de la mera representación de un personaje de ficción. Se pudo observar que existe una constante búsqueda de profesionalización de esta práctica, llegando a ser reconocidos nacional e internacionalmente jóvenes dedicados a ella, generando una alta valoración social la sofisticación de sus diseños y su desempeño en el tiempo (C.de.C). Incluso, hay quienes que, además de utilizar un traje y caracterizarse como cierto personaje de su gusto, tratan de imitar la personalidad del mismo mientras lo están representando, otorgando a su práctica un grado mayor de autenticidad a la imagen que están proyectando, cuestión que es percibida por los asistentes como algo positivo.

Usualmente, aparte de la presencia de los *cosplayers* que asisten disfrazados a los eventos, es posible apreciar a decenas de jóvenes que comienzan a caracterizarse mientras se encuentran en el lugar de la convención; los baños de los recintos suelen estar repletos de individuos realizando los últimos retoques de sus trajes ante la imagen de los espejos, mientras se aplican maquillaje y otros elementos necesarios para desempeñar el papel del personaje que van a mostrar al público asistente (C.de.C). Este carácter dramático que tiene la representación del *cosplay* como práctica distintiva en la cultura *otaku* genera un quiebre casi total con los papeles sociales cotidianos que un individuo joven desempeña en los distintos escenarios donde se desenvuelve habitualmente, como son la calle, la escuela, la familia o el trabajo. Y ahí está una de sus potencialidades, ya que permite representar un papel que, en la realidad cotidiana, sería imposible de llevar a cabo de manera completa, debido a que aparece como una actuación discordante con el contexto en donde se desarrollara y con las expectativas sobre las acciones y apariencia que han de poseer dichos actores.

Cuando se genera una diferencia importante entre la práctica que se realiza y el lugar en donde ésta se lleva a cabo la actuación queda deslegitimada y sancionada moralmente por los demás observadores. Pero, si se lleva a cabo en escenarios en donde las personas que observan dicha representación están dispuestas a aceptarla como legítima y/o apropiada al contexto, entonces la representación del *cosplayer* y las fachadas personales quedan validadas en y por dicho espacio de interacción, operando sin sanciones y de manera efectiva la proyección de la situación del sujeto que actúa frente a los demás.

Se ha establecido de manera latente una distinción respecto a la identidad juvenil *otaku* que es necesario manifestar. Por un lado, se aprecia una definición de la identidad desde el

propio actor joven, que puede señalarse como identidad personal, y que se encuentra íntimamente relacionada con las motivaciones individuales respecto a su manera de presentarse socialmente ante otros. Junto con esta definición, íntima y personal, también opera una práctica en donde se muestra y externaliza esta identidad por medio de signos, imágenes y espacios sociales determinados, los que se articulan como sustrato o dimensión material de dicha identidad. En el caso de los jóvenes *otakus*, esto sucede por medio de una estética – entendida como fachada personal-, la que se constituye en un anclaje social de la identidad personal/individual. Así, la identificación personal más íntima se transmite a los demás, constituyéndose en la identidad social de los jóvenes, formando dos dimensiones de la identidad de cada actor joven, las que coexisten de manera recíproca y son mutuamente interdependientes. En ese sentido, identidad personal es identidad social y viceversa, en cuanto actores individuales que actúan en contextos sociales, por medio de la interacción con otros jóvenes en espacios comunes, y que terminan por elaborar un determinado tipo de identidad juvenil relacionada con la cultura *otaku*.

El *cosplay* como práctica concreta se constituye, entonces, en una las imágenes más visibles respecto a esta cultura, y esta visibilidad es, a su vez, uno de los factores que permiten generalizaciones apresuradas y estigmatizaciones acerca de los y las jóvenes que se definen como *otakus* por parte de quienes son ajenos a esta cultura.

Es tal la relevancia de esta práctica que algunos la identifican como condición necesaria para ser o denominarse como *otakus*, dando cuenta de la fuerte influencia entre un cierto tipo de práctica con alguna identidad en particular, tal y como señala un joven:

“Para ser *otaku* siempre he dicho que hace falta empezar a ir a eventos y a hacer *cosplay*. Recién a partir de eso, podría considerarme como *otaku*” (SasukeKun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Pese a lo anterior, algunos jóvenes que realizan esta práctica no la ven como constituyente de una identidad *otaku* ni se identifican necesariamente como tales, pero sí da cuenta de ciertas inclinaciones personales:

“Llevo un par de años viniendo a eventos, pero recién hace un año comencé a hacer *cosplay*. Pese a que me gusta, no sabría si definirme como *otaku* o no, pero me gusta todo esto” (KenshinKun, 18 años, hombre).

De todas formas, la fachada personal de cada actor siempre termina por transmitir socialmente una definición que emana desde el propio actor joven, lo cual puede generar discrepancias respecto a aquello que se buscaba transmitir originalmente, reduciéndose a una

estigmatización social debido a dicha discrepancia, entre lo buscado -por el actor- y lo interpretado -por el observador-. Pese a esta consecuencia negativa de la transmisión de determinados aspectos de la identidad personal, y puesto que el actor no puede definir completamente la situación con su actuación, hay jóvenes que minimizan el rol de los observadores externos, utilizando como estrategia para ello el desplegar su actuación y fachada personal más allá de los contextos adecuados y de las sanciones morales que puedan imputarle los observadores foráneos.

Por lo tanto, la fachada personal siempre transmite algo, siendo el contexto social en donde se desenvuelve un aspecto fundamental a la hora de lograr definir socialmente la representación que se realiza. Debido a esto, la fachada, para ser considerada legítima y no ser sancionada, junto con dar a entender aquello que se busca transmitir, requiere no solo de la capacidad de los actores de interactuar e interpretar sus actuaciones, respectivamente, sino que necesita también de espacios sociales específicos en donde llevarse a cabo, siendo contextos en los cuales las representaciones y las fachadas personales de los actores no se ven cuestionadas o valoradas a partir de categorías ajenas a dicho encuentro.

La identidad de los jóvenes *otakus* es transmitida y socializada por medio de la fachada personal, presentando con ella una determinada estética caracterizada por una serie de objetos que dan un sustrato material y representacional a la identidad personal definida interiormente. Pero cabe destacar que la fachada no solo opera con elementos meramente “accesorios”, como pueden ser determinados objetos agregados a la ropa o al cuerpo. También son parte de la fachada personal aspectos tales como el lenguaje y las expresiones faciales (Goffman, 1997) y, en el caso de los jóvenes que participan de esta cultura, estos se pueden manifestar por medio de determinados gestos y actitudes; no es de extrañar encontrar jóvenes *otakus* que, a su vez, actúan de manera extraña o caricaturesca para el observador externo a esta cultura juvenil (C.de.C). Estas actitudes y maneras, que son procesadas por el observador ajeno como “diferentes” en un sentido genérico (apelativos como raras, infantiles, enfermas, entre otras son comunes) son constitutivas de los espacios afines a esta cultura y de los que se identifican con ella.

Puesto que las prácticas de los jóvenes *otakus* se articulan en torno al consumo de objetos culturales foráneos, relacionados con la industria de la animación y el *manga* japonés, sus fachadas manifiestan, en una u otra medida, determinadas pautas de comportamiento, por medio de los diferentes estereotipos existentes en dicho mercado cultural. En ese sentido, los estereotipos se convierten en estereotipos de consumo, los que, a su vez, funcionan como insumo para la producción de identidades particulares y bien localizadas. Así, se constituyen en modelos de conducta que forman parte una identidad en específico.

Un ejemplo claro de esta situación fue el caso de una chica que amablemente ofrecía dulces a modo de regalos para los asistentes. Sin embargo, si la persona que recibía este dulce

no respondía amablemente al gesto, la chica podía reaccionar, según una acompañante de la misma, de forma *yandere*<sup>4</sup>, por lo que lo ideal era aceptar rápida y cortésmente el ofrecimiento (C.de.C). Otro caso de fachada expresada corporalmente se observa cuando una chica, utilizando cierto *cosplay*, accedió a sacarse una fotografía con un joven asistente de un evento que la vio a la distancia: la muchacha en cuestión adoptó una pose que, al parecer, se correspondía con la personalidad del personaje que representaba para ser captura fotográficamente, para luego seguir caminando (C.de.C).

La fachada de los jóvenes *otakus* se constituye de diversos elementos que terminan por ser vehículos expresivos de sus identidades particulares, las cuales están permeadas por las imágenes y estereotipos existentes comunes de esta cultura y sus derivados, por lo que el desempeño de determinados papeles estereotípicos, que terminan por constituirse como una determinada identidad personal en contextos específicos, pueden parecer extraños y falsos para quién no se encuentra íntimamente ligado o vinculado con dicho contexto, provocando la sensación del observador ajeno, pero que para los miembros o cercanos a la cultura tal impresión se convierte en parte de la persona y su identidad, además parte constitutiva del propio contexto (Goffman, 1997).

En muchos casos, las fachadas personales utilizadas por los jóvenes suelen estar inspiradas en los personajes de ficción de las series y objetos que consumen, o al menos utilizan accesorios que evocan y/o hacen referencia a sus consumos culturales. Muchas veces la influencia de ciertos estereotipos de la cultura de la animación japonesa son tan potentes que algunos jóvenes adoptan ciertas maneras, posturas y actitudes típicas de los personajes de ficción de estas series, constituyéndose cada una como parte del despliegue interaccional de cada individuo en los espacios sociales observados. En algunos casos, estas adopciones son tan evidentes, que se pueden considerar como actuaciones incongruentes respecto del actor y del espacio en donde se llevan a cabo, siendo tomadas como actuaciones falsas, pero que se constituyen como parte de la identidad social del joven dentro de los límites de los espacios de interacción como son los eventos, dado a que los participantes de aquellos espacios, quienes pueden ser aceptados como grupo de pares en algún grado, están representando papeles similares, aceptando y promoviendo dichas actuaciones como legítimas.

Son estos mismos elementos que, al ser tomados y resignificados por el mundo adulto de manera externa y lejana terminan por constituirse en la base empírica que da cuenta sobre la manera de ser de estos jóvenes, y lo que permite categorizarlos de las más diversas formas, principalmente como inmaduros o en preparación y experimentación para su futura etapa adulta; a fin de cuentas, lo que ocurre es una sobrecarga de estereotipos negativos a las identidades juveniles y sus prácticas a partir de juicios emitidos a partir de un conocimiento en extremo parcializado de dicha realidad, reproduciendo un pensamiento esencialista acerca de

---

<sup>4</sup> Término para referirse a una personalidad que, por razones amorosas, se vuelve hostil, psicópata y hasta puede llegar a asesinar con el fin de que no se interpongan en su vida amorosa.

qué es la juventud, qué es propiamente juvenil, cómo son los y las jóvenes en general, tomando como base la imagen estética de los mismos, la que, por las razones que han sido señaladas, no serán coherentes con la imagen mental que se tiene desde el mundo adulto o en vida social en general.

Estas imágenes estereotípicas de las prácticas juveniles han permeado de tal manera el sentido común hegemónico que, incluso, referentes de las ciencias sociales caen en imágenes estigmatizantes a la hora de pensar el objeto de estudio juventud, al intentar dar descripciones generales basadas en prácticas concretas y reales, pero procesadas por medio de un sistema de ideas que, *a priori*, pone en una posición subalterna y negativa a los y las jóvenes. En un famoso artículo sobre la estructura social de Estados Unidos se señala acerca de la cultura juvenil que “uno de sus aspectos característicos dominantes es “pasar un buen rato”, relacionado con un énfasis particularmente fuerte en las actividades sociales en compañía con el sexo opuesto” (Parsons, 2008, pág. 50).

Retomando, si la representación del actor joven no es tomada por forzada y falsa por el espectador, puede que, o bien sea considerada natural y real o que el actor joven esté deliberadamente actuando de manera estereotípica. En cualquiera de los dos casos – que actúe de cierta manera consciente o lo haga de manera inconsciente, y, además, su actuación es tomada como verdadera, entonces la interacción social en el contexto cultural puede operar sin mayores irregularidades, puesto que es el otro quien juzga la actuación que se lleva a cabo. Pero si la persona joven no cree en el papel que desempeña, sino que se siente alejado de la imagen que está proyectando, entonces se genera eso que, desde el mundo adulto, podría denominarse como “experimentación identitaria”, situación en la cual el individuo joven está desempeñando un papel que no interioriza ni valora como causa y consecuencia de su verdadero yo. De esta forma, gana legitimidad social el prejuicio de la experimentación juvenil, pero esto no significa que la experimentación sea campo exclusivo del sujeto joven, sino que es el prejuicio adultocéntrico el que lo localiza en ese grupo social en particular.

Algo similar ocurre con la actuación llevada a cabo cuando es considerada falsa por los demás: se estigmatizará cualquier intento de actuación o exigencia de legitimidad, dejando en una posición comprometedora a los intentos del actor por sustentar la imagen que proyecta. Eso se puede apreciar considerando que la potencia identitaria que genera la fachada, sea utilizando accesorios específicos, manipulación del cuerpo o algún *cosplay*, no se remite exclusivamente a los espacios específicos en donde dichas representaciones de la identidad son tomadas como verdaderas y se ven legitimadas por los otros participantes en el contexto social de la cultura en específico, sino que también puede funcionar como refuerzo a la adscripción identitaria cuando se utiliza dicha fachada en los espacios sociales que no la considerarían como legítima.

Este reforzamiento de la identidad, principalmente a partir del rol que cumple la fachada, puede ser considerado como consecuencia de la interacción de ésta y, por extensión, de una identidad específica en un mundo social ajeno a los espacios en donde dicha identidad cultural se puede mantener y desenvolver en la interacción con otros. Así, entre las alternativas posibles para enfrentar este conflicto, aparecen aquellas en las que el joven mantiene su fachada personal en aquellos contextos donde no sería muy bien recibida, a manera de exigencia de legitimación más allá de los espacios específicos *ad hoc* a ella. Esta actitud corre el riesgo, como se ha examinado, de ser resignificada para convertirse en insumo para el prejuicio adulto acerca del carácter innato de los jóvenes, apareciendo aquella actitud contestataria como constitutiva de la juventud. Aun así, de alguna u otra forma, se logra cierto reconocimiento de la identidad personal por parte de otros (Velásquez, 2007), aunque sea de forma estigmatizante y generando una identidad social virtual acerca del joven, basada principalmente en su apariencia y en los prejuicios del observador que aprecia una representación personal incompatible con el contexto en donde el otro se constituye como lo diferente y ajeno.

Por otro lado, en el caso de que la actitud no sea tan fuertemente defensiva (u ofensiva, depende del punto de vista) y, aun así, se busque la legitimación de la propia identidad como *otaku*, entonces muy probablemente se sucedan episodios de inseguridad y resguardos respecto de la propia identidad. Un ejemplo de esto es la vergüenza por la propia identidad personal en relación a mostrarla abiertamente y convertirla así en identidad social. En ocasiones, este temor se ve fuertemente minorizado al desplegarse en espacios sociales afines con la identidad personal, en donde coexisten individuos con tendencias, consumos y prácticas similares, desde los cuales no se observaría negativamente la identidad que algún individuo manifiesta, dado a que la estructura en donde se desarrolla la interacción toma por legítima cada actuación, a la vez que forma parte del contexto en donde se desenvuelve, configurándolo.

De los espacios existentes en donde la fachada puede desplegarse y constituirse como parte intrínseca del actor, los eventos aparecen como los lugares idóneos para la interacción y reproducción, tanto de identidades como de la cultura en donde se desarrollan. Un caso de una situación de este tipo lo describe una chica, que señaló ser fastidiada por compañeros de colegio por su afición a la cultura *otaku*, afirmando:

“A mí y a mis amigos nos molestaban y todavía nos molestan, pero ya no nos importa. Por eso es bueno venir a eventos” (AsukaChan, 19 años, mujer, estudiante de educación secundaria).

Situaciones como la mencionada contribuyen a que se genere y participe en espacios ajenos a los de la “vida cotidiana”, los cuales se construyen de manera que la asistencia de los actores jóvenes a ellos les permita desplegar por distintas vías la fascinación y el vínculo con esta cultura y con sus propias identidades, sin que existan de por medio constantes sanciones y actitudes de desconfianza hacia sus prácticas identitarias, como las que se dan en espacios no configurados para contener dichas expresiones culturales, tanto por el mismo escenario como por la mayoría de actores que se presentan en él.

El acercamiento a los espacios sociales caracterizados por elementos propios de la cultura relacionada con la animación y *manga* japonés suele darse a través de otros que, con mayor participación o experiencia, sirven como porteros para los nuevos participantes. Este punto no es en lo absoluto circunstancial, sino que puede ser considerado propiamente como uno de los requisitos más prístinos a la hora de hablar de la construcción identitaria del joven *otaku*, ya que la asistencia a estos espacios sociales denominados eventos o convenciones aparece como práctica necesaria para poseer una identidad *otaku* verdadera y completa en relación con los demás asistentes. Ejemplo de esto es el caso de un grupo de chicas que se encontraban en un evento y que, ante la pregunta de si se consideraban *otakus*, la mayoría afirmó que sí, mientras que una del grupo, señaló específicamente que dicho evento era el segundo al cual asistía, pero que, por esta misma razón, sentía que ya podía denominarse como tal (C.de.C.).

No deja de ser interesante que, en ocasiones, la identidad personal se construye poniendo como eje central la iniciativa personal del mismo actor, mientras que en otras oportunidades, la voluntad queda en un plano rezagado respecto a las condiciones y prácticas que se realizan, las cuales, independiente de ser hechas con libertad, terminan por dictar la identidad personal del joven que se considerará como *otaku*.

Finalmente, como se ha visto, se articulan la experiencia individual, el grupo de pares y la práctica cultural en eventos como elementos identitarios constitutivos y constituyentes del *otaku*, ya que se funden en un proceso interaccional que permite sostener determinadas prácticas y actuaciones, necesarias para definir cierta identidad, lo que conlleva a la práctica más o menos habitual relacionada con el consumo cultural de aquellos elementos que caracterizan esta cultura juvenil.

La importancia del grupo de pares para el acercamiento más directo a una determinada cultura que generará o se constituirá en parte de la propia identidad personal de cada uno puede significar un punto de inflexión respecto al papel que cumple el consumo de determinados objetos culturales y la práctica más directa y personal con la cultura que los genera. Esto da cuenta de que los acercamientos a este tipo de espacios sociales no solo son asistencias físicas, sino que dan cuenta del ingreso a un submundo cultural propio, concebido como un espacio material y simbólico diferente al mundo externo, reconociéndose, por tanto,

severas diferencias culturales y de interacción, que permiten el despliegue de prácticas identitarias que, de otra forma, no serían totalmente posibles en lugares más allá de las fronteras de tales espacios.

#### **4.6 ¿Existe un verdadero *otaku*? ¿Debe cumplir algún requisito?**

Al adentrarse en un submundo cultural en específico el observador foráneo tiende a aglutinar a todos los miembros de dicha cultura como identidades similares (iguales) entre sí, lo cual puede llevar a considerar a los actores como un gran grupo homogéneo, en donde cada uno es igual a otro y al resto. Es importante mantener cierta vigilancia epistemológica (Duarte, 2000) al momento de adentrarse al estudio de una cultura en particular, puesto que es un peligro tanto teórico como metodológico pensar a los sujetos de estudio como iguales, principalmente porque se concebiría una imagen muy lejana o general del fenómeno o grupo a estudiar.

En el caso de los asistentes, participantes y miembros de la cultura *otaku*, esta advertencia debe ser tomada a modo de guía básica para la observación y estudio de la mencionada cultura, más aun cuando los mismos jóvenes que participan en los espacios configurados como lugares sociales de la cultura aficionada a la animación y *manga* japonés señalan la existencia de diferencias, tanto sutiles como evidentes, entre ellos mismos.

Una noción interesante respecto a lo que significaría ser un verdadero *otaku* se corresponde con cierta imagen o tipo “ideal” que tienen los propios jóvenes respecto a cómo es -tanto en apariencia como en acciones- un *otaku*. Además, el hecho de concebir a esta cultura con la heterogeneidad que requiere y, en cierta medida, impone la realidad, da cuenta de las nociones y discursos propios de los miembros de esta cultura. Un joven señaló:

“Hay diferentes tipos de *otakus*, pero yo me considero uno de verdad, ya que existen muchos que dicen que lo son, pero es simplemente por moda pasajera” (KabutoKun, 15 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Esta afirmación no solo da cuenta de que aquella “homogeneidad cultural” intrínseca a cada subcultura no es tal, sino que también entra en directa oposición a la noción de que las culturas, prácticas e identidades de todos los jóvenes son de naturaleza pasajera. Esta idea, aparte de reforzar una cierta imagen de lo juvenil, despoja del joven de cualquier capacidad de decisión y acción, haciendo de éste menos actor, o menos sujeto; el hecho de que cierta práctica cultural sea pasajera o duradera en un joven no tiene en absoluto que ver con esencialismos acerca de la juventud; adjudicarlo a esto sería reforzar un prejuicio teórico sin asidero en la realidad. Por el contrario, la duración de cierta práctica puede ser reducida a condiciones mucho más materiales y personales que, como en todo orden de cosas, se

encuentran sujetas a estímulos y transformaciones constantes; situar dichos cambios como evidencias innegables de la esencia pasajera de la juventud y de las prácticas de los actores jóvenes solo es consecuencia directa del paradigma adultocéntrico desde el cual se valoran sus acciones, siempre en relación a una construcción de tipo ideal acerca de la naturaleza estable de la adultez.

Entre quienes se identifican a sí mismos como verdaderos *otakus* suelen afirmar que se diferencian de otros jóvenes que se autodenominarían como tales – y con los cuales comparten espacios culturales- principalmente en que los supuestos *otakus* no pueden ser considerados de dicha manera al no cumplir ciertos requisitos entendidos como mínimos. Incluso, el hecho de que se identifiquen en el presente como tales –asumiendo que es un gusto o moda pasajera- les quitaría el grado de legitimidad suficiente para definirse de dicha manera. Siguiendo esta línea, el verdadero *otaku* sería:

“Los que son *otakus* de verdad lo son porque conocen muchísimas series de *anime* y están comprometidos y son muy apasionados con lo que hacen” (KabutoKun, 15 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Este punto de vista da evidente preponderancia al carácter más cuantitativo de la práctica cultural, que definiría una verdadera y legítima identidad de un joven en particular como *otaku*. Así, la intensidad del consumo y práctica cultural surgen como valores supremos para definir a una identidad verdadera, pero esta noción puede llevar a confusiones y simplificaciones excesivas dentro de la heterogeneidad existente al interior de los espacios sociales y culturales afines. Desde ya asoma una tensión: la problemática acerca de la temporalidad de la identidad personal en el marco de la cultura juvenil *otaku*, puesto que quienes parten de la base de que la verdadera identidad *otaku* no puede ser considerada o encapsulada dentro de un marco de tiempo pasajero en la vida del individuo caen en nociones esencialistas que no permiten concebir los cambios en las prácticas identitarias sin mediar la transición a una etapa vital diferente. En ese sentido, cabe señalar que quienes se posicionan desde la esquina opuesta a la noción de que el verdadero *otaku* no lo es de manera momentánea exacerban el valor de las condiciones de vida presentes.

Complejizando más las nociones de identidad en el marco de esta cultura, los jóvenes que participan activamente identificándose en un alto grado con ella, pueden no declararse- necesariamente- como *otakus* de manera genérica, sino que las nociones identitarias son mucho más variadas y heterogéneas cuando se observan de manera más meticulosa; así, el ser *otaku* aparece como una denominación más bien general y amplia que engloba prácticas, estilos e identidades mucho más particulares. Esto, sin lugar a dudas, da cuenta de la pluralidad del fenómeno identitario en el marco de esta cultura juvenil. Por ende, *otaku* sería

una denominación genérica para una gran diversidad de identidades, las cuales pueden poseer afinidades entre ellas, como también diferencias que, desde una mirada lejana, difícilmente podrán ser apreciadas. Nuevamente, surge una razón práctica que hace de la investigación social participante un requisito fundamental para comprender la complejidad del fenómeno juvenil.

Entre los muchos jóvenes que participan de esta cultura, suelen aparecer quienes, aparte de declararse afirmativa y tajantemente como *otakus*, señalan ser otras cosas, las cuales tienen características diferenciadoras que los destacan de aquella idea de *otaku* genérico, al dar cuenta de aspectos bien específicos y que generan diferencias internas entre los asistentes a los espacios culturales relacionados con la afición a la animación y *manga* japonés. En esta línea, un joven aporta lo siguiente:

“En realidad, creo que no me identifico como *otaku*, sino más bien diría que soy *akiba*<sup>5</sup>, ya que el *otaku* es como muy encerrado, como alguien que cae en la obsesión con el *anime* y, por lo mismo, es como mal visto. En cambio, el *akiba* es el que ve series, las disfruta pero no cae en el fanatismo” (AkibaKun, 15 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

La diferencia fundamental entre ambas identidades sería, según el actor, que el *otaku* es alguien que cae en la obsesión y fanatismo extremo por el consumo cultural de los productos relacionados con la animación japonesa, siendo valorado de esa forma -en la acepción más japonesa del término- mientras que el *akiba* consumiría de manera más mesurada, sin caer en el fanatismo del primero. Esta distinción, aunque sutil en su forma, aparece como importante al momento de hablar de la propia identidad en tanto “algo”, cuestión que muestra hasta qué punto los jóvenes reivindican sus propias producciones culturales e identitarias.

La identificación de la propia identidad como una en específico tiene relación con el hecho de que la identidad en particular a la cual se refiere debe cumplir, al menos, con ciertos requisitos para reconocerse como una específica en el amplio abanico de identidades posibles (las cuales son práctica y teóricamente infinitas). Por tanto, existirían ciertos “requisitos mínimos” reconocidos por los sujetos participantes de esta cultura para poder sentirse y denominarse como *otakus*, tanto hacia ellos mismos como hacia los demás participantes. Incluso, muchas veces es este elemento “externo” de la identidad social la que genera las tensiones entre el prejuicio social y la identidad personal, ya que, por ejemplo, si un joven usa un determinado atuendo o accesorio, suele ser identificado socialmente como parte de un colectivo o grupo social específico, deduciéndose a partir de esto toda su identidad,

---

<sup>5</sup> Akiba-kei o akiba-chan, refiere al distrito Akihabara en Tokio, en donde existen muchos centros comerciales de *anime* y *manga*, y también fanáticos. Es similar en concepto a *otaku*, pero sin las connotaciones negativas. Los aficionados occidentales del *manga* y el *anime* tomaron el término *otaku* como demostrativo, sin las connotaciones negativas que tiene en su país de origen.

independiente de la valoración personal del propio sujeto. Los ejemplos más claros sobre esta tensión entre la imagen que se proyecta –cargada de ideas y estereotipos– con lo que cada joven se identifica son las afirmaciones de jóvenes que, pese a estar utilizando algún *cosplay* o visten con ciertos accesorios, no se refieren a sí mismos como *otakus* (C.de.C.), pese a que probablemente sean categorizados de esa manera, tanto por individuos externos al mundo cultural en el que participa o, incluso, entre los mismos miembros participantes de los espacios culturales en los que se encuentran.

Por otro lado, la noción de requisitos mínimos para ser poseedor de una identidad cultural en particular no solo es exclusiva de quienes se identifican de cierta manera o por quienes participan regularmente en ciertos espacios sociales, ya que los individuos ajenos a determinadas culturas suelen poseer nociones *a priori* respecto a estos requisitos. Dichas nociones pueden estar configuradas a partir de las ideas generales que se manejan a la hora de interpretar la existencia y acción de un otro. En algunos casos esto tiene que ver, principalmente, con el tiempo de adscripción a una cultura, como también con ciertas prácticas que se han de llevar a cabo. Un caso acerca de la noción de la necesidad por colmar ciertos requisitos mínimos la ejemplifica un muchacho que, ante la disyuntiva de ser considerado o no como *otaku*, se apresuró en señalar:

“Quizás yo no te sirva mucho sobre lo que estás haciendo, porque recién estoy conociendo esto y por eso no podría considerarme a mí mismo como *otaku*” (SasukeKun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Esta declaración muestra que, más allá del grado de cercanía que tenga el sujeto respecto a cierta cultura, éste probablemente maneja ciertas ideas vagas y generales respecto a la misma, como también de la naturaleza de sus miembros. A la vez, es curioso observar que la noción de identidad personal puede ser despojada de ser definida a partir de la voluntad personal, ya que la identificación con una cultura específica puede no depender de la mencionada voluntad, sino a partir de la realización de ciertas prácticas relacionadas con un “ser” en específico, lo cual conllevaría a convertirse en una cierta identidad, más allá de la autoafirmación personal, que vendría a posteriori.

Finalmente, encontrar al “*otaku*” en tanto identidad pura y con naturaleza claramente definible se vuelve una tarea sumamente compleja, debido a que en la interacción y la interpretación de los mismos jóvenes participantes de la cultura relacionada con esta identidad respecto a sus prácticas, surgen nociones en extremo diversas. Estas ideas, en específico las que refieren a la identidad personal, se hallan en constante tensión: por un lado, se observa que la identidad, en ciertos casos, se define a partir de la propia voluntad y acción del actor joven; en otros casos, esa identidad personal es definida por otros de manera externa al sujeto –tanto

fuera de sí como externamente del espacio cultural en específico; por último, surge la arista que implica acceder o poseer cierta identidad personal definida exógenamente, es decir, más allá de la propia voluntad y autoafirmación: es la definición dada por acciones llevadas a cabo por el actor, pero que pueden trascender su voluntad, como sería realizar ciertas prácticas que se constituirían en su identidad social en el marco de la interacción con otros. Esta última noción se relaciona mucho con la segunda mencionada, pero su diferencia radica en que es el propio actor joven quien la asimila, en vez de ser definida por otros. Se deduce así que la identidad tiene una fuerte vinculación con una práctica determinada y específica, tanto desde el punto de vista personal como sus implicancias a nivel social.

#### **4.7 La exigencia por la libertad de la propia identidad.**

La construcción identitaria de los jóvenes dentro de la cultura *otaku* se produce por muy variadas causas, siendo la búsqueda y autodefinición personal sólo una de ellas. Esta construcción toma como insumos una serie de elementos que van desde los estereotipos de consumo en tanto modelos identitarios como también la puesta en acción de determinadas prácticas en espacios sociales específicos. Para algunos autores, la relación entre juventud y consumo es fundamental para entender los procesos de construcción identitaria, situando este proceso en el marco de la moderna sociedad de consumo, a partir de la cual el autoreconocimiento de la propia identidad personal es posible a partir de elementos materiales y la apropiación de la dimensión simbólica de los mismos y que colaboran en la conformación de la identidad (Catalán, 2010). Y, si bien las categorías bajo las cuales son capaces de autodefinirse son mucho más heterogéneas de lo que, en principio, podría ser un *otaku*, lo que aparece como una constante permanente es la exigencia por la autenticidad y autonomía de la propia identidad personal.

Esta búsqueda y exigencia, sin dudas, se contraponen diametralmente al hecho de que, en última instancia, muchas de las fachadas personales de los jóvenes se configuran en torno a ciertos estereotipos de consumo propios de la subcultura en la que se desenvuelven. Pero, pese a esta evidente fuente de recursos estéticos y de disposiciones personales, se realiza una y otra vez la autenticidad y autonomía de la voluntad de cada individuo. Para ello, la construcción de fachadas que permitan transmitir determinada identidad resulta un hecho fundamental, ya que es ésta la que opera como generadora de diferencia con otros jóvenes y culturas, permitiendo enunciar tajantes afirmaciones en el momento presente de tipo “yo soy, no soy”, junto con reconocer a otros similares, con gustos a fines y que interactúan en espacios sociales comunes, como es el caso de los eventos, como también el reconocimiento de diversas alteridades.

Y es a partir de lo anterior, que se aprecia cierta cautela por parte de los jóvenes a caer en denominaciones generales o quedar etiquetados, de alguna u otra forma, bajo alguna categoría genérica. Este fenómeno es más claramente apreciable en aquellos casos que, ante la

pregunta de si se consideran a sí mismos *otakus*, muestran algunas reservas respecto a esta denominación particular y terminan por negarla o especificar que son otra cosa. En otras palabras, hay jóvenes que utilizan ciertas categorías sociales como herramientas para reafirmar su identidad y su autonomía como actores, mientras que otros intentan alejarse de las etiquetas, precisamente porque estiman que éstas los limitan en términos de libertad y autenticidad personal e identitaria. En el primer caso, unas chicas declaraban ser de una tendencia específica diferente a la denominación común de *otaku* (C.de.C); en el segundo caso, hay quienes admiten abiertamente:

“Soy *otaku*, pero creo que, al final, no es tan importante definirse, sino hacer lo que uno quiere y pasarla bien” (InoChan, 15 años, mujer, estudiante de educación secundaria).

Dentro de los jóvenes a fines con esta cultura convergen posturas diferentes respecto a una misma exigencia; lo que cambia es la manera en que se aspira lograr el cumplimiento de dicha exigencia, junto con el significado que se le otorga a determinadas prácticas. Es por esto que lo común de ambas posturas es una búsqueda de autenticidad y originalidad, la cual define en gran parte las demandas de identidad de los jóvenes participantes de esta cultura, destacando así la importancia de definirse.

Caer dentro de definiciones más amplias que terminan por englobar a la totalidad de la persona joven genera distintas reacciones, destacando dos posturas fuertes y más claras: una que, al ver que cumple con ciertos requisitos determinados, se convertiría en una identidad de cierto tipo y con la cual se conforma ser y otra que, al pasar esto, se rebela a ser definida exógenamente y no se encasilla por estas definiciones, destacando la idea de libertad propia; en ambos casos lo que trasciende es la noción que se posee acerca de la importancia de definirse, ya sea como *otaku* o como otra cosa, junto con valorar de manera diferenciada desde dónde se genera tal definición: desde el mismo actor, a partir de otros o como consecuencia inexorable de ciertas prácticas.

Otro aspecto interesante de la identidad juvenil en la cultura *otaku* tiene que ver con determinadas prácticas llevadas a cabo por los jóvenes que se identifican como tales. Muchas veces, los actores afirman deliberadamente que sus actos y preferencias son producto exclusivo de su personalidad en particular y de su libertad en tanto individuos jóvenes, libres y razonables. De esta forma, sus actos y prácticas suelen ser identificadas por ellos mismos como vinculadas íntimamente con la iniciativa personal. No obstante, la noción de particularidad de los actos llevados a cabo en un determinado contexto cultural es altamente discutible si se encuentra a diferentes actores llevando a cabo prácticas altamente similares entre sí, incluso cuando son llevadas a cabo en diferentes contextos temporales, pero similares marcos sociales, siendo, en este caso, los eventos y espacios vinculados con la cultura *otaku*,

como se pudo observar en cuanto a la configuración de las vestimentas, las formas de asociación y ciertas disposiciones, acciones y reacciones (C.de.C). En tales situaciones, pareciera que las prácticas derivadas de ciertas identidades están mediadas por el contexto social en donde se gestan y se llevan a cabo. Por tanto, hasta dónde llega la iniciativa propia, individual y personal con respecto a las interacciones generadas en los contextos sociales se convierte en una pregunta digna de ser sujeta a revisión y análisis.

Como se señaló, existen múltiples categorías tras la idea del ser *otaku* detectadas por los mismos jóvenes. Quizás este conocimiento se debe a que buscan establecerse claramente dentro de este mundo para mantener su identidad como única e individual dentro del abanico de prácticas e identidades supraindividuales de la misma cultura en la que participan. Pero, a su vez, también existe un sentido más colectivo, de pertenecer a un grupo y de la importancia de otros para conocer este mundo y llevar a cabo prácticas de consumo en él.

Para que se pueda llevar a cabo esta búsqueda o iniciativa personal por la autonomía y libertad del manejo de la propia identidad, se requieren espacios sociales específicos que permitan tal construcción, los cuales se configuran a partir de la presencia de otros jóvenes diferentes en su particularidad, pero similares en la generalidad, destacando que la interacción entre los actores no será prejuizada o sancionada moralmente *a priori* entre los participantes – como sucedería en espacios sociales externos-, sino que el grado de expectativas recíprocas que se desarrollan en estos espacios operan como legitimadores de las acciones y representaciones de cada uno de los individuos, lo que va reconfigurando constantemente estos espacios de interacción.

De esta forma, todas las fachadas personales, tanto en su apariencia estética como en sus expresiones verbales y corporales, pueden ser puestas en práctica sin la tensión que generan las expectativas externas a los espacios culturales a fines con dichas fachadas e identidades. Esto se va reafirmando por la presencia de distintas grupalidades al interior de estos espacios, que terminan por funcionar como equipos de actuación que permiten desarrollar y sostener esa actuación e identidad *otaku* o, en caso diferente, la identidad a la que el o la joven refiere como propia y a la cual se adscribe. Y esta característica es fundamental a la hora de llevar a la práctica -a la realidad social- determinada identidad, ya que se puede exteriorizar, por medio de la fachada, aquellos rasgos personales e internos, cuestión que da cuenta de las dos dimensiones de la identidad personal: la que corresponde al plano personal y psicológico y, por otro lado, la relativa al plano social y material, constituyéndose ambas dimensiones como interdependientes y necesarias para la individualización como una identidad en específico y como parte de una cultura o grupo determinado más amplio.

## CAPÍTULO 5. LAS FORMAS DE ASOCIACIÓN DE LOS *OTAKUS*

Para comprender la construcción identitaria de los jóvenes que se definen como *otakus* es necesario pensar a los sujetos como actores que son indisociables del entorno social en donde desarrollan sus actividades cotidianas, entendido este entorno tanto como los espacios sociales en donde se desenvuelven como las agrupaciones en las que participan con otros actores.

La importancia de la concepción indivisible de la identidad personal con los espacios sociales en donde los jóvenes interactúan entre sí permite poner en perspectiva tanto a los actores de manera particular -en donde predomina la propia voluntad- como las agrupaciones de las que son parte -predominando así las consecuencias de la interacción con otros y con los contextos sociales-, con lo cual se genera un cortafuegos para evitar caer en esencialismos inherentes al lente teórico con el que se observa una determinada realidad.

Para adentrarse en la construcción de la identidad de los jóvenes que participan en la cultura *otaku* y se definen a sí mismos como tales -incorporando las propias matizaciones que se pueden encontrar en esta realidad- es necesario conocer las formas en que los jóvenes llevan a cabo sus prácticas culturales por medio de la asociación entre ellos. Para ello, es necesario conocer los espacios sociales específicos en donde se desenvuelven estas grupalidades y, posteriormente, adentrarse en la importancia del factor grupal, tanto para la identidad particular del joven como para la cultura en donde empieza y termina por generar relaciones sociales con otros miembros.

Como ya se ha venido desarrollando a lo largo de esta investigación, en la cultura *otaku* las identidades juveniles se ven expuestas a una serie de estereotipos e imágenes identitarias, los cuales provienen principalmente de los objetos consumidos típicos de dicha cultura, como lo son las series de animación, las historietas o *mangas*, los videojuegos y la cultura japonesa en particular. Estos elementos se constituyen, aparte de objetos de consumo para los y las jóvenes, en modelos para la generación de identidades.

El consumo de los mencionados estereotipos inherentes a la cultura relacionada con el *manga* y *anime* japonés, además de ser incorporado a las fachadas de personas de los jóvenes, operan como accesorios en la configuración de los espacios sociales específicos de esta cultura, por medio de imágenes, como *posters* y gigantografías, a partir de los cuales se evocan conceptos relacionados con este mundo y con los que se configuran estos espacios (C.de.C).

Todos los elementos anteriormente mencionados, no pueden ser pensados, y menos entendidos, si se analizan de manera etérea en el espacio social, ya que lo que ocurre en la realidad es que se genera una suerte de dialéctica - o retroalimentación-, dicho de manera más

modesta, entre estos elementos configuradores y configurados en espacios sociales específicos, como son los contextos y espacios de consumo en donde se pueden encontrar.

En esta investigación, los espacios sociales escogidos son denominados como “eventos”, entendidos como lugares típicos en donde el consumo, la grupalidad, la práctica cultural y la identidad convergen en un sistema cerrado que produce y reproduce identidades.

### **5.1 Los eventos: lugares para ser**

Los eventos son convenciones que reúnen a cientos de jóvenes en torno al consumo cultural de elementos relacionados con la animación y *manga* japonés. Estos eventos se llevan a cabo en establecimientos como colegios, *pubs*, discotecas, centros culturales y gimnasios, principalmente. Estos recintos son reconfigurados con el fin de generar un espacio idóneo para la práctica y relación social entre quienes se identifican con esta cultura.

Las características generales suelen ser las mismas en cada uno de los eventos, formando una especie de infraestructura básica con la que cada convención debe contar para ser un lugar adecuado y a fin para con los asistentes. Para ello, se establece cierta estructura común que suele conformar estos espacios (C.de.C.):

- Puerta de acceso.
- Staff del evento.
- Escenario central.
- Puestas en escena (Animadores, concursos, bandas en vivo).
- Música ambiente.
- Grupos de jóvenes.
- Participantes concursos (*cosplayers*, grupos de baile, cantantes).
- Puestos de venta variados (de *posters*, cuadernos, chapitas, ropa, peluches; alimentos y jugos).
- Decoración ad hoc (*posters*, gigantografías, banners).
- Expositores varios (dibujantes, maquetas, adornos, artesanías).
- Zona de videojuegos y baile.
- Espacio para juegos de mesa.
- Lugares de descanso (galerías, bancas, rincones).
- Zona de comidas.

Dependiendo del evento y de las características de los lugares en donde se desarrollan, se distribuyen estos espacios de manera diferenciada, pero siempre existiendo en alguna medida u otra estos espacios. Sin embargo, la verdadera relevancia no es la existencia o ausencia de uno u otro, sino que cada evento, entendido como un todo, se constituye como un

espacio social en específico que permite la interacción de los actores, los cuales influyen mutuamente, tanto respecto a sus propias personas en tanto identidades particulares, como con el mismo contexto del evento en donde se desarrolla la interacción.

Siguiendo el razonamiento anterior, conociendo los espacios de interacción es posible comprender mejor las identidades que se desarrollan en su interior, a la vez que se comprende de mejor manera la configuración de estos espacios. Esto es necesario ya que, con un vistazo lejano y general, sólo se puede apreciar que estos escenarios se constituyen a partir de una dinámica común: ser recorridos por los jóvenes de manera continua y redundante, a modo de procesión permanente consumiendo los distintos elementos, tanto materiales como simbólicos, que allí se encuentran (C.de.C.). Pero, con una observación íntima y participativa, es posible apreciar que operan como espacios de reproducción cultural e identitaria, entre individuos que comparten rasgos de identidad comunes en algunos aspectos y diferentes en otros.

Así, los eventos se construyen y articulan como espacios sociales bien determinados, en donde se desarrollan prácticas culturales específicas llevadas a cabo por jóvenes en general, y los que se declaran como *otakus*, en particular. Al final, los eventos se convierten en regiones apropiadas para llevar a cabo determinadas actuaciones y puestas en escena, las que en espacios ajenos a estos lugares (como pueden ser la escuela o la calle) no podrían desenvolverse de manera regular. Es más, estos espacios se presentan como alternativas en donde se pueden llevarse a cabo prácticas relacionadas con aquello vinculado a las identidades que se identifican con él.

Al configurarse como espacios culturales específicos, se genera una serie de elementos propios de dichos espacios que convergen e influyen como dotaciones o aportes escénicos para la representación y puesta en práctica de las fachadas personales de los jóvenes que se declaran como *otakus*; esto es: los propios eventos como contextos culturales aportan elementos que son interpretados por los jóvenes como parte de sus identidades y de la cultura en la que participan. Debido a esto, las convenciones son uno de los elementos y prácticas más importantes del ser *otaku*, al menos cuando es entendida desde la juventud que participa de ellos.

Además, se presentan como lugares en donde la interacción social entre los jóvenes va generando identidades personales y una cultura en general, dado que ciertas acciones pueden ser apreciadas en determinadas prácticas y fachadas personales, pese a suceder en distintas ocasiones en el tiempo y en el espacio. Un ejemplo de esto es que es posible apreciar a ciertos chicos y chicas en distintos eventos caminando en medio de los asistentes mostrando algún cartel ofreciendo o solicitando algo, como pueden ser abrazos, besos o comida (C.de.C).

En el caso particular de esta práctica, difícilmente se puede explicar su razón en base a un por qué único, ya que, desde los mismos actores, indican:

“Regalo abrazos porque...es divertido. Lo hago en todos los eventos, y trato de ir a todos los que puedo” (KaomeChan, 12 años, mujer, estudiante escolar).

“¿Quieres un abrazo? Es gratis. Ando regalando abrazos porque me gusta andar regalando cariño, ya que es bueno estar alegre” (KeiChan, 16 años, mujer, estudiante de educación secundaria).

Probablemente ambas razones estén correctas, y seguramente no serán las únicas, por lo que es más conveniente entender cómo se generó esa práctica en vez de buscar su explicación en base a por qué; si la misma práctica es llevada a cabo por diferentes actores en distintos espacios temporales pero dentro de marcos socioculturales similares, entonces puede ser entendida en términos de la interacción surgida entre los jóvenes en estos espacios o, incluso, como consecuencia de la impresión que se busca proyectar desde la propia persona a partir de su fachada personal. Nuevamente, se ve la importancia del espacio para poner en prácticas ciertas actuaciones y cómo se van generando actuaciones comunes entre los participantes en escenarios similares.

Junto con ser espacios configurados como propicios para la interacción de determinadas fachadas (identidades, en último término), también operan como contextos que generan distintas clases de consumo, tanto material (por medio de la adquisición de objetos) como simbólicos (consumo de imágenes, estereotipos), que van reforzando los elementos entendidos como característicos del ser un o una joven *otaku*. Un ejemplo de lo anterior es la cantidad de adornos e imágenes relacionadas a la cultura *otaku* en los eventos, como aquel en donde, a la entrada del mismo, se observaban pendones de tres metros de alto por un metro de largo, los que contenían imágenes de personajes de animación japonesa a modo de bienvenida para los asistentes (C.de.C). Junto con esto, los puestos de ventas, los jóvenes y sus fachadas (principalmente, su estética), la presencia de escenarios y música ambiental permiten configurar a los eventos como espacios diseñados para consumir y llevar a la experiencia interactiva determinadas identidades.

La puesta en práctica de una determinada identidad, tanto interna como externamente, se relaciona íntimamente con ciertos aspectos objetivos que legitiman y reproducen dicha identidad. En el caso de la identidad del joven *otaku*, la práctica de asistir a eventos y consumir los distintos aspectos culturales, materiales y simbólicos que ahí se pueden encontrar aparecen como hitos en la noción de identidad específica del ser *otaku*. Muchas veces, junto con mencionar los acercamientos a la cultura en particular (por medio del consumo de elementos y la grupalidad) aparece la asistencia a eventos como los espacios sociales que reproducen y contienen a las identidades a fines. En un ejemplo claro, un joven llegó a señalar:

“Cada una de las chapitas que tengo puestas en la correa de mi bolso representan cada evento al cual he asistido en mi vida. Hasta el momento, este es el séptimo. Pero seguiré yendo a más.” (NicoKun, 16 años, hombre, estudiante de educación media).

Se observa así cierta valoración respecto a la cantidad de asistencias como hitos dignos de portar encima y que dan cuenta de algo: si bien es un ejemplo extremo, no deja de ser interesante el hecho de que la práctica identitaria, como su reconocimiento, puede ser medida en términos más o menos objetivos, muchas veces basados en la frecuencia y el tiempo (de eventos asistidos, de series vistas, de los años de consumo cultural). Otro ejemplo lo proporciona un joven que señala:

“Vengo a eventos hace más de tres años, debido a la influencia de la televisión y grupos de amigos que me invitaron y que venían a estos antes que yo”. (ShinjiKun, 16 años, hombre, estudiante de educación media).

Su amiga y acompañante afirmó:

“Vengo a eventos desde los 10 años de edad y por circunstancias muy similares a las de él” (AsukaChan, 16 años, mujer, estudiante de educación media).

Así, la asistencia a eventos aparece como una práctica bien definida en cuanto a su tiempo de desarrollo y también suele aparecer como consecuencia de actos previos que conllevan, finalmente, a asistir eventos masivos relacionados con esta cultura, además de consolidarse como un hito en el pasado y práctica presente que forman parte de las actividades comunes propias de cierto tipo de identidad y afición.

Los eventos también son identificados por parte de los participantes como espacios en donde cada cual se puede desenvolver sin los problemas que produce hacerlo de determinada forma – a partir de cierta fachada y estética- en el mundo social externo: andar regalando abrazos o besos en la calle, sin dudas, sería tomado como un acto digno de sospecha y, desde el punto de vista de la interacción, sería poco realizable.

Muchas veces, los gustos y la propia identidad quedan puestos en entredicho cuando se transmiten de manera externa por medio de una determinada fachada en espacios sociales no preparados para comprender o aceptar esta representación como verdadera. Esto sucede porque se genera cierta incompatibilidad entre la fachada personal de cada actor y el escenario en donde se lleva puesta y en donde se desarrolla una actuación determinada frente a otros con expectativas difícilmente realizables. Sin embargo, los eventos se constituyen como escenarios *ad hoc* para poder portar una fachada personal acorde al gusto de cada uno y en sincronía con

el contexto en donde se encuentra, la cual termina por convertirse en la identidad de ese individuo, al menos en ese espacio de interacción. Una persona comentó:

“Lo bueno de los eventos es que uno viene y puede ser y vestirse como quiera, nadie te va a molestar. En cambio, es diferente si vas por la calle vestida con chapitas o disfrazada con algún *cosplay*. Todos te miran raro. Aquí adentro no”. (YukiChan, 16 años, mujer, estudiante de educación secundaria).

Se destaca así una diferencia, entre un mundo social externo y otro interno, los cuales se constituyen como escenarios para la representación personal y el manejo de las impresiones claramente diferenciables para llevar a cabo alguna actuación en particular, con toda la dotación expresiva que ésta requiere y exige, como puede ser la de ser joven e identificarse como *otaku* u otra cultura juvenil.

Los eventos se constituyen, entonces, como espacios sociales en donde los jóvenes *otakus* pueden desenvolverse e interactuar entre sí, a partir de la puesta en escena del ser un determinado tipo de identidad o persona, y esta clase de persona se haya en concordancia con las exigencias y expectativas de los otros participantes en dicho espacio, lo que sin dudas se convierte en un facilitador para los mismos jóvenes respecto a la certeza y confianza de su misma actuación y despliegue personal. Es esta razón la que otorga a los eventos su carácter de mundo cultural propio, incluso ajeno al mundo externo, llegando a veces a aislarse del resto de la sociedad (C.de.C.). Pero pensar que la existencia de estos microespacios culturales es completamente diferente e independiente del mundo social cotidiano -al del espacio público y de las instituciones tradicionales- sería concebirlos como excesivamente autónomos, debido a que su existencia es posible debido a las propias características del mundo que los jóvenes identifican como lugar en donde sus fachadas personales son constantemente sancionadas y estigmatizadas valóricamente, tanto por las instituciones como la escuela o la familia, o también por parte del mundo adulto y otros jóvenes. En ese sentido, es necesario ver la condición de posibilidad que genera el mundo social común respecto al sinnúmero de identidades que interactúan dentro de él, en donde éstas tenderán a buscar o configurar espacios más adecuados que permitan su desarrollo y desenvolvimiento.

Con esto, se apunta a la idea de que, en cierta medida, se logra una relativa autonomía respecto a los espacios adultos, pero no tan solo en lo cultural (si es que lo hay), sino que esta asociación genera mayor libertad a nivel de la interacción entre los actores jóvenes, puesto que no se desarrolla a partir de la sospecha sobre la legitimidad de cada acción, sobre la moralidad de la misma o manteniendo siempre presente las exigencias y normas consideradas adecuadas para una correcta actuación y presentación ante los demás y respecto a ciertos espacios sociales en específico.

Yendo más lejos, los eventos y la cultura juvenil en cuestión pueden llegar a ser las puertas de entrada a la experiencia de vivir la propia identidad, gustos y aficiones, sin contar con las constantes precauciones y sospechas que generan las prácticas de la misma en los otros, constituyéndose como espacios de identidad reclamados por los mismos jóvenes, cosa que difícilmente pueden lograr sin ser etiquetados negativamente por parte del grupo adulto, ya que una actitud que remita a exigir algo de esta naturaleza probablemente será entendida como rasgo conflictivo para el orden social. De esta manera, quizás, se puede presenciar en tales espacios al verdadero joven que, en otros contextos, no es. Una chica llegó a mencionar que una de las razones de su constante presencia en eventos se debía a que:

“Mi familia me margina siempre por mis gustos y aficiones, ya que no les gusta mis cosas, pero igual las hago y vengo a eventos por lo mismo” (MyuChan, 16 años, mujer, estudiante de educación secundaria).

Aunque los espacios culturales de los y las jóvenes son valorados desde lo adulto a partir de expectativas y nociones *a priori* que pueden estar en total oposición con lo que ocurre la práctica, no siempre son considerados como lugares en donde prácticas sancionables pueden llevarse a cabo –cosa que genera la estigmatización negativa de los mismos–, sino también puede ocurrir lo contrario, definiendo estos lugares de manera “ideal”: como lugares seguros, de sana diversión y preferibles al anonimato e, incluso, libertad que permiten otros tipos de espacios. Un joven afirmó:

“Vengo mucho, mucho a eventos porque es el único lugar donde me dejan venir, porque mi mamá tiene miedo que me pueda pasar algo si estoy en la calle. Por eso me dejan venir a los eventos de *anime* sin problemas” (Pipkun, 16 años, hombre, estudiante de educación media).

Indirectamente, hay cierta mediación adulta respecto la participación en este tipo de espacios y en la posibilidad de vivir la propia experiencia de la identidad joven como *otaku*, ya sea desde el estigma negativo como desde el positivo. En ese sentido, los jóvenes parten su acción en relación a algo, que puede ser lo adulto u otras culturas juveniles, pero el hecho que comience desde ahí no lo define ni lo colma, ya que, como se ha visto, es en la misma interacción entre jóvenes *otakus* y en sus espacios particulares donde emerge algo nuevo, que no se encontraba contenido en las condiciones anteriores del mismo.

Los eventos, en tanto espacios de interacción social específicos, se constituyen como lugares en donde convergen jóvenes portadores de un sinfín de fachadas personales, las cuales terminan por constituirse en sus identidades personales puestas en prácticamente socialmente.

Estos lugares, si bien se constituyen casi en su totalidad por jóvenes, no solo son construidos por ellos, ya que también son susceptibles de ser interpretados por el mundo adulto, tanto de manera negativa como en forma positiva, aunque, al fin y al cabo, ambas son formas de estigmatizaciones de las prácticas que realizan los y las *otakus*, dado a las expectativas específicas que se tienen acerca de los entornos donde se desenvuelven.

Otro aspecto importante, y que es necesario aclarar acerca del rol que cumplen los eventos como espacios de interacción para los jóvenes *otakus*, tiene que ver con la posibilidad de consumo que entregan estos contextos. Como se dijo, no es solo consumir cosas materiales, como comprar figuras, *posters*, ropa; se genera un sistema de consumo material y simbólico permanente, especialmente a través de una gran serie de estímulos a los sentidos de cada joven: la música, las imágenes, las actuaciones de los otros jóvenes, cada fachada y su respectiva estética, la idea misma de evento particular. Todos estos elementos van constituyendo a los actores que participan en ellos, como a su vez los actores, desde sus propias disposiciones y fachadas, van siendo partes constitutivas de estos espacios. Es por esto que se puede hablar, a diferencia de autores que sólo identifican a la representación personal como forma de interacción en sí misma, de interacción a través de la vía del consumo, o que la vía del consumo es una forma de interacción. Así, los eventos y convenciones se convierten en espacios de interacción y consumo permanentes entre los *otakus*. Incluso, en aquellos lugares dispuestos para descansar en los eventos, siempre existen elementos dispuestos para el consumo, como pueden ser imágenes proyectadas en pantallas gigantes o música ambiente, por ejemplo (C.de.C.). De esta forma, el consumo aparece como elemento constitutivo de la práctica del identificarse como *otaku* o cercano de la cultura aficionada a la animación y *manga* japonés.

## **5.2 Los eventos como espacios de producción de la identidad**

Otra característica interesante acerca de la identidad en el entorno de esta cultura juvenil y los espacios de interacción en donde se llevan a cabo los encuentros cara a cara entre jóvenes que se identifican con ella es la posibilidad que entregan estos espacios sociales para la manipulación y experimentación abierta de la propia identidad, expresada a través de una fachada personal construida por los mismos jóvenes y que cuenta con las influencias, tanto del contexto, como de las propias interpretaciones y significaciones nacidas al alero de la interacción entre los participantes de los mencionados eventos.

Con la posibilidad de producir con mayor libertad y menor sanción social la propia fachada personal que se presenta ante otros y ante sí mismos, los eventos se constituyen y se entienden como lugares diferentes al mundo social externo, en donde los jóvenes en tanto jóvenes y, más aun cuando se identifican con alguna cultura en particular, son juzgados a partir de nociones adultocéntricas y desde las cuales se deducen las prácticas juveniles como

ilegítimas (peligrosas, extrañas, malas). En el caso particular de los jóvenes *otakus*, la interacción en estos espacios se caracteriza por el hecho de que el elemento adulto es prácticamente marginal, lo que permite una mayor libertad de actuación y manipulación de sus propias fachadas por medio de las cuales se presentan ante otros, tanto a nivel particular como grupal.

La connotación que tiene esta libertad es tan potente que en el caso de los y las jóvenes que practican el *cosplay*, incluso en los mismos eventos relacionados con la animación y *manga* japonés, aparecen como actores que se diferencian del resto de los asistentes, provocando curiosidad y muchas fotografías (C.de.C), por lo que el impacto fuera de los límites del eventos será, con toda razón, mucho mayor.

Los eventos no solo presentan a jóvenes desempeñando una serie de fachadas personales preparadas de antemano para salir a escena en la misma convención, sino que de manera mucho más evidente, es posible encontrar decenas de muchachos preparándose durante la misma ocasión para interactuar en dicho espacio. Usualmente, los baños y esquinas de los lugares en donde se llevan a cabo los mencionados eventos se encuentran llenos de personas que están maquillándose, ajustando sus trajes y disfraces, preparando cada detalle para salir a la escena social ante los demás, convirtiéndose en la muestra más clara de esta manejo de la imagen personal con la que se llevará a cabo la acción e interacción (C.de.C.).

Esta posibilidad de producción las fachadas personales, además de operar a un nivel individual para cada joven, en el sentido de que se convierte en vehículo transmisor de su identidad personal y, a su vez, se constituye como su identidad social en el espacio de interacción del evento, también opera a un nivel cultural; la práctica individual de cada joven, por medio de la manipulación de su imagen estética y su corporalidad, al afectar a otros que se encuentran en presencia física inmediata y con quienes interactúa, también genera imágenes más o menos comunes que se pueden encontrar en prácticamente todos los eventos relacionados con esta cultura y con los actores a quienes convoca: gran cantidad –sino la mayoría- de quienes asisten a eventos, presentan elementos comunes en sus fachadas personales: la utilización de bolsos y mochilas, adornados con diferentes parches y chapas relacionadas con series y personajes de alguna franquicia de animación o videojuego, como también el uso de poleras con motivos vinculados a series, películas o *mangas* (C.de.C), haciendo de espacios como los eventos en lugares idóneos para, aparte de reafirmar cierta identidad del sí mismo por medio de una práctica en específico o declaración, externalizarla a través de una estética claramente visible y que busca diferenciarse del resto.

Las múltiples posibilidades en la producción de la fachada en el espacio del evento o convención es uno de los elementos más potentes a la hora de comprender el papel que cumple el espacio social en la presentación de cada actor en tanto particular en la interacción con otro. En ese sentido, repercute profundamente en la identidad de cada joven considerando los

aspectos que funcionan de anclaje para la misma. Por un lado, la fachada se muestra como un mecanismo que transmite socialmente la identidad personal. En el caso de los *otakus*, la vestimenta y los accesorios dan cuenta de ésta, junto con presentar al actor en su condición identitaria presente. Pero tampoco hay que olvidar que la fachada también puede componerse del lenguaje y, en ese sentido, los eventos se presentan como espacios para el uso de un lenguaje propio y característico de la cultura que contiene; en este caso, escuchar palabras japonesas dentro de las frases y expresiones con las que se relacionan los muchachos entre sí es común, lo que abarca desde palabras puntuales dentro de cada expresión como también a quienes, por ejemplo, se encuentran cantando en completo japonés en el escenario algún tema relacionado con una serie (C.de.C), cuestiones que van complejizando el entramado de la estructura social de esta cultura en donde cierta clase de individuos están presentes.

Como se mencionó en el punto relativo a los anclajes identitarios, un elemento fundamental a la hora establecer la identidad propia de cada persona es el que refiere a su nombre propio, el cual también adquiere nuevas posibilidades al alero de un espacio social particular que permite y legitima el uso de nombres diferentes a los que posee oficialmente cada persona mediante su inscripción en el registro civil. Con estos nuevos nombres los jóvenes se presentan e interactúan con los demás y se dan a conocer como tales. Y no se trata solo de apodos, sino que de verdaderos nombres de pila para muchos jóvenes: no es raro encontrar a actores que se relacionan entre sí utilizando nombres extraídos de algún personaje de una serie de ficción o propios del idioma japonés (C.de.C.), lo que da cuenta de que la interacción que existe en estos espacios es única y se somete a sus propias exigencias y pautas de interacción: técnicamente son las mismas demandas existentes en el mundo social externo, pero en los eventos y en esta cultura se satisfacen de manera diferente y definida muy íntimamente por los actores que la constituyen.

Lo anterior permite configurar un sistema de interacción eficaz que satisface las exigencias necesarias para que se lleve a cabo un proceso comunicativo correcto entre individuos capaces de presentarse ante los demás en dicho entorno como identidades claras, aspecto necesario para poder llevar a cabo cualquier representación o definición de la situación por parte de un actor en específico.

La producción de las fachadas personales en estos espacios, tanto en lo estético como en las disposiciones de gestos, expresiones y lenguaje llega, incluso, a tensionar las imágenes tradicionales respecto a los géneros. En muchos casos, es posible ver jóvenes caracterizados de personajes que buscan intencionadamente transmitir cierta ambigüedad en cuanto a su género; ver hombres disfrazados de personajes femeninos, o personajes masculinos con apariencias en extremo estilizadas, llegando incluso a tomar apariencias casi femeninas, es algo que se puede apreciar en los eventos y en los grupos de jóvenes sin buscar demasiado (C.de.C.), pese a que

podría considerarse como un sector minoritario dentro de los participantes que realizan *cosplay*.

Evidentemente, una fachada determinada que sería considerada por la mayoría de individuos que observan su actuación como discordante con el actor que la porta será sancionada y juzgada de tal forma que, tanto la actuación como el actor que la lleva a cabo, serían reprochados socialmente. Pero, como los eventos se constituyen en espacios de interacción en donde lo considerado como normal y común puede diferir o tener mayor flexibilidad, se consideran como un atractivo que destaca en medio de la mayoría de los asistentes (no de manera necesariamente negativa) o que simplemente son una parte más del entramado social de que se participa. Cabe señalar, que la ambigüedad de género es un tópico utilizado con mayor o menor frecuencia en personajes de series de animación y videojuegos (Araujo, 2012), por lo que se presentan como aspectos que son parte del conjunto de imágenes y/o estereotipos disponibles en y para esta cultura. En esta línea, es posible señalar el caso de una persona que era dependiente de un puesto de ventas en un evento: a partir de su apariencia, en donde el maquillaje, además del uso de lentes de contacto, pinturas para los ojos y un ropaje que evocaba los trajes de la Europa decimonónica- seguramente inspirada en la cultura vampírica- era, a primera vista, muy difícil establecer si correspondía a un hombre o una mujer hasta no acercarse lo suficiente (C.de.C.).

También, la existencia de jóvenes del mismo sexo tomados de la mano o besándose (C.de.C) es una escena que podría ser vista, desde afuera del espacio del evento, como consecuencias perversas de estos lugares y las formas de asociación que genera entre los jóvenes, en donde el desenfreno y la inmoralidad aparecen como prácticas reprochables desde el punto de vista moral adulto más tradicional. Sin embargo, en estos espacios se observa que el género tiene mayor espacio y no queda limitado a la frontera binaria clásica de la sociedad hegemónica externa, por lo que fácilmente se puede juzgar como espacios perversos de inmoralidad que, a su vez, refuerza el prejuicio adultocéntrico respecto a la naturaleza perversa de la juventud, para terminar estigmatizando incluso más estas prácticas culturales, sus formas de agrupación y la identidad del o la joven que se declare como *otaku*.

Los jóvenes, finalmente, pueden presentar en los eventos una estética y fachada personal intencionalmente diseñada para transmitir sus gustos, adscripciones o su identidad del yo. En muchas ocasiones, los participantes llegan preparados para entrar a la puesta de escena del evento listos de antemano; en otros casos experimentan y preparan su representación dentro de los límites del mismo evento en tanto espacio social y representacional, como el caso del muchacho que se encontraba alisando su cabello junto a un grupo de mujeres que lo ayudaban en un rincón del gimnasio de una escuela en donde se llevaba a cabo un evento de *anime* (C.de.C).

Muchas veces, la estética está inspirada tanto en los personajes como en los diversos géneros que son parte de los mundos de ficción que consumen los jóvenes, haciendo de estas expresiones ficticias emanaciones reales y concretas de ciertas inclinaciones personales y que sienten como parte de sus sí mismos; se construyen identidades a partir de la vía del consumo específico de ciertos elementos y expresiones estéticas, visuales y culturales que, a su vez, se reproducen y modifican a la luz de la interacción entre los mismos jóvenes en los espacios comunes que utilizan para llevar a cabo sus prácticas identitarias, los que permiten una producción personal de la identidad amplia y desde la cual se presentan ante su mundo, interactuando con otros y exigiendo, por medio de estos elementos, la legitimación de su propia presentación personal como actores creíbles, definidos y concretos.

### **5.3 Grupalidad e identidad**

Visto el elemento contextual, es necesario no perder de vista que las prácticas a nivel personal y las identidades particulares de los y las jóvenes que participan en esta cultura no surgen ni son determinadas exclusivamente por motivaciones puramente individuales, y, en ningún caso, es posible reducir la naturaleza de la acción individual en un marco de interacción social simplemente al actor que la lleva a cabo, sino que es, a su vez, parte del conjunto de relaciones sociales en donde se desenvuelve a través de la interacción con otros en marcos o contextos específicos.

Al observar a los jóvenes que se identifican como *otakus*, junto con las características que han sido mencionadas, tales como la práctica cultural, el consumo, la autodefinición del sí mismo y el marco de interacción de esas identidades en tanto fachadas personales, aparece un elemento tanto o más importante a la hora de la construcción identitaria como un ser específico, el cual es la grupalidad existente en donde se presentan e interactúan estos actores. Es decir “que la identidad personal, paradójicamente, se edifica a partir de conocer y reconocerse en otros” (Silva, 2002, pág. 123).

Más allá de la conceptualización puntual que se haga de la adscripción identitaria en tanto grupalidad de individuos, tales como subcultura, tribu urbana, cultura juvenil (Arce, 2008), la agregación juvenil presenta un elemento fundamental: “el grupo de pares, que opera sobre la base de la comunicación cara a cara, constituye en un espacio de confrontación, producción y circulación de saberes, que se traduce en acciones” (Reguillo, 2007, pág. 14). De este modo, la grupalidad es un aspecto configurador de los espacios culturales de los jóvenes *otakus*, como a su vez de sus prácticas identitarias, en un proceso de interacción permanente con otros miembros -formando así un verdadero equipo de actuación- como también con el mismo espacio en donde confluyen y que construyen constantemente.

Al estar en presencia inmediata ante otros, los jóvenes *otakus* proyectan una imagen de sí mismos, en donde el vehículo transmisor de esto es la fachada personal, la cual proyecta

tanto su propia identidad- a nivel particular e individual- como también una determinada manera de comprender los espacios en donde se encuentran. Esta presencia conjunta no solo puede ser entendida y valorada como una acción en sí misma, sino que también comunica (Goffman, 1997) y define a los actores jóvenes como a los espacios en donde se encuentran.

Esta grupalidad opera, tanto como espacio específico de participación dentro del macro espacio cultural afín, como también en forma de una puesta en escena de la propia identidad, puesto que los otros actores que forman parte de esta grupalidad cooperan, voluntariamente o no, como miembros de un equipo de actores en específico que proyectan -en muchos casos de manera consciente- una situación específica, en tanto jóvenes *otakus*. Esta característica del grupo, que permite sostener dicha presentación de la identidad personal, es lo que le otorga “su fuerza al grupo de pares o el de referencia” (Silva, 2002, pág. 123). Esto puede relacionarse, en parte, porque los círculos sociales en donde los jóvenes se desenvuelven facilitan o permiten la generación de grupalidades cuando las individualidades con gustos o tendencias comunes convergen en contextos determinados.

Sin embargo, estas grupalidades trascienden ciertos espacios sociales para transformarse en universos de acción e identidad propios, lo que genera un refuerzo de la noción de identidad en los jóvenes. Y es precisamente ese carácter de universos “en sí mismos” los que traducen a la mencionada grupalidad como algo que es más que la mera suma de actores jóvenes con gustos similares. Si no fuera por esto, no sería posible encontrar las múltiples y, muchas veces, disímiles nociones que los mismos jóvenes visualizan tras la idea del ser *otaku*, por lo que junto con el aspecto individual de cada actuación particular, también se genera un sentido más colectivo, aquel “nosotros” propio de la pertenencia a un grupo o equipo de actores que llevan a cabo prácticas similares, junto con los cuales se van configurando tanto los espacios sociales, la cultura y las identidades que participan en ellas. Como señala Rubio (2007) “la identidad se forja en el proceso de socialización, como resultado de nuestros intercambios, pues sólo desde los otros podemos saber quiénes somos” (pág. 39).

Ahora bien, la grupalidad puede dividirse en dos sucesos respecto a la identidad *otaku*, ya que tiene funciones diferentes pero que terminan por apuntar al mismo horizonte: el primer suceso tiene relación con la importancia inicial que tiene un determinado grupo de pares en la canalización y potenciación de lo que ha sido denominado como la iniciativa personal del actor joven. En este punto, el interés particular de un joven que disfruta el consumo de un objeto relacionado con la cultura de la animación y *manga* japonés se comienza a reforzar a partir de la interacción con otros que tienen gustos similares, como señaló una chica que, después de ver series de animación por su cuenta, supo que otras chicas que conocía hacían lo mismo, por lo que estableció su relación en torno a ello (C.de.C).

En este sentido, a la hora de entender la identidad *otaku* los grupos en donde se desenvuelven se convierten en “enclaves en los cuales es posible descubrir cómo se articula

una experiencia que, en principio, puede parecer eminentemente personal, relativa al individuo, con las visiones y los significados dominantes en un contexto cultural y en una época” (Caffarelli, 2011). Aunque, también hay que considerar el movimiento inverso: que la participación en un determinado grupo, en donde algunos de sus miembros consumen de antemano objetos culturales relacionados con el mundo *otaku*, comience a generar el interés particular por series de animación, *mangas* o videojuegos en uno de sus participantes que previamente no mostraba un vínculo personal fuerte o era parte de otro equipo de actuación conformado por los mismos miembros, siendo diferentes dependiendo del contexto en donde se desenvuelven.

Se observa, entonces, que el primer suceso en donde la grupalidad cumple un rol importante está relacionado con el ingreso a un nuevo mundo cultural, que va siendo internalizado por los jóvenes como algo personal, primero como gusto y después como algo mucho más potente: como parte de la propia identidad, un elemento constitutivo de su sí mismo como un todo y al cual se comienza a otorgar una alta valoración en relación al resto de gustos, prácticas e inclinaciones que configuran la personalidad de dicho joven.

El segundo suceso de importancia en la noción de grupo es, con seguridad, el más perdurable en el tiempo de los dos existentes, y tiene relación con el desenvolvimiento en determinados contextos de una práctica que, en el caso de los jóvenes *otakus*, pasa a ser fundamental en su personalidad y que termina por configurarse como una cierta identidad: se convierte en el sí mismo del o la joven, y es por esta razón que se transmite en la realidad social por medio de determinadas fachadas personales. Además, en cierta medida, este suceso contiene dentro de sí al primero, dado a que opera como una continuación más que una etapa aislada o totalmente independiente. Y, conforme avance el tiempo, la relación existente entre los miembros del mismo grupo se irá complejizando y diversificando a partir de las nuevas condiciones de existencia que atravesarán sus miembros, incluyendo, por supuesto, la salida del grupo por las más diversas razones, pero tal situación no niega, en lo absoluto, el valor de su existencia, sino que la valoriza en cuanto a su realidad y existencia situada dentro del continuo de la vida de los sujetos.

En todos los eventos analizados, la gran mayoría de los asistentes se encontraban dispuestos en grupos, los que usualmente estaban constituidos de dos a cinco miembros (C.de.C), aunque también era posible encontrar personas en solitario o grupos incluso más numerosos, pero la presencia de grupos al interior de estas convenciones es un elemento común y constante a cada una de ellas. Y, si bien cada grupo podía contar con ciertas particularidades respecto a otro como, por ejemplo, estar constituido exclusivamente por hombres o mujeres, o ser sólo un grupo formado netamente por *cosplayers*, en términos generales comparten elementos comunes resultantes de la interacción entre los miembros que los componen, como el rango de edad o la vestimenta.

Los intereses o prácticas de los grupos que constituyen los eventos y que aglutinan a diferentes jóvenes con determinadas identidades personales son variados: en algunos casos, los grupos se convierten en un equipo que sostiene la peregrinación cíclica al interior de los recintos donde se llevan a cabo las convenciones (C.de.C); otros grupos conformados por personas que hacen *cosplay* se reúnen momentáneamente en lugares específicos para ser fotografiados y posar junto a los asistentes que buscan sacarse una fotografía junto a ellos. También existen grupos en donde los y las jóvenes se ayudan mutuamente en la preparación de sus estéticas para interactuar en aquellos espacios, por medio de la aplicación de maquillaje y peinados (C.de.C); además, existen grupos que se dedican, tanto a vender como a exponer, diferentes objetos y mercancías relacionadas con algún tema en específico, como puede ser una serie de animación en particular.

Junto con las particularidades y las aparentes motivaciones heterogéneas detrás de la conformación y objetivo de cada grupo en particular, es necesario señalar que los jóvenes se agrupan en dos niveles interdependientes entre sí: a) en un nivel macro, es decir, el de la cultura juvenil en específico en la que participan, y en b) un nivel micro, caracterizado por la práctica más íntima y privada con un grupo de jóvenes con quienes comparten similitudes y especificidades que los diferencia de los otros cientos de asistentes en una convención.

Esta diferencia en la configuración de niveles respecto a los jóvenes y grupos que participan en contextos culturales específicos permite pensar que, difícilmente, cualquier opinión o intento de definición cerrada respecto a quienes participan en una cultura puede ser lo suficientemente amplia, puesto que tenderá a naturalizar o dar por supuesto aspectos que, en muchos casos, no se condicen con lo que ocurre en el nivel más micro y particular en la interacción de esta cultura y sus miembros. Es por esta razón que en el estudio de las culturas juveniles debe ser un requisito previo al ingreso al campo de investigación concebir de antemano estas expresiones como fenómenos altamente heterogéneos, siendo quizás ésta una de sus características intrínsecas.

La grupalidad aparece entonces como un elemento fundamental para la práctica e identidad del joven *otaku*, ya que opera como forma de asociación que suele culminar en la reunión y la interacción en el espacio específico del evento o en algún lugar que permita la existencia de dicho equipo de actores y de sus representaciones en tanto identidades *otaku*, puesto que cada actor se presenta con su fachada ante otros, incorporando sus códigos como también expresando información, tanto de sí como del grupo. Y, si a esa grupalidad se le agrega el hecho de que varios -o la mayoría- de sus miembros visten indumentarias con accesorios relacionados con el mundo de la animación y *manga* japonés (C.de.C), junto con poseer gustos y situaciones vitales en común, entonces dichos elementos permiten la definición de la situación grupal-cultural e identitaria-personal de los jóvenes que participan

en la misma, generando ciertas nociones de un “nosotros” como de un “yo” *otaku*, siendo ambas dimensiones básicas de la identidad.

Cabe mencionar que, si bien estas grupalidades no pueden ser entendidas en la forma tradicional de organización, en el sentido de contar con líderes, subalternos, jerarquías, tareas, etcétera, sí puede comprenderse, como señala Goffman (1997), en forma de mecanismo para generar y proyectar una determinada definición situacional no basada en relación a una organización social, sino a una interacción o serie de interacciones, como ocurren en las reuniones llevadas a cabo en los eventos o en los lugares escogidos y contruidos para la asociación de estos jóvenes, como pueden ser galerías, plazas o las mismas convenciones registradas. Estas interacciones, que suceden en los espacios de los eventos y que ocurren entre los jóvenes, en tanto actores individuales, como a su vez miembros de un grupo que interactúa entre sí, con otros y con el mismo contexto terminan por constituirse en equipos de actuación. Sin embargo, estas actuaciones e interacciones no son necesariamente permanentes en el tiempo, sino que se articulan en y para específicos espacios sociales, cuestión que no conlleva inexorablemente a que sean catalogadas como efímeras simplemente por el hecho de ocurrir en tales escenarios.

Es más, muchas veces ocurre que los jóvenes que se reúnen en los eventos también pueden ser compañeros de escuela, lugar en donde el intento por llevar a cabo una actuación en cierta medida incompatible con ese espacio termina por generar empatía entre aquellas identidades particulares con aspectos similares entre sí, convirtiéndose en un soporte para dicha identidad en aquel contexto, como también en el potencial grupo que se desenvolverá en alguna convención o espacio *ad hoc* futuro. De esta manera, cuando identidades personales de cierto tipo convergen en un espacio social no adecuado para el desenvolvimiento y expresión de tales identidades, entonces aquellos elementos en común entre los actores se convertirán muy probablemente en la “moneda de cambio” al momento de relacionarse entre sí, reafirmar su propia identidad y conformar un equipo. Un joven señaló al respecto:

“En el curso de nosotros los que nos molestan son los flaites, pero ya al final dejó de importarnos y no nos interesa; te juntas en clases con los que también le gusta el *anime* y todas esas cosas” (AkibaKun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

La grupalidad también puede operar en dos sentidos perfectamente complementarios: a) como espacio para reproducir la identidad personal de cada uno de sus miembros a través de la interacción nacida entre ellos y con otros equipos de actores, y b) como medio de vinculación con los contextos sociales donde se llevan a cabo dichas interacciones, ya sea de manera momentánea y específica para cada encuentro social o, si la frecuencia de estos eventos es constante a lo largo de un periodo de tiempo, bien ser más permanente y consolidarse como un

equipo de actores, cuestión que va generando a ojos del observador ajeno, la imagen de cierta cultura constituida por una clase distintiva de jóvenes. Así, el grupo que se encuentra en interacción permanente con sí mismo - con sus propios miembros- o con otros equipos de actores e, incluso, con el medio en donde se encuentran se convierte en un espacio básico para el sustento de una determinada práctica cultural, la cual es ejercida por jóvenes que se definen en relación a esta práctica. Y, en ese sentido, las identidades se conforman tanto a partir de las imágenes consumidas de objetos específicos, como en las relaciones establecidas con otros que, de igual forma, consumen y llevan a cabo puestas en escena íntimamente vinculadas con aquello que, de alguna forma, surge de la interacción y de lo que se comunica desde el sí mismo.

La importancia del grupo en la conformación de la identidad de los jóvenes debe entenderse a partir de la manera en que ésta permea las formas de interacción y de construcción identitaria, ya que no es excluyente la existencia de grupos informales, espontáneos y fugaces, como muchas veces ocurren en los eventos, con identidades particulares más estables y de más larga duración que trascienden el mero encuentro casual. Esto se debe, principalmente, a las propias características y necesidades de la interacción social, en donde se presentan determinadas identidades por medio de ciertas fachadas en espacios de actuación que permiten llevar a cabo prácticas de las que se espera algo similar a lo que éstas buscan proyectar, más que en las formas específicas y concretas que toman dichas interacciones en la vida cotidiana. De lo contrario, se estarían generando, tanto interacciones como identidades, amorfas, las cuales no permitirían proyectar ninguna clase de demanda en cuanto a la legitimidad de la acción y actuación de los actores jóvenes, mucho menos la posibilidad de proyectar -y que sea valorada como tal- su identidad como *otaku*. Por esta razón, la grupalidad es un elemento que fortalece y reproduce un cierto sentido de pertenencia a un mundo cultural específico, que se lleva a cabo en espacios sociales más o menos delimitados y en donde los actores pueden proyectar, sin tantas sanciones morales, determinadas identidades, dado que la conjunción de grupos de jóvenes *otakus* o cercanos a esa cultura y la existencia de espacios que permitan el consumo y la puesta en práctica de actuaciones por parte de quienes participan en aquellos eventos, genera un clase de control que no se posee en otros espacios de interacción, como en la escuela o, incluso, el espacio público. Por tanto, la existencia de estos grupos controlan los medios en donde los jóvenes se desenvuelven, lo que termina por reforzar tanto al individuo particular – otorgándole un espacio de acción y despliegue de su propia fachada- como a las agrupaciones que se generan y localizan en estos espacios de interacción.

Dicho lo anterior, queda claro que el aspecto de la grupalidad en la conformación identitaria no es ni debe ser el foco exclusivo en donde centrar el análisis de la cultura juvenil *otaku* y de cualquier agrupación juvenil, ya que se perderían de vista tanto los individuos que

los conforman y el rol que cumplen los marcos sociales específicos para llevar a cabo determinadas prácticas por parte de los y las jóvenes que, en este caso, se denominan *otakus* o que comparten consumos íntimamente ligados entre sí, generando espacios comunes que son diferenciables del anonimato público, en donde el lente con el que se juzga a los grupos sociales es desde un paradigma adultocéntrico, cuestión que conlleva una serie de sanciones y estigmas respecto a las prácticas, fachadas personales e identidades particulares de quienes se identifican como actores miembros de una cultura juvenil particular

## **CAPÍTULO 6. LA PARTICIPACIÓN Y LA IDENTIDAD *OTAKU* EN LA VIDA DE LOS JÓVENES**

Como fue indicado en su momento, los trabajos sobre juventud tendieron en sus inicios a generar imágenes altamente esencialistas sobre su objeto de estudio, siendo la psicología del desarrollo el campo que terminó por elaborar un *corpus* bastante trascendente y coherente a partir de dichas nociones, las cuales están mediadas por el paradigma adultocéntrico acerca de la juvenil. Pese a esto, los aportes que han surgido desde estas perspectivas de estudios no pueden ser negados, puesto que hay que considerar la naturaleza misma de la ciencia sociológica y de su objeto: cuando las ciencias sociales generan teorías acerca de la sociedad, ésta se ve transformada, por lo que el objeto cambia de sentido, generando nuevas problemáticas que han de ser abordadas utilizando nuevas herramientas teóricas y metodológicas.

Sin embargo, diferentes esfuerzos teóricos comenzaron a mostrar elementos de la juventud que destacaban aspectos diferentes a la psicología y a la esencia del actor joven: los enfoques socioculturales desplegaron un nuevo abanico de posibilidades para la comprensión de la juventud como fenómeno social, como también el surgimiento de perspectivas de estudio que observaban la problemática desde entradas generacionales (Dávila, 2004). Dichos trabajos se convirtieron en grandes avances en la comprensión y cimentación definitiva del campo de estudio vinculado con los y las jóvenes.

Pese al desarrollo alcanzado por las teorías más críticas y menos esencialistas, el paradigma adultocéntrico continuó permeando las hipótesis de trabajo, provocando la invisibilización del actor joven respecto a sus propias motivaciones y acciones, convirtiéndolo en mero objeto de estudio, dejando de lado los intentos de comprensión del mismo en tanto sujeto perteneciente a un grupo particular de la sociedad. Por esta razón, el acercamiento a las prácticas de los jóvenes en los contextos sociales propios en donde se generan y se llevan a cabo por medio de la interacción entre los mismos se convierten en poderosa herramienta para la comprensión del fenómeno de la problemática juvenil, en especial la que refiere a la construcción identitaria de los actores en contextos culturales específicos. Este aspecto resulta fundamental para ciertos enfoques investigativos, en donde las características de las aproximaciones cualitativas se tornan necesarias y adecuadas para dar voz a tales grupos, en especial cuando se ha tendido desde la misma academia a representar sus experiencias y vidas “inadecuadamente con mucha frecuencia, si es que llegan a representarse en absoluto” (Ragin, 2007, pág. 146).

Como ya ha sido expuesto a lo largo de la investigación, los enfoques predominantes en la teorización acerca de la juventud y de los y las jóvenes han tendido a localizar, tanto al fenómeno como a los actores que lo compondrían, en un espacio social diferente del resto de

la sociedad. Dicho espacio se ha construido a partir de las condiciones sociohistóricas que subyacen en la estructura social de cualquier sociedad. En el caso occidental, tales condiciones se vinculan íntimamente con la sociedad industrial y post-industrial, las cuales hicieron de este nuevo sujeto social visible y lo dotaron de contenido. Reguillo (2007) detecta tres condiciones que posibilitan esto: la reorganización de la economía por el avance industrial, científico y técnico; la oferta de consumo cultural y el discurso jurídico.

Hecho visible al nuevo sujeto social, categorizarlo a partir de su estructura se vuelve una tarea necesaria para poder definirlo adecuadamente. Sin embargo, este proceso de categorización ya se encuentra, de antemano, mediado en gran parte por las visiones acerca del papel que cumple cada grupo en la sociedad, destacando siempre en primer lugar y, desde el cual se define al resto de grupos el que corresponde, al del adulto. En esa dirección, “el tipo de hombre que se impone en las sociedades históricas es el hombre adulto” (Morin, 2008, pág. 169), mientras que los demás grupos, y en este caso los jóvenes, quedan en una posición especial y diferente, muchas veces considerada como riesgosa, nociva y peligrosa para el orden social.

Tales visiones acerca de la juventud han penetrado profundamente en las construcciones teóricas como en los imaginarios de la sociedad y, por las características propias del objeto de estudio de las ciencias sociales, los mismos jóvenes hacen eco de tales visiones, ya sea negándolas o reafirmando. En el caso de los jóvenes *otakus*, su experiencia juvenil se suele entender en relación a sus prácticas culturales, siendo a veces ésta la que define la experiencia joven total, mientras que otras posturas realizan el movimiento inverso: es la etapa de la experiencia juvenil la que determina tales prácticas. Ambas construcciones pueden ser consideradas como los polos extremos desde donde los jóvenes actúan y existen.

Esta forma de entender las prácticas culturales concretas de los y las jóvenes pueden resumirse en las dos grandes categorías que identifica Berger (2008), al señalar que la forma en que se pueden comprender las prácticas y experiencias juveniles “depende en gran medida de si la vida del grupo adolescente se concibe, primariamente, desde el vocabulario de la psicología del desarrollo como una etapa de transición, o desde el vocabulario sociológico de subculturas” (pág. 179). Si bien el primer enfoque se constituyó en la primera gran conceptualización respecto al nuevo actor social -junto con ser la visión más trascendente hasta los días presentes- el enfoque subcultural surgió como consecuencia directa de las prácticas y asociaciones juveniles y por la necesidad de explicar fenómenos a los que el enfoque tradicional no puso especial atención, como es la heterogeneidad dentro de un grupo que había sido concebido como altamente homogéneo.

Ambas perspectivas han construido una mirada determinada acerca de la identidad juvenil: mientras que el primer enfoque construyó una identidad juvenil transitoria, el segundo lo ha hecho como reivindicativa en sí misma y de sus sujetos. Sin embargo, existe una forma

especial de conceptualización que se constituye como fusión entre ambos enfoques y que genera un límite difuso sobre el cual los actores jóvenes se desenvuelven. Tal aproximación tiene que ver con una valorización de la práctica subcultural, tanto juvenil como de una tendencia en específico, pero localizándola dentro de un espacio y tiempo delimitado, como es la juventud y las condiciones de vida que la posibilitan. De esta forma, la tensión entre práctica e identidad presente con respecto a la propia vida futura se vuelve una noción que, desde los mismos jóvenes y sus acciones, surge como aspecto diferenciador respecto a la identidad con sus pares.

### **6.1 ¿Etapas de vida o estilo de vida? He ahí el dilema**

Se ha perpetuado a lo largo de los años la noción tradicional de que los jóvenes atraviesan un periodo caracterizado por una serie de inclinaciones derivadas de la idea de desequilibrio y descontrol, en donde la personalidad joven se define por disposiciones tales como la apatía, el descontento, la rebeldía, el hedonismo, entre muchas otras. Tales fallas deben ser sancionadas socialmente y corregidas por medio de las instituciones educativas dirigidas por adultos, con el fin de formar al futuro adulto que reside en potencia en cada joven, para que se convierta en una personalidad segura, estable, sana.

En este escenario, las culturas juveniles aparecen como espacios particulares, en donde los jóvenes pueden desenvolverse y llevar adelante sus prácticas sin dañar al mundo social exterior ni recibir sanciones del mismo, aunque muchas veces tales expresiones son vistas con desconfianza y como nichos de perversión de la juventud. Por esta misma razón, son consideradas prácticas perecibles en el tiempo: dan cuenta de la manifestación más frontal de las inclinaciones juveniles personales pero, en algún punto, terminarán por consumirse a sí mismas, dado a que todo joven dejará de serlo para convertirse en el adulto que siempre debió ser.

Como se indicó en esta exposición, las teorías y enfoques propios de las ciencias sociales se han convertido, en muchos casos, en conocimientos e ideas que se utilizan en las interacciones diarias como nociones de sentido común. Y las ideas acerca de la juventud – y por extensión, de las prácticas de los y las jóvenes- no son la excepción a esto. Incluso, por la misma relación de subalternidad del actor joven respecto al mundo adulto, esta asimilación de nociones acerca de su propia condición se vuelve aún más común. En muchos casos, éstas son expresadas por los mismos actores jóvenes, lo que genera que sus prácticas culturales en los contextos específicos en donde se desarrollan sean concebidas, incluso, a partir de nociones propias del paradigma adultocéntrico. En el caso de los jóvenes que se declaran como *otakus* y que reafirman su identidad personal a través de esta identificación, se pueden determinar dos posturas bien claras, en donde las perspectivas acerca de la identidad *otaku* como una práctica temporal se dividen.

## 6.2 Etapa de Vida

Es posible encontrar casos de jóvenes *otakus* que vinculan su identidad con determinadas prácticas culturales, pero localizando dichas prácticas como sujetas a un periodo bien determinado de sus biografías, momento en que se encuentran en el presente. Este instante de la trayectoria vital que permite el desenvolvimiento de su identidad en tanto *otakus*, y que conlleva determinados consumos y prácticas, se concibe como juventud por los distintos sujetos.

En esta línea, se puede apreciar claramente que la conceptualización de la vida como un sucesivo avance a través de diferentes fases o etapas no queda determinada por el rango de años que comprendería dicha fase, sino por las condiciones de existencia en la que se encuentran los individuos. Esto pone de manifiesto que las nociones acerca de la juventud y de los jóvenes que se saturan a partir de las características etarias no representan ni la realidad objetiva –al no incorporar las condiciones sociales en las que se desarrollan– ni las interpretaciones subjetivas de los propios actores respecto a sus actos y lo que conllevan para ellos, por lo que las sospechas teóricas referidas a las conceptualizaciones basadas en rangos de edad quedan bien fundadas, aunque no por ello han de perder su utilidad a la hora de estructurar análisis estadísticos acerca del fenómeno de la juventud.

Como consecuencia directa de poner en relación determinada identidad personal con ciertas prácticas posibles de llevar a cabo en la medida que se desarrollen dentro de los marcos de una etapa más o menos definible, pero a la vez difusa, en algún punto de la trayectoria de vida de los individuos éstos terminarán por alejarse de este mundo cultural, con una consiguiente distancia respecto de aquella forma de identificación del sí mismo como *otakus* en tanto valor primordial de sus propias identidades.

Sin embargo, esta conversión en la propia noción del actor respecto a su identidad personal no debe entenderse de forma abstracta, en donde ciertos procesos cuasi rituales conllevan a dejar la etapa de joven. Por el contrario, es un proceso mucho más material, dimensión que ha sido históricamente la que ha caracterizado el origen de la juventud como un supuesto grupo social en el mundo occidental.

En general, esta transición que conllevaría dejar la participación en la cultura juvenil *otaku* y, por ende, dejar de ser joven *otaku*, es debido a ciertos cambios en las condiciones de vida de cada actor, cambios vinculados a las condiciones de existencia propias del futuro periodo adulto. Tales cambios implican nuevos escenarios donde desenvolverse y nuevos actores con los que habrá que interactuar, cuestión que conlleva al desarrollo de nuevas identidades sociales con las que la persona deberá lidiar a lo largo de su vida. El resultado de esto es que los jóvenes, en tanto personas, se hallarán en medio de una transformación en donde, socialmente, dejarán de serlo. Sin embargo, esto no es automático ni tajante, sino que se llevará a cabo de manera sutil y paulatina, pese a que “ciertos ritos y acontecimientos

marcarán puntos de inflexión importantes. La persona acabará pues ocupando una posición social, un estatus sociolaboral, y así una identidad diferente que habrá dejado atrás en muchos aspectos a lo que fue su identidad de joven” (Revilla, 1996, págs. 33-34).

Lo anterior no es, en lo absoluto, vinculable al paradigma etario sobre la franja de edad que ocupa el periodo de juventud en cada individuo, sino que el paso a la condición adulta se encontraría determinado por cambios en las condiciones de vida que coincidirían- en cierto grado- con la edad de los sujetos, y no al revés. En este sentido, el rango etario sería relacionable con aquella noción de etapa y paso al periodo adulto, pero no lo determina; considerar la edad como variable independiente en este proceso es un error metodológico grave que termina por supeditar las reales condiciones de vida de cada sujeto a una interpretación equivocada acerca del rol que cumple la edad- años de vida- de una persona joven en sus prácticas, mucho más complejas al desenvolverse en contextos específicos y en relación a otros actores jóvenes.

De este forma, la edad ya no puede comprenderse como el punto central desde la cual se define y se condiciona la experiencia vital de cada persona –en este caso, de cada joven-, sino que la edad pasa a ser un aspecto periférico de la condiciones de vida: las tensiones entre prácticas asociadas a determinadas edades y la forma en que se condicen con la realidad podrían ser bastante aliviadas si se comienza con esta inversión en la concepción del rango etario, no determinista y más bien indicativo de otras condicionantes más relevantes.

La idea de que, en un futuro, la práctica cultural del joven *otaku* no pueda ser realizable como en el presente joven muchas veces es leída a partir del presupuesto de que las condiciones de existencia harán incompatible esta práctica con las exigencias de otras propias de la nueva condición futura. Un joven declaró:

“Igual creo que esto es como una etapa, porque sé que después no tendré mucho tiempo para este tipo de cosas” (AkibaKun, 15 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Por un lado, en esta primera postura se reproduce en parte el discurso adultocéntrico vinculado a la psicología del desarrollo respecto a la noción de etapa vital, pero ya es posible observar cierto matiz en la afirmación, porque no considera el cambio de las practicas identitarias transformadas por un movimiento natural e imparable –como pasar de los 29 a los 30 años de edad- sino que las mismas se verán sujetas a actos de adaptación realizadas por el mismo actor a partir de los nuevos escenarios de interacción en los que tendrá que desenvolverse, constituyéndose en nuevos tiempos y espacios sociales, constituidos y construidos por otros actores que exigirán del actor una actuación y despliegue identitario acorde a dichos escenarios. Además, se aprecia una consecuencia que, para los postulados más

clásicos, se convierte en una incoherencia fundamental: aunque la práctica y la autoidentificación del joven como *otaku* se ponga en perspectiva en relación al futuro, en donde esta situación se verá sujeta a cambios por condiciones externas al sujeto, esto no significa que la práctica e identidad personal del momento presente quede como una experiencia sin valor por el sólo hecho de ocurrir en un momento que sería de experimentación como fase previa para la adultez.

La posibilidad mencionada entra en contradicción con el planteamiento adultocéntrico clásico, como también con posturas que reivindican el presente del joven. Taguenca (2009) señala al respecto que “desde esta perspectiva surge la posibilidad de que el joven genere su propia identidad, construyéndola desde su propio presente, lo que trae como consecuencia su negación de adulto futuro” (pág. 162). Sin embargo, para reivindicar al sujeto joven y su juventud, el movimiento no ha de referir en la negación del futuro, sino que a revalorizar el presente. En efecto, difícilmente podrá hallarse un individuo joven que niegue tajantemente el futuro, dado el paso inevitable que se da en dirección a éste; hacer esto sería negar la idea de adultez o sobrevalorar la noción de juventud, generando una diferencia analítica entre juventud y adultez que no se condice con lo que ocurre en la trayectoria de vida de cada individuo.

Los jóvenes *otakus* que anteponen las condiciones de vida como variable que permiten tanto sus prácticas como sus identidades en sí mismas, pueden declararse en forma tan presente y acabada de una forma particular en tanto identidad personal que, más allá de ser una etapa previa a la adultez, de todas formas se termina por legitimar este espacio vital. O sea, aunque se declaren como *otakus* en tanto jóvenes y que ésta es una etapa que, en un futuro, no podrá sostenerse, de todas formas y, pese a reproducir en gran medida el discurso adultocéntrico, reafirma y otorga valor en sí mismo a la juventud, sus construcciones identitarias y sus prácticas culturales. Por otro lado, un planteamiento similar puede terminar convertido en una declaración que niega tal presente si es emitida desde el mundo adulto, principalmente porque, en el caso del joven, éste habla desde su momento actual, espacio y tiempo que da cuenta de determinadas condiciones de vida que son, y no que fueron o podrían ser.

Entonces, al hablar de juventud como etapa de vida, no se debe perder de vista que tanto la identificación del sí mismo como *otaku*, como las prácticas culturales asociadas a dicha identidad, no solo dependen de la iniciativa individual de cada joven, como ya se ha indicado, sino que también a las propias condiciones vitales de cada actor que influyen en el proceso de construcción identitaria, que en el momento presente puede ser el de *otaku*, mientras que en un futuro -incluso, futuro en tanto joven- puede ser otra cosa, o una mezcla de identificadores.

La anterior mención también puede ser entendida desde una concepción de clase, ya que las culturas juveniles pueden estar atravesadas por condiciones que permitan su emergencia en determinados contextos y clases socioeconómicas. En ese sentido, se puede pensar que no

todas las culturas juveniles son iguales y/o se gestan en todas las clases sociales de forma transversal como fenómeno intrínseco a un grupo social que sería homogéneo, más allá de las condiciones de existencia en las que existen sus miembros. Por esta razón, es necesario hablar de culturas juveniles en plural, ya que de esa forma se incorporan estas diferencias, como son las de clase social, género o país, evitando cometer el error teórico y metodológico de considerarlas como homogéneas e interclasistas (Feixa, 1996).

Un interesante ejemplo respecto a los puntos señalados en los últimos dos párrafos es el de un joven que, pese a considerarse un *otaku* de verdad manifestó sus dudas respecto a si lo seguirá siendo a futuro. Lo interesante del caso de este muchacho es que su identidad no depende exclusivamente de su autoafirmación en el presente, la que puede ser total, comprometida y consciente, sino que se ve subordinada a las condiciones de vida en la que se desenvolverá su persona, siendo el factor tiempo el elemento fundamental a la hora de comprender la posibilidad de presentarse como una cierta identidad y realizar determinadas prácticas y acciones vinculadas a la cultura juvenil *otaku*. En sus palabras, se relativiza la identidad como *otaku* ya que:

“No sé si a futuro seguiré siendo *otaku*, debido principalmente al tiempo disponible, los estudios y todas esas cosas” (SaitoKun, 15 años, hombre, estudiante de educación escolar).

Incluso, la idea de cambio en las condiciones vitales suele conllevar que nuevas y diferentes actividades requerirán del tiempo y responsabilidad necesarios para ser llevadas a cabo, quedando la práctica cultural e identidad del joven *otaku* relegadas a un segundo plano en comparación a otras situaciones posteriores.

La idea de que las prácticas juveniles tienen un periodo de caducidad en la biografía de cada individuo junto con la juventud del mismo se asocia a las cambiantes condiciones de vida de cada individuo. Sin embargo, esto debería ser concebido como cambios en los contextos en donde interactúa cada persona, ya que el cambio es permanente a la hora de interactuar socialmente, cuestión que implica nuevas exigencias y demandas para actor en la relación con los otros y con el espacio social. Tales cambios son relativos a los escenarios sociales en donde cada joven debe interactuar en relación con otros, lo que se traduce en la necesidad de llevar a cabo nuevas pautas de acción acordes a los nuevos espacios y actores que se construyen e interactúan junto con el actor en cuestión; son estos nuevos contextos los que se van articulando como diferentes condiciones materiales y simbólicas para el sujeto joven, las cuales se asocian fuertemente al trabajo como nueva condición de existencia, aunque se remite, en último término, a la noción de tiempo, entendiendo que el paso a la adultez, más

allá de qué práctica concreta se lleve a cabo en aquel periodo, conllevaría un trastorno en el tiempo, cuantitativa y cualitativamente diferente el tiempo durante la juventud.

El cambio en las condiciones de vida es lo que sustenta, por tanto, la noción de juventud como etapa de vida previa a la adultez en los jóvenes *otakus* que definen su identidad y práctica desde esta perspectiva. Sin embargo, no hay que perder de vista que aquellos cambios, principalmente leídos en relación al trabajo y la adquisición de nuevas y demandantes obligaciones, convertirían la práctica cultural del *otaku* como una acción insostenible en el tiempo, puesto que los nuevos escenarios exigirían la adecuación de la actuación y de la presentación de cada individuo como una identidad en específico. Aquí, la frontera entre una determinada identidad personal y otra identidad social se vuelve difusa, puesto que ambas pueden, o bien, ser dimensiones de un mismo actor o, por otro lado, ser totalmente diferentes. En otras palabras, múltiples identidades- o representaciones de la misma-en un mismo actor, debido a la íntima relación existente entre el contexto donde éste se desenvuelve y sus propias acciones.

Cabe destacar aquí una tensión que surge respecto a la identidad personal del *otaku* al momento de contrastar su representación como tal cuando concibe su práctica desde la idea de etapa transitoria. Si bien se ha señalado que dentro de las variables que caracterizan la autoafirmación de la identidad de los y las jóvenes *otakus* es posible observar que la iniciativa personal es parte fundamental a la hora de la construcción identitaria en esta cultura juvenil, dicha iniciativa tiende a atenuarse cuando se pone en relación a las condiciones de vida que se experimentarán a futuro. Así, la propia iniciativa entendida como capacidad de decisión y acción consciente del joven respecto a su propia identidad y manera de presentarse ante los demás en contextos específicos queda subordinada a los inexorables cambios en su biografía, especialmente aquellos relacionados con la inserción al mundo del trabajo y la disminución del tiempo para llevar a cabo ciertas prácticas que desempeña en el presente. Esta condición es una de las limitantes y advertencia fundamental de concebir la iniciativa personal como la única variable causal de la afiliación cultural y de la construcción identitaria en tanto *otaku*, y es, en ese sentido, que el discurso del desarrollo lineal de la historia vital genera un movimiento que niega, tanto el presente del joven, como su capacidad de acción y creación como sujeto; la reproducción del discurso adultocéntrico por parte de los mismos jóvenes terminar por conceder sustrato desde los mismos actores a la idea de que las prácticas culturales juveniles y sus identidades como jóvenes son meras realidades transitorias, y solo importantes en la medida que dejen aportes significativos para la formación del futuro adulto.

Junto con el cambio en las condiciones de vida que se presentarán y son esperadas e inevitables por y para los jóvenes, el fenómeno al que se debe enfrentar cada actor es, al fin y al cabo, el de lograr la compatibilidad y coherencia entre las nuevas exigencias que enfrentará su identidad personal en nuevos escenarios y ante nuevos actores; poder mantener cierta

identidad de manera transversal a todos los escenarios en donde el individuo ha de actuar y representar su imagen se vuelve prácticamente imposible, puesto que conlleva en su esencia el papel específico que cumple el escenario o contexto de interacción para con los actores que lo componen y construyen y viceversa. En cierta forma, en este punto reluce la distancia que puede existir entre la identidad social de un individuo y su identidad personal (Goffman, 1998).

Finalmente, si la noción de etapa se vincula con los aspectos más concretos de existencia, entonces no es extraño concebir que la existencia de tales condiciones va generando las posibilidades de interacción de jóvenes que se declaran a sí mismos como *otakus* en espacios que permiten la convergencia de muchachos en condiciones vitales similares, en donde comparten espacios y tiempos de vida similares, y que facilitan la generación de determinadas prácticas culturales en espacios sociales específicos, permitiendo la interacción mutua entre los jóvenes que se identifican a sí mismos como *otakus*. Cabe señalar que tales condiciones no dependen ni se entienden a partir de la vinculación con cierto rango de edad, sino que a las condiciones de vida en donde la juventud se caracteriza por ciertas circunstancias, usualmente vinculadas al rol dentro de la familia o a la formación escolar, mientras que adultez se relaciona con la idea de trabajo, en donde el espacio para desarrollar actividades que se realizan en la juventud es casi inexistente, por lo que “el joven, para serlo verdaderamente, habrá de situarse en relación a otros jóvenes, y así encontrar su identidad específica dentro del ámbito acotado de lo que significa ser joven en nuestra sociedad” (Revilla, 1996, pág. 39).

### **6.3 Estilo de Vida**

Ya revisadas las principales consecuencias de la caracterización de la práctica cultural y la autoafirmación de la identidad a partir de la idea de etapa transitoria susceptible a los cambios propios de la vida social, es pertinente contrastarla con otra de las grandes conceptualizaciones que se ha realizado de la cultura juvenil y que también aparece como una definición constante a la hora de pensar la identidad y la práctica cultural por parte de los mismos jóvenes.

Existen actores que se definen como *otakus* de manera afirmativa desde la propia identidad como también miembro o parte de un colectivo mayor que aglutina diversas particularidades bajo este concepto. Esta identidad posee, en los casos en que es afirmada, un alto grado de conciencia, en el sentido de que se vincula a una determinada identidad personal con ciertas inclinaciones bastantes específicas, derivadas del propio gusto y de la capacidad de elección que cada joven posee y reafirma a través de la práctica y la autodefinición. De esta forma, el joven puede definirse como *otaku* o como otra cosa, pudiendo negar y, al mismo

tiempo, reafirmar otra identidad en específico con la que se identifica y de la cual se siente parte.

Se aprecia que existen jóvenes *otakus* que se manifiestan y actúan más allá de los límites prefijados por nociones tradicionales vinculadas al paradigma adultocéntrico del desarrollo y la sucesión de etapas vitales en la biografía personal de cada individuo, cuestión que permitiría elaborar conceptual y empíricamente un grupo claramente distinguible del resto de la sociedad. En dichos casos, lo que se observa es que, tanto la identidad particular como las prácticas asociadas a la misma en el contexto de la cultura aficionada a la animación y *manga* japonés son concebidas como formas de acción y de presentación personal que no se desarrollan con vistas a su realidad transitoria y percible vinculada a límites impuestos externamente, debido a que el tiempo vital no se asocia a los cambios en las condiciones de existencia que traería consigo tal movimiento temporal; por el contrario, el tiempo sería una variable que expresaría dicha identidad particular, a la vez de reafirmarla al sostenerla por periodos prolongados no relacionados necesariamente a etapas y condiciones preexistentes, por lo que la identidad y la práctica cultural se ve legitimada para el propio individuo al prescindir de tales condiciones que determinarían las inclinaciones personales al subordinar la voluntad a las condiciones materiales existentes, junto con las categorías sociales establecidas *a priori* a la existencia de los sujetos a las cuales quedan asociados .

Cuando una determinada identidad se construye y reafirma desarraigada de las condiciones del paso del tiempo y las consiguientes transformaciones en el espacio social en donde se desenvuelven los actores, entonces se vuelve difícilmente sostenible establecer que una adscripción identitaria en particular sea tan solo una mera etapa- o expresión de ella- en la biografía de un joven, relativa al periodo de la juventud y que no tiene valor en sí mismo al no aportar significativamente en la formación de un adulto completo. Esta diferencia permite dar cuenta que se está ante un fenómeno de distinta naturaleza y que, en términos prácticos, coexiste paralelamente con las prácticas y nociones de quienes asocian su identidad como *otakus* a una etapa de la vida. Además, genera un quiebre fundamental respecto a las nociones adultocéntricas más recalcitrantes acerca de la juventud y el rol que cumple la identidad en tal período o, dicho de manera invertida, acerca de las ideas hegemónicas sobre el rol que cumple la etapa juvenil con respecto a la identidad personal y social de cada persona.

Entonces, cuando la práctica cultural y la autoafirmación como *otaku* por parte de los y las jóvenes se desprende de la necesidad de contar con una base temporal y material sobre la cual sostenerse, es posible hablar de una práctica e identidad que se sostiene como un determinado estilo o forma de vida. Dicho planteamiento se concibe en torno a una idea que la subyace y sustenta, y es la perspectiva más vinculada con la conceptualización de la juventud como espacio que permite expresar la propia libertad en tanto actor capaz de proyectar una definición de la situación particular, en donde se ponen en juego, por un lado, las exigencias

personales de cada individuo para ser valorado por los demás de una cierta manera mientras que, por otro, se hallan las expectativas y categorías sociales preexistentes. En ese sentido, se podría decir que los jóvenes que expresan su identidad en términos de estilo de vida utilizan la idea de etapa impuesta externamente con el fin de ganar espacio de representación social, como también para legitimar sus propias prácticas y vivencias, pero tales representaciones se desvinculan de la noción de etapa al coger relevancia por sí misma.

Esta concepción de estilo de vida puede resultar un tanto engañosa, ya que en su definición parece englobar cierta homogeneidad interna que termina por constituirse en la realidad como una determinada identidad claramente distinguible de otras. Sin embargo, no hay que perder de vista que tales estilos de vida, que terminan por decantar en ciertas identidades, se constituyen a partir de un proceso de hibridación, puesto que “en las culturas juveniles de la era de la información, se yuxtaponen tradiciones locales y globales, americanas y europeas, presenciales y virtuales” (Feixa, 2006, pág. 150). Por lo que, al hablar de estilo de vida, es necesario tener presente el amplio abanico de fuentes a partir de la cual se nutre y se va construyendo hasta su enunciación y práctica en el presente; esto se vuelve necesario considerando que se han realizado grandes trabajos y aportes teóricos acerca de las subculturas juveniles a partir del análisis y comprensión de sus expresiones estilísticas, entendiéndolas como formas de resistencia de los jóvenes específicamente provenientes de la clase trabajadora, constituyéndose en una forma de lucha generacionalmente diferente a la de sus padres, por lo que “los estilos de las culturas juveniles de la clase trabajadora –sus formas de vestir, sus identidades de grupo y sus lealtades territoriales- representan maneras de “ganar espacio cultural” a las instituciones hegemónicas que impactan sobre la vida de la clase trabajadora” (Beezer, 1994, pág. 116).

Esta lucha por mayor visibilidad cultural no solo remite exclusiva o primordialmente a confrontar cierta hegemonía, pese a que pueda ser así en cierta medida. Lo que se observa ciertamente es que la expresión personal a partir de un determinado estilo busca o conlleva la expresión de las capacidades propias del actor joven, su voluntad y producciones, y que no se encuentran condicionadas exclusivamente a procesos externos al individuo, sino que también a sus propias capacidades e inclinaciones. El estilo se vuelve la materialización de la voluntad y de las múltiples posibilidades de proyección del sujeto para con los demás.

Estilo de vida podría resumirse en que todos aquellos gustos, aficiones, prácticas culturales, experiencias de interacción y la propia identidad personal se convierten en parte ya no exclusivamente del joven en tanto joven, sino que del joven en tanto persona y actor con capacidad de representación. De esta manera, se genera una diferencia fundamental respecto a la relación existente entre el actor-persona y la identidad *otaku*, ya que, cuando se habla de etapa de vida, los y las jóvenes son incorporados en su totalidad como parte de la misma, cuestión que genera aquella imagen de colectivo homogéneo que invisibiliza, tanto las

diferencias a nivel social por parte de cada uno de dichos integrantes, como a nivel individual de sus percepciones, inclinaciones y motivaciones.

Por otro lado, en la idea de un estilo de vida distintivo y específico, todo el conjunto de elementos mencionados integrados en el actor joven, como aspectos constitutivos de su persona en tanto sujeto social e identidad particular van construyendo esta diferencia en la forma de vida. En otras palabras, si en la conceptualización de etapa, todos los jóvenes son parte de ella, en la idea de estilo es ésta la que se subyuga a los actores quienes, por medio de la interacción, van construyendo un nosotros que se ve transmitido socialmente como una determinada tendencia, estilo o subcultura.

Quienes entienden su identidad y práctica *otaku* como algo que no es temporal o exclusivo de un periodo denominado como juventud, señalan principalmente que:

“En realidad, ser *otaku* no es como una etapa que se me va a pasar así no más, sino que lo veo más como un estilo de vida” (Pipkun, 16 años, hombre, estudiante de educación media).

De esta manera, se realiza una declaración que termina por asegurar que la misma identidad, junto con los consumos y prácticas asociados, no depende de cierta etapa vital o de elementos externos al sujeto, sino que son aspectos propios de la persona –en estos casos, jóvenes- que los poseen. Y el tiempo se comprende desde una dimensión reproductora de la identidad, en vez de ser concebida como constante cambio y transformación a esferas sociales adultas. Así, el uso del concepto del tiempo se vuelve una diferencia fundamental, ya que el estilo personal, mientras más tiempo se sostenga en cada individuo, pareciera ganar mayor legitimación. Es debido a esto que, quienes constituyen sus identidades personales y sociales a partir de sus prácticas culturales terminan por oponer sus nociones acerca del estilo de vida a la perspectiva de etapa vital. Por supuesto, este planteamiento posee desde su génesis una visión en parte estática de las prácticas juveniles, principalmente al concebirlas como derivados y producto de la propia voluntad de cada actor y herméticas a las condiciones de vida o de los cambios de intereses de la misma persona, cuestión que muchas veces termina por cambiar, generando diversas actitudes (vergüenza, negación, por ejemplo).

La construcción de la identidad de los y las jóvenes se vuelve en exigencia por la valoración del propio actor ante el mundo como legítima, y esto es aun más fuerte cuando la práctica y la propia identidad del joven como *otaku* se valoran como cierto estilo de vida. En esta misma línea reflexiva, algunos investigadores señalan que “los estilos (...) constituyen un espacio y un tiempo en los que se puede afirmar la condición juvenil. Es por medio de esos estilos que ellos construyen determinados modos de ser joven” (Dayrell, 2003, pág. 85). Para ello, los jóvenes echan mano de la potencialidad que tienen las culturas juveniles en las que

participan y que terminan por constituirse en los escenarios para la representación de sus propias identidades, espacios que, a su vez, configuran y en donde interactúan con otros y con ellos mismos.

En términos generales, ambas nociones pueden poseer casi los mismos puntos de encuentro, como por ejemplo: en ambas cosas, los jóvenes se definen como *otakus* de manera completa, como identidad definida y cerrada en términos presentes; asisten a los mismos eventos e interactúan en espacios sociales comunes; construyen fachadas personales que permiten transmitir socialmente sus sí mismos a los demás y presentan estéticas similares. Pero la diferencia es el lugar que se le otorga a la práctica cultural y a su afirmación identitaria particular en relación a sus biografías, en especial respecto al lugar que ocupan durante la juventud y lo que sucede con esto cuando se acercan a los roles comúnmente entendidos como adultos.

Como ya se examinó, si la posición es desde la noción de etapa, entonces sus prácticas culturales se localizan dentro de los límites materiales e imaginarios de ese espacio vital; si se valoran desde la noción de estilo, entonces la juventud adquiere un mayor valor en sí mismo a partir de la proyección del presente, dado a que se convierte en el espacio y tiempo en donde se articulan creencias, gustos y prácticas en específico, junto con presentar las exigencias sociales de los sujetos jóvenes como actores con capacidad de acción independiente, sometidos a sus propias voluntades y hacia lo cual demandan una valoración acorde a tales representaciones en el marco de la interacción social. Cabe mencionar que esta última aproximación es mucho más cercana, tanto teórica como empíricamente, a las ideas más recientes de la ciencia sociológica, ya que pensar la juventud como etapa meramente transitoria:

Es violar mucho de lo que conocemos acerca de los efectos permanentes de la experiencia socializadora: es como si la adolescencia, con frecuencia llamada “los años formativos”, no formaran para nada, sino simplemente es un periodo incómodo para ofrecer un tiempo hasta que la llegada del cumpleaños número 21 o la graduación de la escuela, induzcan una invitación simbólica al mundo adulto para unírsele (Berger, 2008, pág. 179).

Además, cuando se concibe determinada práctica cultural y autoafirmación identitaria desde la idea de estilo de vida, se pone en entredicho el valor en sí mismo de la cultura juvenil. Esto ocurre debido a que, si ciertas prácticas no dependen o se relacionan exclusivamente con las condiciones de vida de los jóvenes, entonces se vuelve aún más difícil establecer fronteras entre juventud y adultez en términos de acción por parte de los y las jóvenes, ya que esa supuesta transición no puede ser apreciada a partir del cambio en la realización de una

determinada práctica que se convierte en eje o variable independiente alrededor de la cual se construye y se proyecta la propia identidad, dado a que tal práctica continúa siendo desarrollada por el individuo que, como consecuencias de otras transformaciones y cambios en la esfera material y simbólica de su existencia, podría ya no ser entendido como un actor joven a los ojos de los otros. De esta manera, las transiciones y fronteras se vuelven aun más difusas, cuestión que atañe incluso a la misma naturaleza de la cultura juvenil en cuestión, puesto que es posible considerar a las culturas juveniles como “espacios y tiempos distintos de los espacios y tiempos que dominan los adultos; y procuran relacionarse con formas comunicativas propias, tanto en el entorno físico (generalmente urbano) como en el info-telemático” (Bernete, 2007).

Cuando los jóvenes declaran que su identidad *otaku* se vincula más al gusto y la fascinación personal por un objeto de consumo en específico, entonces la construcción identitaria en tanto *otaku* se ve deslocalizada, en parte, de su condición juvenil. En esta línea, se observa un movimiento opuesto al ocurrido en el caso de los jóvenes que entienden su realidad cultural presente desde la idea que corresponde a una etapa de la vida: si los casos que reproducen el discurso adultocéntrico terminan por subordinar sus propias capacidades en tanto actores que construyen y proyectan definiciones de sí mismos -y, a la vez, de las situaciones sociales en donde se desenvuelven-, en los casos en donde se ubica la identidad *otaku* en relación con la idea de estilo de vida se aprecia una valorización de las inclinaciones personales, otorgándoles dimensiones de acción y determinación con mayor independencia respecto de las condiciones de vida y escenarios en las que los jóvenes se puedan desenvolver.

Es importante señalar que esta independencia respecto a las condiciones exógenas que puedan determinar los gustos y prácticas personales de los jóvenes, como también las prácticas identitarias que llevan a cabo, puede ser leída en términos propios de la época moderna y su amplia gama de posibilidades en cuanto a construcción de identidad de los propios sujetos. Un muchacho señaló:

“En realidad, ser *otaku* no es ni un hobby ni una etapa, sino que un estilo de vida. Y yo creo que seguiré siendo *otaku* en el futuro porque es algo que es parte de mí, no es porque esté pasando por una etapa o algo así”. (SebaKun, 15 años, hombre, estudiante escolar).

Esta posición da cuenta de aquella capacidad de elección propia de la persona y que el actor joven reivindica y hace suya, integrando una de esas tantas posibilidades como alternativa personal que permita su constitución como actor social. Giddens (1991, citado por Revilla, 1996, pág. 203) afirma que tal elección de cierto estilo de vida es, a su vez, una forma de planificación de la misma. Esta organización permite dar forma a la actuación del sujeto en

el mundo, por lo que indudablemente tiene consecuencias inmediatas en la forma en que cada individuo actúa y desarrolla su representación personal. Además, desde esta perspectiva, la incertidumbre del futuro y los cambios que seguramente vendrán con ello quedan “controlados”, al menos en la intención presente del actor.

Si bien es cierto que en la cultura juvenil de los *otakus* es posible hallar gran cantidad de posturas personales respecto al sentido de la práctica cultural y la propia identidad, en general ambas visiones coexisten y configuran los espacios, ideas y representaciones personales de los y las jóvenes. Pero esto no significa que no existan diferencias entre ellas, ya que cada una termina por convertirse en una visión acerca de la propia vida personal y los significados que se le atribuyen a la misma. Es muy probable que alguien que realiza alguna acción o se define a sí mismo de forma temporal será diferente de quien practica formas similares, pero atribuyendo a dichas prácticas un carácter más trascendental para su vida personal y social.

La cuestión anterior no dista demasiado de las posturas teóricas clásicas respecto a la cultura juvenil, la juventud y los jóvenes; la realidad es la manifestación de las aproximaciones teóricas, las que, a su vez, son elaboraciones conceptuales acerca de fenómenos sociales. Dichas esquinas, al ser interpretaciones de la realidad, naturalmente tendrán entre sí puntos en común, como desavenencias aparentemente insalvables.

Como se ha mencionado, esto sucede principalmente cuando se toma como punto de apoyo y división algún tipo de concepción temporal respecto a las prácticas y el sí mismo: concebir la práctica e identidad personal en tanto joven como algo transitorio, susceptible a transformaciones inevitables dado los cambios en la realidad y las condiciones de vida puede significar, para quien se siente comprometido con la cultura juvenil en cuestión y construye su identidad en referencia directa con ella, siendo algo relevante o, incluso, central en su propia vida como persona – y no solo exclusivamente como joven- una postura que niega su identidad y práctica presente, momento que se constituye en valor supremo para esta juventud. Una chica que se declaraba abiertamente como una *otaku* mostró señales de desaprobación al oír un comentario acerca de una chica que, después de salir de la educación secundaria y comenzar la educación universitaria, había dejado de ver series de animación y considerarse a sí misma como *otaku*, dado que consideraba que aquella era una etapa que ya había quedado atrás (C.de.C), siendo lo más probable que, en aquella etapa, se hubiese definido a sí misma – su identidad personal- como *otaku*, de manera categórica y concluida.

Tal actitud de rechazo ante un caso de “identidad de tránsito o de etapa” también puede ser entendida como característica un tanto inevitable de la perspectiva del estilo de vida, ya que al exacerbar la identidad personal y su condición en un duradero presente cae en una trampa muy similar a la del paradigma adultocéntrico respecto a la identidad del adulto: pensar la identidad como impermeable a cualquier cambio dado las condiciones del medio, siendo un sistema operacionalmente cerrado en donde cualquier homeostasis de importancia difícilmente

puede ocurrir, pero no hay que perder de vista que “aquí no acaba todo. La identidad personal seguirá sufriendo modificaciones y reelaboraciones a lo largo de la vida” (Revilla, 1996, pág. 34).

Sin dudas, la distinción temporal sobre el rol de la práctica cultural, una determinada identidad y su relación con las múltiples ideas acerca de la juventud es un claro instrumento que permite la elaboración y conceptualización de las diferencias que los mismos jóvenes *otakus* perciben y generan entre sí al interior de su grupo subcultural, y aparece como la encrucijada principal entre la idea de etapa de vida con respecto a la de estilo de vida, si bien esta diferenciación es más bien formal, ya que siempre habrán similitudes que se manifestarán o estarán latentes en la identidad personal de cada actor.

## CONCLUSIONES

En esta última sección, se sintetizarán los principales hallazgos de la investigación respecto a los objetivos planteados en su inicio, los cuales fueron alcanzados satisfactoriamente, junto con las interesantes líneas de investigación respecto a la temática abordada que se desprenden de este trabajo.

Se ha buscado conocer las distintas variables que confluyen en la construcción identitaria de los jóvenes que se identifican como *otakus*. Este esfuerzo ha permitido comprender un poco más el funcionamiento del concepto de identidad en el marco de una cultura juvenil en específico y de los y las jóvenes en general. Para ello, ha sido necesario deconstruir el concepto de juventud y, por extensión, otros relacionados a éste, tales como jóvenes y cultura juvenil.

El carácter de construcción social de la juventud queda claro a la luz de la revisión histórica de distintas sociedades y cómo articularon las ideas acerca de un grupo especial de actores dentro de la estructura social, caracterizados por una serie de atributos intrínsecos y que les otorgaría homogeneidad como grupo. Sin embargo, la distinción formal de un grupo denominado juventud no es de larga data en la historia, puesto que la juventud como se conoce a día de hoy es una construcción derivada de las transformaciones de las sociedades industriales, por lo que la juventud como algo natural es una afirmación difícilmente sostenible.

Con el surgimiento de la juventud, también aparecieron ideas acerca de su naturaleza y, sin dudas, la visión dominante hasta el día de hoy tiene relación con la implantada desde la psicología del desarrollo, dando cuenta de los nuevos actores como individuos “en vías de” ser adultos, quienes se caracterizan por la falta de atributos deseables y necesarios para la correcta formación de un ser humano y de la sociedad en general.

Sin embargo, se pudo dar cuenta que las aproximaciones tradicionales de la filosofía, psicología y sociología respecto a los jóvenes y la juventud traen en su génesis nociones que provienen del paradigma adultocéntrico que existe en la sociedad, en donde lo adulto se convierte en el valor supremo y la etapa deseable por y para todos los actores, en tanto representa lo mejor en el desarrollo del ser humano. Dicho paradigma ha generado una jerarquía de poder asimétrica respecto a los otros grupos que conforman la sociedad, como son niños, jóvenes y ancianos, basada fuertemente en concebir la identidad humana en términos lineales como una construcción que se ve completada al alcanzar la adultez. Como consecuencia directa, los otros grupos existentes quedan relegados a un segundo plano en cuanto a la importancia que tienen para la identidad personal de cada actor.

Por tanto, la juventud se ha concebido principalmente como un período o etapa de vida, caracterizado por la inestabilidad, la carencia de atributos y la naturalización de ciertos

prejuicios y estigmas con respecto a los actores jóvenes que la conforman, deslegitimando sus acciones, motivaciones e intereses como cuestiones sin importancia en tanto no son adultos responsables ni son identidades totalmente formadas. Pero, esto opera sólo cuando se concibe la identidad como un proceso lineal y finito; cuando se entiende este fenómeno como un proceso continuo y permanente a lo largo de la vida y de los espacios sociales relativos a cada actor, entonces se pueden legitimar y revalorizar los diferentes momentos dentro del sucesivo devenir de cada biografía.

En el caso de los jóvenes *otakus*, un grupo importante considera que su identidad y práctica cultural actual se limita a un período específico como es la juventud. Sin embargo, la distinción que se realiza en este aspecto no tiene que ver con cambios a nivel psicológico y biológico, sino que se comprenden desde una perspectiva mucho más social e interaccional: son las transformaciones en las condiciones de vida las que van articulando las sucesivas etapas por atravesar. Se entiende así que, cuando no se disponga de una distribución de tiempo que permita un cierto tipo de práctica cultural, entonces ésta se convertirá en parte de una etapa de vida superada en la que sí existían las condiciones necesarias para llevar a cabo la misma, que en este caso sería la juventud entendida como una condición que se relaciona con poseer más tiempo disponible para actuar de determinada forma, sin la interferencia de elementos como una familia propia, el realizar estudios superiores o ingresar al mundo del trabajo, principalmente.

Vinculada a la nueva noción de etapa que se genera a raíz de la investigación, aparece la variable de la edad y los rangos etarios; si bien la edad como variable absoluta y definitiva para categorizar a los y las jóvenes queda invalidada al alero de la naturaleza sociocultural propia del fenómeno, no por ello pierde validez en su aplicabilidad para otros aspectos de corte descriptivo e indicativo. En ese sentido, los jóvenes *otakus* que se definen como tales y participan activamente en convenciones y eventos se encuentran mayormente dentro de un rango entre 12 y 20 años de edad. Si bien estos años se corresponden con lo que, desde la teoría tradicional sobre juventud, serían los años formativos de la identidad o “moratoria social”, deben ser consideradas las condiciones de existencia que atraviesan los y las jóvenes que poseen dichas edades para elaborar una categorización más rigurosa, en vez de considerar el dato etario-biológico como variable definitiva. En esta línea, se puede afirmar que las edades permiten acceder a las dimensiones materiales por las que atraviesan los sujetos.

Además, la edad es concebida como un mecanismo que permite marcar hitos concretos en la vida de los jóvenes *otakus* respecto a sus identidades personales. De esta manera, la edad expresa información sociohistórica relevante respecto a la biografía y la propia identidad, como sería ubicar los primeros acercamientos a la cultura de la animación y *manga* japonés a cierta edad. Junto con ello, no es obstinado asegurar que este mecanismo opera también como un anclaje de la identidad personal de cada actor, ya que categoriza las distintas experiencias

biográficas. Sin embargo, esto no significa que pierdan validez las caracterizaciones realizadas desde la biología ni mucho menos: lo importante es no confundir el área de la realidad a la cual cada una accede y trata de explicar, para no caer en explicaciones falaces o argumentos que busquen explicar la dimensión social e interaccional que posee la identidad a partir de determinismos biológicos, o viceversa. Por tanto, el desafío es buscar formas de comprender la identidad, la juventud y el resto de grupos de edad que integren en un corpus de conocimiento coherente explicaciones que consideren aspectos sociales y psicobiológicos.

En el plano de la identidad personal, en los y las jóvenes *otakus* ésta se ve fuertemente influenciada por la práctica cultural acorde a dicha identidad, siendo ambas dimensiones mutuamente interdependientes para su existencia en el tiempo en la persona particular. Dicha práctica usualmente se vincula con acercamientos prístinos motivados tanto por la iniciativa personal en tanto acto individual, teniendo en cuenta el abanico de posibilidades en cuanto a construcciones identitarias y culturales que permiten hoy en día las tecnologías de información y comunicación –principalmente televisión e internet– como también por la influencia de pares que, de antemano o paralelamente, tienen gustos y consumos culturales similares. Se obtiene así la tríada iniciativa personal, influencia de las tecnologías de información y comunicación e interacción con el grupo de pares como instancias facilitadoras que permiten tanto el acercamiento a la cultura, como también la conformación identitaria inicial del joven como *otaku*.

Establecido lo anterior, la identidad se vuelve un fenómeno más comprensible a partir de la investigación sobre la realidad empírica de los y las jóvenes, sus motivaciones, prácticas y significados; ya no solo se considera como exclusiva la dimensión personal de la identidad, sino que también se agrega la dimensión interaccional, compuesta por otros actores jóvenes y por los contextos sociales en donde se despliegan.

En un primer momento, se evidencia que los primeros acercamientos por parte de los jóvenes a esta cultura tiene que ver con la iniciativa personal: consumos más bien personales que, con el tiempo, comienzan a diversificarse y complejizarse al alero de la interacción con otros que consumen objetos culturales similares o que ya se identifican plenamente con cierta identidad relacionada a tales elementos e influyen en los primeros. Esta mayor vinculación permite canalizar la iniciativa personal, que suele enmarcarse con posterioridad dentro un grupo de jóvenes más amplio que se encuentran en situación similar. De esta forma, se articula una práctica que opera a diferentes niveles: colma los sentidos (interacción con el ambiente), es parte de la interacción social con otros jóvenes y se constituye como una puesta en práctica de dichos consumos culturales, los cuales son tanto materiales como simbólicos. Este último elemento aparece como mediador entre una identidad particular y la cultura *otaku* en general, ya que los jóvenes *otakus* consideran que sus identidades se construyen a través de la vía del consumo, en términos cuantitativos: entre más series de animación se vea, a más eventos se

asista y más se conozca sobre esta cultura la identidad personal como *otaku* se verá más legitimada en contrapuesta de alguien que señale serlo, pero no consume con tanta intensidad; por medio de la vía del consumo se generan determinadas identidades, las que a su vez se reproducen en el tiempo y en el espacio a través de dicha vía, cuestión que termina por afianzar la identidad que se despliega en el tiempo presente de cada actor y le otorga mayor legitimidad ante los otros y ante sí mismo.

La constitución de las identidades por medio de la vía del consumo no solo opera a un nivel personal e interior, sino que es la fuente y configuración permanente de los elementos y características comunes de esta cultura y de sus miembros. En ese sentido, la diversidad de actores comienza a establecer vínculos entre sí, dado que todos pretenden los mismos objetos culturales, con los que se identifican y disfrutan. Con ello, comienza a visibilizarse los aspectos más estéticos de tales identidades, dimensión que tiene profundo impacto a nivel de presentación de los jóvenes en tanto actores determinados en el mundo.

Esta representación estética suele ser leída como una demanda o exigencia por ser reconocidos en el escenario social, pero no debe perderse de vista que también es consecuencia directa de la existencia de la propia identidad construida; opera perfectamente en ambas dimensiones, si bien la más relevante para esta investigación es la primera, dado las consecuencias que tiene para la interacción con otros y como vía para exteriorizar la identidad, como se constató a partir del análisis realizado a partir del trabajo de campo. Dicho elemento que transmite visual y socialmente la identidad que cada actor reafirma para sí y los demás ha sido denominada como fachada personal. Este concepto incorpora la dimensión estética, pero no queda entrampado en la apariencia del signo como elemento exclusivo que define un grupo juvenil, problemática permanente en el estudio de las culturas juveniles., sino que es un conjunto de elementos de la dotación expresiva que transmiten los actores durante la interacción, con el fin de definir la situación social en la que se encuentran, junto con ser el mecanismo por medio del cual se presentan como una determinada identidad verdadera y legítima: los jóvenes *otakus* portan una serie de elementos, como vestimentas, accesorios (bolsos, chapitas, colgantes), un cierto uso del lenguaje e, incluso, ciertas disposiciones corporales que terminan por establecerse como sus identidades personales, y desde las cuales representan sus papeles.

La conjunción de los jóvenes *otakus* que se presentan en la realidad por medio de dichas fachadas establece cierto vínculo entre ellos, lo que permite generar consciente o inconscientemente la diferencia con otras culturas juveniles, como también cierta homogeneidad en tanto un “nosotros” más o menos específico como un “ellos” desde el punto de vista de quien no sea parte de esta cultura, ya que la fachada personal no solo cumple con transmitir y constituirse en la identidad por medio de la cual se representa cada joven, sino que también permite la construcción de la idea acerca de cómo son o lucen los miembros de esta

cultura; esta imagen transmitida generará y se confrontará con las expectativas sociales que se tienen acerca de dicha identidad y cultura, muchas veces convirtiéndose, en apariencia, en una especie de “tipo ideal” acerca de la misma, cuestión que, en general, termina sentando las bases de los prejuicios homogeneizadores acerca de esta expresión cultural e identitaria.

No obstante, incluso dentro de la misma cultura *otaku*, difícilmente se puede hallar una definición consensuada acerca cómo o quién es un verdadero *otaku*. Lo que sí está claro es que el o la joven que se declare como tal debe cumplir ciertos requisitos entendidos como mínimos que permitan validarse ante sí mismo y ante los demás como la identidad que afirma ser; la naturaleza de tales requisitos difieren de un actor a otro, yendo desde el consumo excesivo de muchas series de animación, hasta el asistir frecuentemente a eventos y realizar *cosplay* como requisitos que permiten afirmar una identidad *otaku* real. Pese a estas diferencias, los jóvenes comparten ciertas ideas acerca de un nosotros, las que, al parecer, no provienen tanto de sus creencias o expectativas individuales, sino de sus consumos comunes, los espacios de interacción que comparten y las fachadas personales por medio de las cuales se relacionan entre sí.

Otro elemento que destaca a la hora de comprender la identidad en el marco de una cultura juvenil es el hecho de que, junto a la exigencia de presentar la propia identidad como una en específico, subyace la idea de que la cultura juvenil es un espacio para exigir o configurar la propia identidad desde el propio actor, que en algunos casos puede ser de *otaku*, *akiba*, *haraju*, entre otras, o bien, otra más personal y desligada de algún tipo de etiqueta; los jóvenes que participan en esta cultura y construyen sus identidades personales reivindican esta posibilidad, ya sea por medio de sumarse a una adscripción genérica de un colectivo más amplio o evitando tales etiquetas para no caer en el anonimato homogeneizador del cual, precisamente, buscan alejarse al ser partícipes de estos contextos culturales. De esta manera, la cultura juvenil *otaku* es un espacio y medio para la expresión de la individualidad como un valor supremo que los jóvenes aprecian por sí mismo, y utilizan los espacios de interacción específicos donde se desenvuelven para reivindicar esa libertad, que identifican – y no sin razón- como menos posible en el futuro como adultos, adultos jóvenes o como quiera llamarse a la nueva condición vital.

Por la sola iniciativa individual difícilmente es posible sostener la representación de la identidad personal en un entorno que hace de la misma una identidad social, ya que ésta requiere del soporte material e interaccional necesario para que la exigencia de ser valorado como una identidad particular sea posible. Tales soportes los jóvenes *otakus* los encuentran en los eventos y convenciones relacionados con esta cultura, como también las formas de asociación que se generan en torno de ellas.

En el caso de los eventos, éstos se articulan como espacios sociales alrededor de un determinado grupo de objetos culturales, vinculado con el mundo de la animación y *manga*

japonés, principalmente. Estos escenarios se configuran de tal forma que permiten la interacción de jóvenes que se autodenominan y se presentan ante los demás como *otakus*, generando una influencia recíproca permanente con otros actores jóvenes y con el mismo entorno, con lo que los actores terminan constituyendo los eventos y los eventos constituyendo a sus miembros, en una dialéctica virtuosa que termina articulando un lugar adecuado para el despliegue de la identidad.

Los mencionados espacios de interacción permiten que ciertas identidades, por medio de las fachadas que las transmiten, puedan interactuar entre sí en forma legítima, sin las interferencias y disonancias existentes entre una determinada representación y las expectativas del espacio y los actores que presencian aquella actuación. En ese sentido, los jóvenes *otakus* establecen claras diferencias entre el marco de interacción del mundo del evento y el mundo social externo, sea la escuela, la calle o la misma familia, ya que en dichos escenarios sus identidades se ven severamente sancionadas, prejuizadas y deslegitimadas moralmente de forma constante, dado a que sus exigencias por valoración no se condicen con las expectativas existentes sobre sus actuaciones e identidades particulares de los otros actores presentes ni con las exigencias de representación del espacio en donde se encuentran.

Las posibilidades de producción de la propia fachada personal son comparativamente superiores en estos contextos, en contrapuesta a los que son ajenos a los espacios culturales a fines de los *otakus*. Por esta razón, es necesario comprender las reglas y el orden de la interacción de estos espacios culturales desde adentro, simplemente porque no es posible comprender estos escenarios desde espacio sociales con expectativas morales tan diferentes o derechamente opuestas, debido, principalmente, al hecho de que es el contexto en donde se lleva a cabo la interacción entre identidades y fachadas personales específicas el que, finalmente, legitima la acción llevada a cabo por los y las jóvenes, entendiéndose por contexto tanto a los espacios como a los demás actores que se encuentran en él; en este punto la estrategia metodológica para el estudio de las culturas juveniles se vuelve fundamental: sin la observación participante en los escenarios específicos de los y las jóvenes, los riesgos de caer en prejuicios adultocéntricos, esencialismos y estigmatizaciones, tanto positivas como negativas, son altamente probables sino seguras.

Por lo tanto, las reglas con las que lidian en los espacios *ad hoc* a sus identidades son de un orden diferente del que tienen que lidiar en el exterior: las expectativas acerca de cada identidad están en sincronía con las actuaciones y presentaciones personales que se realizan en estos espacios. Por este motivo, no es incoherente señalar que las culturas juveniles son espacios específicos, bastante ajenos a las exigencias identitarias externas, y la cultura *otaku* se nutre de esta diferencia y de los espacios que construye; probablemente el joven más “verdadero” es el que tiene la posibilidad de presentarse a sí mismo de la forma que desea y que, a su vez, es valorado sin sospecha como la identidad que dice y muestra ser.

Sin dudas, la articulación de un espacio de interacción acorde a las fachadas que transmiten los jóvenes *otakus* y permite que se sostengan las actuaciones en el tiempo, junto con la generación de grupalidades que terminan siendo soporte y equipos de actuación permite concebir la práctica cultural y la propia identidad ya no desde nociones limitadas al concepto de la temporalidad de la juventud, sino que a partir del progresivo devenir de la vida a lo largo del tiempo.

Muchos jóvenes buscan y señalan sus identidades como *otakus* por medio de la trascendencia de ésta en el tiempo, haciéndola independiente de influencias que la determinen y dicten sus pautas, tomando precisamente esa trascendencia como valor que otorga la garantía de que sus identidades son las que dicen ser, dando paso así a la idea de la identidad particular como *otakus* en forma de estilo de vida, en donde la identidad y la práctica cultural se ven integradas a la personalidad total del individuo en tanto persona, y no en tanto joven. Esta postura se presenta como la más dificultosa para el abordaje de los estudios sobre juventud y culturas juveniles, ya que se elimina el muro imaginario que separa tajantemente la juventud de la adultez. Además, es esta diferencia fundamental la que separa los jóvenes que afirman ser *otakus* en el marco de una etapa y que relativizan sus identidades como tales al ponerla en relación a las condiciones de vida y escenarios sociales que surgirán a lo largo de los años. En consecuencia, se valora la propia iniciativa personal como actor por sobre otras variables que puedan influir a la hora de construir y desplegar cierta identidad en el mundo social, cuestión que puede terminar negando el importante rol que cumplen los escenarios a la hora de la actuación y el despliegue identitario de un individuo como determinada persona, como también cayendo en una noción de identidad inmutable en el tiempo, dada *a priori* a cada individuo y que no se ve afectada por la interacción social ni por el espacio y tiempo en donde se despliega, siendo determinada enteramente por la propia voluntad del actor.

Finalmente, la construcción identitaria de los jóvenes *otakus* se presenta como un proceso que se basa fuertemente en la iniciativa personal, la influencia externa de imágenes y símbolos culturales foráneos, la interacción con otros jóvenes con intereses similares, la práctica y consumo cultural en espacios de interacción con exigencias y límites especiales que permiten la actuación y el desarrollo de identidades que exigen ser valoradas como legítimas y reales. En este proceso, el lugar que se le otorgue a la identidad como *otaku* respecto a la propia personalidad es una de las principales diferencias al interior de esta cultura juvenil, por lo que es muy recomendable continuar ahondando en esta distinción, la cual ya no solo puede darse entre los mismos jóvenes en tanto tales, sino que es posible que se encuentren diferencias en este apartado en relación al género de los actores, la situación socioeconómica y las perspectivas vinculadas a ésta.

## REFERENCIAS

- Aguilera, O. (2009). Los estudios sobre juventud en Chile: coordenadas para un estado del arte. *Última Década*, 109-127.
- Agurto, I., Maza, G. d., & Canales, M. (1985). *Juventud Chilena. Razones y subversiones*. Santiago: ECO - FOLICO - SEPADE.
- Alpízar, L., & Bernal, M. (2003). La construcción social de las juventudes. *Última Década*, 105-123.
- Arce, T. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogeneización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología Año 6 N° 11*, 257-271.
- Baeza, J. (Marzo de 2003). Culturas juveniles, acercamiento bibliográfico. *Revista Medellín (XXIX)*, 07-39.
- Balderrama, L., & Pérez, C. C. (2009). *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*. Tesis de pregrado. Universidad Católica Andrés Bello, Venezuela.
- Beezer, A. (1994). Dick Hedbidge, "Subcultura: el significado del estilo". En M. Barker, & A. Beezer, *Introducción a los estudios culturales* (págs. 115-132). Barcelona: Cultura libre.
- Berger, B. (2008). Sobre la juventud de las culturas juveniles. En J. A. Pérez, M. Valdez, & M. H. Suárez, *Teorías sobre juventud. Las miradas de los clásicos* (págs. 175-194). México, D.F.: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- Berger, P., & Luckmann, T. (2001). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Bermúdez, E. (2001). Consumo cultural y representación de identidades juveniles. *Congreso LASA*, (págs. 1-28). Washington DC.
- Bernete, F. (2007). Culturas juveniles como aperturas de espacios, tiempos y expresividades. *Revista de Estudios de Juventud(78)*, 45-61.
- Blummer, H. (1982). *El interaccionismo simbólico: perspectivas y método*. Barcelona: Hora S.A.

- Bourdieu, P. (1990). La juventud no es más que una palabra. En P. Bourdieu, *Sociología y Cultura* (págs. 163-173). Grijalbo/CNCA.
- Brito Lemus, R. (1998). Hacia una sociología de la juventud. Algunos elementos para la deconstrucción de un nuevo paradigma de la juventud. *Última Década*, 1-7.
- Brito, R. (1998). Hacia una sociología de la juventud. Algunos elementos para la deconstrucción de un nuevo paradigma de la juventud. *Última Década*, 1-7.
- Caffarelli, C. (10 de Agosto de 2011). *Los grupos de pares como espacio de construcción de identidad(es) juvenil(es)*. Recuperado el 13 de Septiembre de 2015, de Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires: <http://www.unicen.edu.ar/content/los-grupos-de-pares-como-espacio-de-construcci%C3%B3n-de-identidades-juveniles>
- Catalán, O. (Julio de 2010). Juventud y consumo: bases analíticas para una problematización. *Última década* (32), 137-158.
- Cea, M. Á. (2001). *Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social*. Madrid: Síntesis S.A.
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura *otaku* en América Latina. *Razón y Palabra* N° 72, 1-28.
- Cooper Mayr, D. (2007). *Idelogía y tribus urbanas* (Primera edición ed.). Santiago, Chile: Editorial LOM.
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: Mc-Graw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Dayrell, J. (2003). Cultura e identidades juveniles. *Última Década*, 69-91.
- Delgado, J. M., & Gutiérrez, J. (1999). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Vallehermoso: Editorial Síntesis S.A.
- Duarte, K. (2000). ¿Juventud o juventudes? Acerca de cómo mirar y remirar a las juventudes de nuestro continente. *Última Década*, 59-77.
- Duarte, K. (2005). Trayectorias en la construcción de una sociología de lo juvenil en Chile. *Persona y Sociedad*, XIX(3), 163-182.

- Duarte, K. (Julio de 2012). Sociedades adultocéntricas: Sobre sus orígenes y reproducción. *Última Década*(36), 99-125.
- Feixa, C. (Octubre de 1996). De las culturas juveniles al estilo. *Nueva Antropología*, XV(50), 71-89.
- Feixa, C. (1999). *De Jóvenes, bandas y tribus*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A.
- Feixa, C. (2006). Del fantasma de las bandas a la realidad de los jóvenes. En S. Racismo, *Informe Anual 2006. Sobre racismo en el Estado español* (págs. 150-154). Barcelona: Icaria Editorial.
- Feixa, C., & Porzio, L. (2004). Los estudios sobre culturas juveniles en España (1960-2003). *Estudios de Juventud N° 64*, 9-28.
- Furstenberg, F. (Noviembre de 2000). La sociología de la adolescencia y la juventud en los años 90: un comentario crítico. *Journal of Marriage and The Family [Revista Profesional sobre el Matrimonio y la Familia]*, LXII(4), 896-910.
- García, H. (2 de Julio de 2007). *Kirai. Un geek en Japón*. Recuperado el 26 de Agosto de 2013, de Kirai. Un Geek en Japón: <http://www.kirainet.com/manifestacion-otaku/>
- Goffman, E. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Goffman, E. (1998). *Estigma, la identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Hebdige, D. (2004). *Subcultura, el significado del estilo*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Hernández, J. (Abril-Junio de 2006). Construir una identidad. Vida juvenil y estudio en el CCH Sur. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, XI (29), 459-481.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1996). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill.
- Herrera, M., & Soriano, R. M. (2004). La teoría de la acción social en Erving Goffman. *Papers: revista de sociología* (73), 59-79.
- Instituto Nacional de Estadísticas. (Diciembre de 2007). *Instituto Nacional de Estadísticas*. Recuperado el 12 de Abril de 2013, de Sitio Web del Instituto Nacional de

Estadísticas:

[http://www.ine.cl/canales/sala\\_prensa/noticias/2007/diciembre/not141207.php](http://www.ine.cl/canales/sala_prensa/noticias/2007/diciembre/not141207.php)

Instituto Nacional de la Juventud. (1994). *Primera encuesta nacional de juventud: Resultados Preliminares*. Santiago.

Krauskopf, D. (2010). La condición juvenil contemporánea en la constitución identitaria. *Última Década* N° 33, 27-72.

Maffesoli, M. (2005). *El Tiempo de las tribus, el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. México D.F: Siglo XXI Editores, S.A de C.V.

Margulis, M., & Urresti, M. (1996). La juventud es más que una palabra. En M. Margulis, *La Juventud Es Más Que Una Palabra* (págs. 13-30). Buenos Aires: Editorial Biblos.

Matus, C. (2000). Tribus urbanas: entre ritos y consumos. El caso de la discoteque Blondie. *Última Década*, 97-120.

Mead, G. H. (1973). *Espíritu, persona, sociedad*. Barcelona: Editorial Paidós.

Mead, M. (1971). *Cultura y compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional*. Buenos Aires: Granica Editor.

Menkes, D. (2012). La cultura juvenil *otaku*: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), 51-62.

Molina, J. C. (2000). Juventud y tribus urbanas. *Última Década*, 121-140.

Montes Marín, E. A. (2009). De tribus, de emos: de jóvenes en una sociedad débil y de riesgo. *Revista Lasallista de Investigación*, 92-97.

Morin, E. (2008). Los jóvenes en la sociedad de masas. En J. A. Pérez, M. Valdez, & M. H. Suárez, *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos* (págs. 169-173). México, D.F.: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa.

Observatorio de Juventud. (2009). *Sexta encuesta nacional de juventud, región de Valparaíso*. Santiago: Gráfica Metropolitana.

Oficina de Comunicaciones del Instituto Nacional de Estadísticas. (Diciembre de 2007). *Instituto Nacional de Estadísticas*. Recuperado el 12 de Abril de 2013, de sitio Web del Instituto Nacional de Estadísticas: [http://www.ine.cl/canales/sala\\_prensa/noticias/2007/diciembre/not141207.php](http://www.ine.cl/canales/sala_prensa/noticias/2007/diciembre/not141207.php)

- Palomar, C. (2007). Reseña de "Identidad" de Zygmunt Bauman. *Espiral*, 205-214.
- Parsons, T. (2008). La edad y el sexo en la estructura social de Estados Unidos. En J. A. Pérez, M.
- Valdez, & M. H. Suárez, *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos* (págs. 47-60). México, D.F.: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- Pérez, J. A., Valdez, M., & Suárez, M. H. (2008). *Teorías sobre juventud. Las miradas de los clásicos*. México, D.F.: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- Perillan, L. (2009). Otakus en Chile. Tesis de pregrado. Universidad de Chile, Santiago, Chile.
- Ragin, C. (2007). *La construcción de la investigación social. Introducción a los métodos y su diversidad*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- Ramírez, F. (2008). El mito de la cultura juvenil. *Última Década*, 79-90.
- Rastrepo, E. (Julio de 2007). Identidades: planteamientos teóricos y sugerencias metodológicas para su estudio. *Jangwa Pana. Revista del Programa de Antropología* (5), 24-35.
- Reguillo, R. (2003). Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. *Revista Brasileira De Educação*, 103-118.
- Reguillo, R. (2007). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Revilla, J. C. (1996). *La identidad personal en la pluralidad de sus relatos*. Tesis de doctorado. Universidad Complutense de Madrid, España.
- Revilla, J. C. (2001). La construcción discursiva de la juventud: lo general y lo particular. *Papers* 63/64, 103-122.
- Revilla, J. C. (2003). Los anclajes de la identidad personal. *Athenea Digital*, 54-67.
- Rubio, J. (2007). El consumo como configurador de identidades juveniles: una perspectiva sociohistórica y psicoanalítica. Madrid, España.
- Sánchez, R. (2008). La observación participante como escenario y configuración de la diversidad de significados. En M. L. Tarrés, *Observar, escuchar y comprender. Sobre la tradición cualitativa en la investigación social* (págs. 97-131). México D.F: Flacso Mexico/ COLMEX/ M.A. Porrúa.

- Sautu, R., Boniolo, P., Dalle, P., & Elbert, R. (2005). Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y la elección de la metodología. En CLACSO, *Manual de Metodología* (págs. 28-81). Buenos Aires: Colección Campus Virtual.
- Silba, M. (2011). Identidades subalternas: edad, clase, género y consumos culturales. *Última Década*, 145-168.
- Silva, J. C. (Septiembre de 2002). Juventud y tribus urbanas: en búsqueda de la identidad. *Última Década*, X (17), 117-130.
- Taguena, J. A. (Enero-Marzo de 2009). El concepto de juventud. *Revista Mexicana de Sociología*, 159-190.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Torre, R. d. (2002). Crisis o revaloración de la identidad en la sociedad contemporánea. *Nómadas*, 76-85.
- Urraco, M. (2007). La sociología de la juventud revisitada. De discursos, estudios e "historias" sobre los "jóvenes". *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 105-126.
- Valenzuela, E. (1984). *La rebelión de los jóvenes*. Santiago: Ediciones Sur.
- Valles, M. (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Madrid: Síntesis S.A.
- Velásquez, A. (11 de Abril de 2007). Lenguaje e identidad en los adolescentes de hoy. *El Ágora U.S.B*, VII(1), 85-107.
- Wikipedia. (2015). *Cosplay*. Recuperado el 10 de Marzo de 2015, de sitio web de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Cosplay>
- Wikipedia. (2015). *Yandere*. Recuperado el 10 de Marzo de 2015, de sitio web de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Yandere>
- Zarzuri, R. (2000). Notas para una aproximación teórica a nuevas culturas juveniles: las tribus urbanas. *Última Década*, 81-96.
- Zarzuri, R. (2005). Culturas juveniles y ciencias sociales: itinerarios interpretativos transdisciplinarios. En R. Zarzuri, & R. Ganter, *Jóvenes: La diferencia como consigna. Ensayos sobre la diversidad cultural juvenil* (págs. 21-36). Santiago: Ediciones CESC.

Zarzuri, R., & Ganter, R. (2002). *Culturas juveniles, narrativas minoritarias y estéticas del descontento*. Santiago: CESC.

Zarzuri, R., & Ganter, R. (2005). *Jóvenes: la diferencia como consigna. Ensayos sobre la diversidad cultural juvenil*. Santiago: Ediciones CESC.