

UNIVERSIDAD DE SONORA
DIVICIÓN DE CIENCIAS SOCIALES

DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA Y ADMINISTRACIÓN PÚBLICA



Representaciones Sociales en el caso de los Jóvenes Otaku-Friki y
la influencia del anime y manga en la ciudad de Hermosillo, Sonora

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADA EN
SOCIOLOGÍA

Karla Mónica Cedano González

DIRECTOR DE TESIS

Dr. José Raúl Rodríguez Jiménez

Hermosillo, Sonora

Noviembre de 2017

Repositorio Institucional UNISON



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como openAccess

"Al principio apenas se nota.

Un día, ya no se tiene ganas de hacer nada.

Nada le interesa a uno, se aburre.

Y esa desgana no desaparece, sino que aumenta lentamente.

Se hace peor de día en día, de semana en semana.

Uno se siente cada vez más descontento, más vacío, más insatisfecho con uno mismo y con el mundo.

Después desaparece incluso este sentimiento y ya no se siente nada.

Uno se vuelve totalmente indiferente y gris, todo el mundo parece extraño y ya no importa nada.

Ya no hay ira ni entusiasmo, uno ya no puede alegrarse ni entristecerse, se olvida de reír y llorar.

Entonces se ha hecho el frío dentro de uno y ya no se puede querer a nadie.

Cuando se ha llegado a este punto, la enfermedad es incurable.

Ya no hay retorno. S corre de un lado a otro con la cara vacía, gris, y se ha vuelto uno igual que los hombres grises. Se es uno de ellos.

Esta enfermedad se llama ABURRIMIENTO MORTAL"

(Maestro Hora, Libro Momo de Michael Ende, 1973).

AGRADECIMIENTOS

Gracias Papás por estar conmigo en las buenas, las malas y las peores.

Por estar siempre dispuestos cuando necesitaba de ustedes.

Por abrirme los brazos cuando no tenía donde ir

Por levantarme el ánimo cuando fracasaba

Por confiar en mí cuando yo no confiaba en mí misma

Por darme libertad, sin dejar de guiar mis pasos

Por su fe sin límites y su amor infinito

Pero sobre todo gracias por ser mis padres.

Hoy sé que quien soy es el retrato de su esfuerzo, paciencia y amor.

Con todo mi amor.

Gracias infinitas al Maestro Raúl Rodríguez, quien me acompañó y guió en este proceso de investigación, pues sin su apoyo quizás no habría finalizado, y me recordaba que las cosas que realmente valían la pena siempre requerían de un mayor esfuerzo.

Gracias a cada una de las personas que formaron parte de esta investigación.

Contenido

Introducción	6
Capítulo 1. Antecedentes en México del anime y manga	11
1.1 La llegada del anime a México.	11
1.2 Una aproximación a las nociones de anime y manga.....	20
1.3 La fascinación por el anime	23
1.4 El Hentai como temática de interés para la investigación social.....	28
Capítulo 2. Metodología.....	30
2.1 Levantamiento de información de campo	32
2.2 Procesamiento de Información.....	34
Capítulo 3. Espacio Friki.....	35
3.1 Organizadores	36
3.1.1 TAO-KEN	36
3.1.2 Bakumatsu no Anime	37
3.2 Eventos de anime y manga.....	38
3.2.1 Kokoro No-Hi.	38
3.2.2 Halloween No-Matsuri	42
3.2.3 TAO-KON.....	44
3.2.4 Chibi Anime Fest.	49
3.3 Comercios	58
3.3.1 Mercancías.	59
3.3.2 Mercadito ¡Friki Sonora!.....	60
3.3.3 Mundo del Comic.....	61
3.3.3 Kame House y NB Neko Bunny.	62
3.3.4 Está Kawaii y Akitabara Maid Café.....	63
Capítulo 4. El yo Otaku-Friki.....	64
4.1 Caracterización de Jóvenes Otaku-friki	64
4.1.1 Características demográficas generales.....	65
4.1.2 Perfil de escolar	67
4.2 Hacia la reconstrucción de rutas y prácticas de los otaku-frikis.	70

4.3 Primer contacto con el anime	74
4.3.1 Gustos por el anime.....	74
4.3.2 Los consumos del anime	76
4.4 Relaciones dentro y fuera del mundo del anime.	77
4.4.1 El Noviazgo otaku-friki.....	79
4.4.2 ¿Existe el conflicto por ser otaku-friki?	80
4.5 Las figuras de representación.....	81
4.5.1 Enamorarse de un personaje.....	82
Conclusiones	84
Referencias.....	85
Glosario.....	88
Anexos.....	92
Anexo 1. Guion de entrevista aplicado a Jóvenes Otaku-Frikis.	92
Anexo 2. Caracterización de datos generales de los entrevistados.....	94
Anexo 3. Fotografías de establecimiento el mundo del Comic.	95
Anexo 4. Fotografías de establecimiento el mundo del Comic.	96
Anexo 5. Fotografías de evento Conoma.	97
Anexo 6. Fotografías de evento Kokoro No-Hi.....	98
Anexo 7. Fotografías de evento CAF.....	99
Anexo 8. Fotografías de evento Halloween No-Matsuri.	100

Introducción

Al inicio de este trabajo surgieron varias preguntas, una de ellas ¿de qué manera debía ver al anime? Meditando la posición de ver al *anime* como una persona ajena al tema podría decirse que el anime son simples caricaturas realizadas en Japón, pero al avanzar la investigación se llega a la conclusión que el anime no solo es eso, si no que para el joven que gusta del anime es más que un gusto o una tendencia. El anime implica conocer y ser parte de una cultura, pues a través del anime se conocen leyendas, tradiciones e incluso platillos típicos de Japón. En pocas palabras se puede decir que el anime forma parte de esa cultura y por lo tanto, una cultura originalmente nipona. Pero en la medida en que se adentra en el tema podemos percatarnos que también es una cultura con tintes locales, ya que el joven la va haciendo parte de los hábitos, prácticas locales e incluso en el anime observamos la mezcla de varias culturas, claro que se destaca en mayor medida la cultura oriental, ya que es ahí donde emerge. De esta manera es por la que es pertinente hablar de una cultura anime en lugar del anime, como un género televisivo.

En el primer capítulo se hace una exploración alrededor de la temática *anime* buscando acercarnos a la imagen que se percibe de la cultura *anime* en México. En sus tres apartados se desarrollan los antecedentes históricos, la aproximación a las nociones diferentes y la fascinación que despierta. En los antecedentes históricos se relata la llegada del primer anime, de qué trataba, y por cuál razón se consideró un éxito en la década de 1960 y sus readaptaciones; también se busca resaltar que en sus inicios, el *anime* era confundido con los *cartoons* en primer lugar porque estos eran transmitidos por la TV en horarios similares e incluso canales dedicados al entretenimiento para un público infantil, lo que provocó que en la época se considerará que los dibujos animados son exclusivos para el entretenimiento de los niños, creencia que hasta la fecha sigue predominando; en el decenio de 1090 surge el “boom por el anime” según la literatura especializada, y fue donde surge el reconocimiento por él, así como la preferencia de parte de los televidentes hacia esta “nuevas series animadas”. Para dar sentido a las nociones que empezaron a surgir y de las cuales se hablarán a lo largo de este trabajo, se realizó una búsqueda de lecturas especializadas con fin de darle sentido a los términos como *anime*, *manga*, *mangaka*, *ranobe*, y finalmente *otaku*; pero también se busca integrar el término *friki*, el cual es utilizado en la ciudad de Hermosillo, Sonora para referirse al fanático del anime.

Debido a esto se debió hacer una conjunción de los términos ya que puntualmente al aficionado al anime se le denomina *otaku*, pero en este caso es más común ser denominado como *friki*, por lo que consideró pertinente fusionar ambos términos.

La fascinación por el anime tiene variantes puesto que el género tiene una amplia gama de temáticas, ya que a diferencia de los cartoons, no se dedican exclusivamente a producir *kodomo*, por lo que tocan temáticas que van desde las historias llenas de acción y violencia como los *shounen*, *gore*, *jidaimono*, modernas y futuristas como los *mechas*, *cyberpunk*, incluso llenas de romances convidadas con aventuras como en el caso de los *shojo*, *harem*, *magical girls*, hasta poco convencionales como por su contenido sexual en el caso del *hentai*, *yaoi*, *yuri*, y menos explícito el *ecchi*. Además con el avance de las TIC es posible consumir todas estas variantes sin estar sujetos a los tiempos y la selección de contenidos que hace la TV abierta o de paga. Junto a ello, el contenido del anime es distinto a las tradicionales caricaturas no solo en el contenido (para un público más diverso), sino en la continuidad: en el anime se trata de una seriación, de capítulos ligados uno al otro. Finalmente, los personajes viven dramas muy parecidos a los que viven los consumidores; se enamoran, tienen batallas, tratan de llegar a alguna meta como convertirse en un maestro *pokemon* en el caso de Ash, capturar todas las cartas *clow* en el caso de Sakura, recolectar todos los fragmentos de la perla de *shikon* lo cual no es tan fácil para Inuyasha incluso existen héroes no convencionales como Rama, el cual es hechiza desde pequeño y al contacto con el agua tibia se convierte en mujer, esto no impide que pelele con villanos y conocer mejor a su prometida Akane. Todas estas características son las que gustan a los consumidores, sobre todo, como se verá más adelante, que los personajes son parecidos en sus emociones, pasiones y desafíos a lo que experimentan los jóvenes sonorenses cotidianamente

A lo largo de todas las investigaciones que se han realizado en Latinoamérica se ha dejado de lado una temática de interés para la investigación social, la cual es el impacto del *hentai* en los jóvenes *otaku-frikis*, más en específico el *yaoi*, pues a lo largo de este primer acercamiento se logrará apreciar el interés de las jóvenes quienes son denominadas por la cultura japonesa como *fujoshi* pues a pesar de tratarse de una temática creada exclusivamente para atraer a otro público, ya que su corte trata de interacciones sexuales

entre dos hombres, pero también se observa aparecer nuevas temáticas dentro del *anime* y *manga*, como los *Boy's Love* el cuál parecieran estar confundiendo las jóvenes con el *yaoi* ya que este busca retratar historias de amor entre muchachos es decir un romance.

La metodología en este trabajo es exploratoria, ya que no se propusieron líneas claras para continuar alguna perspectiva previa o probar alguna conjetura o hipótesis fuerte; lo que se busca en un estudio exploratorio es la obtención de datos que se convertirán en información de personas. La idea de fondo es acercarse a los *otakus-frikis* en tres líneas: el surgimiento del gusto por el género; las relaciones que establecen estos jóvenes y los procesos de identidad con el género. Se cree que estas tres líneas pueden ser convenientes para acercarse al tema ordenadamente. Con el fin de generar información se usaron dos recursos. De un lado, la observación directa en cuatro eventos donde se reúnen los jóvenes *otakus-frikis*, estos se llevaron a cabo en el año 2015, y el otro fue la aplicación de una entrevista semi-estructurada.

En el tercer capítulo se hace una descripción del Espacio *Friki*, más precisamente de los eventos realizan en la ciudad de Hermosillo, Sonora, así como los grupos que los organizan y los comercios especializados que surgen para satisfacer la demanda por *anime*, *manga*, y mercancías relacionadas. Dos de los grupos organizadores más sobresalientes en la ciudad, son TAO-KEN y Bakumatsu no Anime, estos buscan el promover a través de eventos que se realizan en el transcurso del año la cultura japonesa y sobre todo hacer accesible el anime y manga. En el transcurso del 2015 se asistieron a cuatro eventos, dos organizados por TAO-KEN, los cuales fueron el Kokoro No-Hi y el TAO-KON, así como de igual manera se asistieron a dos de los eventos organizados por Bakumatsu no Anime los cuales fueron el Chibi Anime Fest y el Halloween No Matsuri, en los cuales se observa una dinámica muy parecida, pues se contaba con un escenario central, stands alrededor con mercancía relacionadas al *anime* y *manga* y comidas populares japonesas y de la regionales. Como parte del entretenimiento se invitaban a participar en concurso populares en el conjunto *otaku-friki*, como el concurso de *cosplay* en el cual consta de la caracterización e interpretación de personajes salidos el *anime*, *manga*, videojuegos, *cómics* y ocasionalmente personajes del cine; otro de los concursos más conocidos entre estos jóvenes es el karaoke troll, en el cual es una especie de interpretación en la que se

busca hacer reír al público; también se llevan a cabo torneos de juegos de cartas o videojuegos. En cada evento presentan un atractivo estos eventos son los invitados espaciales, los cuales en su mayoría son actores de doblaje, intérpretes de temas musicales del anime y *cosplayers* profesionales.

Dentro de los espacios *frikis* no podemos dejar de lado los comercios, ya que muchos de ellos son fundados por los mismos jóvenes *otaku-frikis*, es su mayoría los podemos encontrar en el centro de la ciudad de Hermosillo, Sonora. La mayoría de sus mercancías son diseñadas y fabricadas por ellos mismos, como los PINS, camisetas, calcomanías y pósteres, pero también se importan productos desde Japón, como los dulces, refrescos, sopas instantáneas, así como cosméticos, figuras coleccionables pero lo más importante son las mangas y cómics coleccionables y los juegos de mesa. Dentro de la ciudad se llegó a contabilizar 13 comercios, aunque la mayoría de las ventas se llevan a cabo a través de las redes sociales y más en específico en Facebook; *El Mercadito Friki*, es el más conocida entre el conjunto *otaku-friki*, el cual es un grupo cerrado, al que se tiene acceso por invitación y se requiere seguir un reglamento para seguir formando parte de él.

El desarrollo de esta investigación representó un desafío, ya que en primera instancia se requería de un acercamiento más profundo con los jóvenes que tenían el interés por el anime; en segunda instancia, se encontró el momento indicado para hablar con los otakus, ya que en los eventos (el mejor punto de reunión) ellos se concentraban en sus actividades y parecía inoportuno solicitarles una entrevista. Fue un desafío encontrar el tiempo indicado para hablar con estos jóvenes, pero una vez logrado el contacto me di cuenta que mis temores eran infundados porque ellos me concedieron las entrevistas y trataron los puntos que me interesaban. Otro la última instancia fue sentarme y lograr analizar toda esta información, que aunque no es una temática tan extensa o que pareciera representar un desafío, si requirió de trabajo, ya que debía evitar los ojos críticos, para poder dar la mejor descripción del grupo. Todos este proceso dio pie al cuarto capítulo donde se hace un análisis más profundo a partir de las entrevistas, partiendo en primer lugar con una caracterización que van desde los datos demográficos generales, hasta su perfil escolar, estos para arrojar una serie de datos, los cuales podemos cruzar, y nos permite retratar al conjunto *otaku-friki*. En base a una observación y a las entrevistas se

buscó explicar una reconstrucción de sus rutas y prácticas principalmente se retrata el caso del *cosplay*, donde los jóvenes buscan asemejarse a los personajes en base a una retroalimentación y se hace un análisis con la perspectiva de la presentación de la persona en la vida cotidiana de Goffman. Es importante hacer un recorrido que vaya primero desde el primer contacto que tiene el joven con el anime que como ya se ha mencionado anteriormente, esta se da por medio de la tv, abierta o de paga, y poco después estos jóvenes se trasladan al internet el cual se rige por medio de servidores, ya sean gratuitos, los cuales son en la mayoría de los casos, o de paga; poco después se habla del gusto por el anime, más en específico del porque atrae a su público, así como a cuáles son los géneros que tienen una mayor audiencia. Como jóvenes es importante relacionarse, mantener una amistad, contacto e incluso mantener una relación afectiva como el noviazgo, por lo que se hace un recorrido por estas, y para finalmente plantear la incógnita de si existe un conflicto por ser *otaku-friki*. Se busca dar a conocer las figuras de representación, tratando de responder una pregunta ¿te identificas con algún personaje de anime o manga? Partiendo del supuesto de que los jóvenes se identificaban con ellos, y encontrándose con datos como el enamorarse de un personaje. Todos estos datos que se recolectan a lo largo de este documento buscan dar un primer retrato de estos jóvenes.

Capítulo 1. Antecedentes en México del anime y manga

El primer capítulo tiene el propósito de dar a conocer los antecedentes de la llegada del anime a México, desde su primer *anime*, hasta que se da la diferenciación entre los cartoons y los animes que se colocaban en cadenas televisivas a para el público infantil; también se hace un relato y recorrido por los animes que se observaron a lo largo de los años 90, los cuales atrajo a sus primero seguidores. En su segundo apartado se busca una aproximación a las nociones *anime*, *manga*, *ranobe*, y *otaku* para darle significado a lo que hablaremos a lo largo de esta investigación, por otra parte se da a conocer el término *friki* utilizado para referirse a los seguidores del *anime* y se propone una conjunción de la noción *otaku* y *friki*. En el tercer apartado se busca dar sentido a la “fascinación” por el manga y el anime y lo que las hace tan especiales para su público, también se dará un recorrido por las diferentes temáticas y clasificaciones que se observan dentro del anime. Finalmente en el último apartado de este capítulo se hacen algunas observaciones sobre temas que tocan algunas de las temáticas tabú como son el caso del *hentai*, *yuri*, y *yaoi*.

1.1 La llegada del anime a México.

En México desde los años 90 del siglo pasado se observa que la *cultura del anime* ha venido tomando espacio en cadenas televisivas, a través de esas series, los jóvenes empiezan a interesarse por el *anime* y la manga, por otra parte la presencia del *anime* en América Latina se da en los años 60 con la transmisión de las primeras series dobladas al español en países como México, Perú, Chile, Argentina y El Salvador; estas primeras series fueron Astro boy, Heidi, La Princesa Caballero, Candy Candy y Meteoro. Durante los años 80 las series japonesas se expanden a países como Venezuela, Guatemala, República Dominicana, Colombia, Puerto Rico, entre otros. En los años 70 y 80 las series japonesas eran emitidas junto a las caricaturas estadounidenses, bajo la etiqueta de caricaturas infantiles, y el término “*Anime*” era totalmente desconocido para ese entonces. No es sino hasta los 90 en que las series se convierten en una novedad para Latinoamérica, con emisiones como Saint Seiya conocida como los caballeros del zodiaco, Ranma ½, Dragón Ball, Sailor Moon, Samurái X, Súper Campeones, entre otros. La llegada de la televisión por cable permitió la sintonía de canales extranjeros como Cartoon Network, Fox Kid, y Animex que transmitían series japonesas y donde se comienza a utilizar el término “*anime*” y este es diferenciado del resto de caricaturas. Es desde entonces, que el

manga y *anime* comienzan a ser reconocidos por toda Latinoamérica, los canales que la transmiten comienzan a aumentar en varios países, especialmente México que traduce la mayoría de animes al español, la cadena de televisión por cable Cartoon network llega a tener una franja dedicada exclusivamente al *anime*, siendo esta un éxito entre los seguidores. El primer *anime* transmitido por la televisión mexicana fue Astro boy, al final de la década de 1960 del siglo pasado.

“Esta serie trata sobre las aventuras de un niño robot creado por el doctor Tenma del instituto de ciencias del Japón, dicho robot es conocido como (Tetsuwan Atomu) Astro boy quien se enfrenta a los enemigos de Japón, quienes siempre tratan de secuestrarlo con el fin de desarmarlo para copiarlo y crear un ejército para conquistar el mundo” (Romero, 2012:17).

En la historia de Astro Boy, este fue creado por Tenma, para sustituir a su hijo Toby, por lo cual podemos ver a un robot que actúa como un niño; historia que se asemeja a la película Inteligencia Artificial¹; con la diferencia de que Astro boy se convierte en un héroe y no solo en el hijo mecánico



Imagen de Astro Boy.

de Tenma, ya que fue creado como un proyecto que protegería a la sociedad, este era denominado como “Guardián de la paz” es un robot equipado para combatir, volar a propulsión a cohete y no siente dolor físico; por el contrario de David, quien es protegido por su mamá humana, empieza a sentir dolor, placer, amor y otros sentimientos, pero sin las necesidades básicas de los seres humanos como comer y dormir.

Astro Boy ha tenido varias readaptaciones, después de su primera aparición ya que en un principio fue filmado en blanco y negro, después vendrían dos revisiones más; una en la década de 1980 más corta en episodios, pero esta vez ya en color, y una nueva versión en 2003 que fue filmada en color mezclando la animación tradicional con las últimas técnicas de animación y de color digital. El 5 de octubre de 2009, Salió la primera película estadounidense de animación en CG de Astro Boy.

¹ **Inteligencia Artificial:** es una película estadounidense de 2001 dirigida por Steven Spielberg. La película está basada en el relato de ciencia ficción *Los superjuguetes duran todo el verano* de Brian Aldiss, e incorpora elementos de la obra italiana *Las aventuras de Pinocho*.

En las primeras dos décadas de transmisión en la televisión abierta y por cable del *anime* (caricaturas japonesas) no se les distinguía de los *cartoons* o mejor conocidas como dibujos animados, pues se creía que todo lo que fuera dibujo animado era apto para niños, esto hizo fácil el acceder al anime por canales de tv abierta como *Canal 5* y por cable en cadenas como *Cartoon Network* y *Fox Kids* las cuales ofrecían, y siguen ofreciendo en el caso del primero, caricaturas ya sean cartoons o *anime*. Para Cobos (2010), “*El éxito del anime y manga en Latinoamérica se aborda desde tres perspectivas: el diseño de animación, la forma narrativa, y las historias y sus personajes*” (:15), aunque para los canales de televisión y posiblemente para el público estos dibujos animados no se distinguen de las producciones japonesas, había diferencias, ya que más allá de los elementos gráficos, la principal diferencia es que los dibujos animados usualmente se enfocan en contar una historia completa a lo largo del capítulo, no suelen llevar una secuencia lógica y buscan entretener al público infantil; en el caso de los anime, se dan cambios significativos a lo largo de los episodios, como la evolución de sus personajes, su progresión en el tiempo, así como el fallecimiento de algunos personajes populares, unas de las cosas que es muy poco probable ver en los cartoons, pues estos pasan por accidentes y en el segundo cuadro se encuentran ilesos.

En los años noventa, a raíz del boom que generó el anime tanto en México como en el resto de Latinoamérica, empezaron a sobresalir de los demás dibujos animados, como *Los caballeros del Zodiaco*, *Ranma ½*, *Dragon Ball*, *Súper campeones*, *Sailor Moon* y *Las Guerreras Mágicas*, los cuales recolectaron un público juvenil que se fija en la imagen, el sonido y la historia.

Súper campeones de Yoichi Takahashi, es una serie de anime compuesta de 128 capítulos de 21 minutos cada uno, donde se cuenta la historia de los mangas hasta el número 25. La historia tiene como tema central el fútbol, narra las intrépidas aventuras de Oliver Atom y sus amigos desde la infancia hasta que son profesionales y llegan a formar parte de la selección nacional de Japón.



Imagen de portada de la serie (Jkanime, 2015)



Imagen de portada de la serie
(Crunchyroll, 2015).

Los Caballeros del Zodíaco de Masami Kurumada, es un manga *shōnen* adaptado posteriormente en una serie de anime de 145 episodios; y gira en torno a la historia de la resurrección de la diosa Atenas y sus caballeros, encargados de proteger al mundo, tomando como personaje principal a Seiya caballero que portaba la armadura de Pegaso. La serie se centran en la historia del grupo de jóvenes guerreros denominados caballeros, que, para luchar, sólo utilizan su energía interior (denominada cosmos), sus puños y armaduras que les sirven de protección y que además están inspiradas en constelaciones, criaturas y seres de la mitología griega. Resulta importante remarcar que, pese a su origen asiático, la serie recupera los personajes de la literatura griega y gira en torno a Ciudades de Grecia antigua, quizá para llegar al público de Occidente.

Ranma ½ de Rumiko Takahashi, es una serie de manga organizada en 38 volúmenes *tankōbon*. La historia gira en torno a Ranma Saotome, un joven de 16 años que fue entrenado en las artes marciales desde que era pequeño. Como consecuencia de un accidente durante uno de sus entrenamientos, Ranma y su padre sufre de una maldición, en la que Ranma es obligado a convertirse en mujer cada vez que tiene contacto con el agua fría, mientras que a su padre lo obliga a convertirse en un oso panda, y solo el contacto con el agua caliente revierte dicho efecto convirtiéndolo



Imagen de portada de la serie
(Crunchyroll, 2015).

nuevamente en ellos. Durante la serie, Ranma intenta librarse de su maldición, mientras que debe lidiar con su compromiso de matrimonio con la adolescente Akane Tendo, que fue pactado varios años antes por los padres de ambos jóvenes. Esta serie se volvió una de las más polémicas por el hecho de que el protagonista cambiaba de género, y se llegó a considerar no apta para niños, e incluso se dijo que este tipo de “*caricaturas chinas*”, refiriéndose al anime solo daban malos ejemplos a los niños. En numerosas ocasiones los padres demandaban que fuera sacada de la televisión, pero estas demandas no fueron tomadas en cuenta e incluso se volvió a transmitir por TV abierta.

Dragon Ball de Akira Toriyama, es una serie de *manga*, que posteriormente fue lanzada al anime, con Dragon Ball (con 153 episodios), Dragon Ball Z (con 291 episodios), Dragon Ball GT (con 64 episodios) y Dragon Ball Z Kai (con 159 episodios). Su trama describe las aventuras de Gokū, un guerrero saiyajin, cuyo fin es proteger a la Tierra de otros seres que quieren conquistarla y exterminar a la humanidad. Conforme transcurre la trama, conoce a otros personajes que le ayudan en este propósito. El nombre de la serie proviene de unas esferas mágicas que, una vez



Imagen de portada de la serie
(Jkanime, 2015)

llamado shen-long que concede deseos. En varias ocasiones resultan útiles tanto para Gokū y sus amigos como para la humanidad, aunque también son procuradas de forma constante por algunos seres que quieren emplearlas con fines malignos. Dragon Ball fue una de las caricaturas con más público infantil, además de conocida dentro y fuera del grupo, ya que esta desde el inicio fue transmitida por tv abierta en un horario infantil, e incluso hasta hoy en día se sigue transmitiendo por tv abierta por la cadena de Televisa en canal 5 con un horario de 20:00 a 21:00 hora de lunes a jueves.

Sailor Moon de Naoko Takeuchi, es una serie de *manga*, perteneciente al género *shōjo*, la serie se hizo famosa por volver a popularizar con gran éxito el subgénero de las *magical girls*, y sus elementos *sentai* (fuerza de ataque) consiguieron que la aceptación también fuese masiva entre el sector masculino, generalmente menos interesado en este tipo de historias. Fue recopilada en 18 volúmenes. Trata de cómo Usagi Tsukino se convierte en la luchadora por la justicia Sailor Moon cuando se encuentra con la misteriosa Gata Luna, su búsqueda del resto de guardianas y el legendario Cristal de Plata, y su lucha para detener las oscuras fuerzas de la Reina Beryl.



Imagen de portada de la serie
(Crunchyroll, 2015)



Imagen de portada de la serie
(Jkanime, 2015)

Sakura Cardcaptors de *mangaka* CLAMP es una serie de manga con doce volúmenes, cuya adaptación al anime fue dirigida por Morio Asaka, con un total de setenta episodios. Además, la obra ha sido adaptada a dos películas de animación, numerosos videojuegos y varios libros suplementarios. Las versiones en español del manga fueron publicadas por la Editorial Toukan en México para su distribución en el resto de Hispanoamérica. La historia se centra en Sakura Kinomoto, una pequeña niña de diez años que descubre sus extraños poderes mágicos después de haber liberado accidentalmente un conjunto de cartas que se encontraban dentro de un libro. Tras esto Sakura con la ayuda de sus amigos se ve obligada a recolectar y cuidar las cartas Clow para evitar que ocurra una catástrofe en el mundo.

Inuyasha de Rumiko Takahashi, es un *manga* con un total 558 capítulos compilados en 56 volúmenes, cuya adaptación al *anime* fue dirigida por Yasunao Aoki y Masashi Ikeda, en su primera edición se crearon un total de 167 episodios que cubren hasta el capítulo 356 del manga, posteriormente se dio continuidad con 26 episodios que adaptan los volúmenes restantes del manga. La serie también fue adaptada a cuatro películas animadas y múltiples videojuegos. En Hispanoamérica, hizo su debut en Cartoon Network en el antiguo bloque Toonami el 2 de diciembre de 2002 y por ser emitido en un horario diurno la serie fue distribuida a Latinoamérica con una fuerte censura, especialmente en situaciones violentas en casi todos los episodios. La serie se da lugar mayormente en el Japón del Período *Sengoku*. La adolescente proveniente del siglo XX, Kagome Higurashi de quince años es atrapada por una mujer ciempiés quien la traslada al pasado, para arrebatarle la Shikon no Tama (perla de las cuatro almas) esta se encuentra con Inuyasha, un *han'yō* sellado en el árbol Goshinboku, por la sacerdotisa Kikyō; quien resulta ser una encarnación pasada de ella



Imagen de portada de la serie
(Jkanime, 2015)

misma. En un accidente Kagome fragmenta la Shikon no Tama, y esta debe aventurarse en compañía de Inuyasha a recuperarla. Durante su recorrido, Inuyasha y Kagome conocen, a Shippo, Miroku, Sango y Kirara, quienes, por situaciones diversas y relacionadas con el pasado de cada uno de ellos, se unen en la búsqueda de los fragmentos de la Perla de Shikon para evitar que caigan en las manos de Naraku, principal antagonista de la serie.



Imagen de portada de la serie

(Jkanime, 2015)

Pokemon es una franquicia de videojuegos creada por Satoshi Tajiri para las consolas de *Nintendo* en 1995. Su éxito fue tal que abarcó otros géneros de videojuegos y campos del entretenimiento tales como una serie de anime, manga y una gran variedad de artículos de colección, como cartas del Trading Card Game (TCG) o llamado Juego de Cartas Coleccionables (JCC) en español, muñecos, etc. El anime relata las aventuras de Ash Ketchum, un entrenador Pokémon que junto con su Pokémon inicial Pikachu, recorre las regiones con el objetivo de reunir las medallas de gimnasio necesarias para participar en una Liga Pokémon y ganarla, y así estar un paso más cerca de convertirse en un maestro Pokémon. Aparte también hay antagonistas como el Equipo Rocket, quienes siempre van en busca de atrapar al Pikachu de Ash para llevárselo a su jefe.

Tabla 1. Relación de programas de TV relacionados con el anime en México, 1990-2013

Título	Tema	Periodo de emisión	Televisoras	
Los caballeros del Zodiaco	Shōnen; acción, aventura y fantasía.	1992-1993	INMEVISION	SA
		1994-2009	TV Azteca	SA
		2004-2006	Cartoon Network	C
Rama ½	Shōnen; acción, comedia romántica y aventura.	1997-2004	Televisa	SA
		2006-2007	Cartoon Network	C
Dragon Ball	Shōnen; acción, aventura y fantasía.	1994-1999	Televisa	SA
		2014-Actualidad	Tooncast	C
Súper campeones	Shōnen; deporte.	2003- 2006	Televisa	SA
		10 de enero-26 de enero (2013)		
		2005-2006	Cartoon Network	C
Sailor Moon	Shōjo; fantasía, romance, drama, aventura y comedia.	17 de febrero - 21 de octubre (1996)	TV Azteca	SA
Sakura Cardcaptor	Shōjo; aventura, comedia y romance.	1999/2001/2003	Televisa	SA
		1999-2001	Cartoon Network	C
		2003	Cartoon Network	C
		2006-2008	Boomerang	C
Inuyasha	Shōnen; acción, aventura, romance, comedia y fantasía.	2002-2006	Cartoon Network	C
			TV Azteca	SA
Pokemon	Shōnen; acción, aventura, comedia romántica y fantasía.	1999-2007	Cartoon Network	C
		2010-2013	Tooncast	C
		1999-2008	Televisa	SA
		11 a 22 de agosto (2008)		

Fuente: Construcción propia con información recolectada de Doblaje Wiki (<http://es.doblaje.wikia.com>)

Hasta aquí se hizo un recuento del anime que llega a México, de las tramas y sus personajes principales. La importancia de esto radica en que muchos de los jóvenes otakus-frikis que entrevistamos arribaron al género a través de estas series, sin el conocimiento de que se trataba de anime. De ellas tomaron la combinación de la realidad y fantasía. Cobos (2010) plantea que las series de *anime* fueron transmitidas sin diferenciación alguna de los cartoons, y aun, para esta década, prevalece la concepción de que todo aquello que es dibujo animado es apto para niños, por lo que se cuestiona “¿por qué se concibe que los adultos no sean aptos para ver caricaturas? Además, si en su natal Japón, estos programas son transmitidos en diferentes horarios de acuerdo a clasificación de edad y de contenido, ¿por qué no en América Latina?” (: 20). Considero que estas preguntas son centrales para el reconocimiento de este grupo, pues existe esa concepción de que los dibujos animados son para niños y una crítica hacia los que siguen mirando caricaturas. Al darse a conocer el género del anime como tal, se empieza a presentar los primeros mangas, que a su vez generan una percepción de que los dibujos eran diferentes al cómic, a lo que se refiere Cobos, como un choque cultural ella lo describe como las reacciones que se generan desde las diferentes esferas sociales.

No solo el anime y el manga se vuelven populares para sus seguidores, sino también al actor de doblaje puesto que es considerado como un icono que además de dar voz en español a los personajes, recrea con más cercanía, familiaridad los diálogos y la trama misma. Pero, además, para quienes vieron las series en el pasado les hace recordar aquel tiempo y lo que más importante su arribo al anime.

Es difícil decir que uno nunca vio anime, como hemos mencionado en las primeras dos décadas no se distinguieron de otras animaciones y todos pudimos ser parte de este grupo de jóvenes; la razón porque considero eso factible es que estuvimos expuestos a ese primer contacto, pero decidimos no seguir siendo parte, aun cuando no se puede negar que todos los nacidos en los 90's conocemos a Pikachu, e incluso soñamos con vivir aventuras como su dueño Ash Ketchum viajando por el mundo, capturando pokemones y conociendo nuevos amigos en cada aventura.



Imagen de Pikachu.

1.2 Una aproximación a las nociones de anime y manga

El acercamiento al campo del *anime*, *manga* y *otaku*, ha generado una discusión para los investigadores de las ciencias sociales, aun así, se tratará de hacer un acercamiento a las nociones más destacadas con el fin de crear una noción de estos conceptos. Para propósito de este trabajo se define que se entiende por *anime*, *manga*, *ranobe*, y *otaku-frikis* que repetiremos a lo largo de este trabajo.

“El anime es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD llamadas OVA u OAV (original animation video) y películas animadas para cine” (Cobos, 2010:7).

Se entiende anime como un estilo de animación en el que se puede plasmar una historia llena de fantasía, realidad, emociones y acción; en la que podemos observar como convive la realidad y la fantasía. En ocasiones está basado en *mangas*, las cuales Cobos define como dibujos caprichosos o garabatos, estas son tiras cómicas, históricas o comics hechos en Japón, quienes lo dibujan reciben el nombre de *Mangaka*, la manga se lee de derecha a izquierda, están dibujadas en blanco y negro (hasta hace poco se pueden ver mangas donde algunos cuadros incluye colores, pero en las portadas siempre podemos ver colores) y se resaltan más las reacciones, ya que se exageran, sobre todo las emociones como la tristeza, felicidad y ansiedad, incluso se crean reacciones para interpretar algunas de las emociones, que no pueden ser vistas a simple vista como la confusión, agobio, etc.

Además del *manga*, también existen otros géneros literarios, que influyen al *otaku*, uno de ellos es el *Ranobe* mejor conocida como novela ligera, este es un género literario de Japón que se caracteriza por ser redactada con gramática muy simple, por lo que este género ha adquirido recientemente una gran popularidad en su país natal, y con frecuencia se usa para adaptar éxitos de *manga* o películas, aunque también puede ocurrir al revés. Por cuestiones prácticas, no abunda mucho en este género, ya que son muy pocos los jóvenes en Hermosillo que llegan a leer ranobe.

A los jóvenes que consumen el anime y manga se les suele denominar *otaku*, en los textos de las ciencias sociales, y *friki*, por los jóvenes de la ciudad de Hermosillo Sonora, según Romero (2012) “*los consumidores del anime y el manga se les denomina como Otakus que es una palabra de origen Japonés, que significa fanático. Este término se ha empleado en México principalmente para referirse a los aficionados del anime*” (:15), mientras que para Balderrama y Pérez (2009), el término japonés *otaku* significa de su casa, que está en un espacio cerrado experimentando su afición en solitario o como máximo, con una o dos personas más. Para fines prácticos estos jóvenes son considerados *otakus* los cuales buscan compartir el gusto por el anime, por lo que, se reúnen para compartir, discutir y aprender de la cultura del anime, es decir, que este grupo de jóvenes, no están obligados a participar dentro del conjunto *otaku*, por el contrario, estos permanecen dentro, por la aceptación y el gusto de compartir y no existe ataduras dentro del conjunto de jóvenes.

“El colectivo otaku puede definirse como una neotribu o tribu del mundo contemporáneo, agrupaciones que según Zygmunt Bauman, nacen de la propia necesidad de compartir intereses considerados extravagantes o inapropiados por el grueso de la sociedad actual, definida más que por la agrupación formal de sus miembros por una multitud de actores individuales de auto identificación que no requieren compromiso a largo plazo, pero que ofrecen la sensación subjetiva de unidad para enfrentarse a las críticas sociales” (Gómez, 2012:4).

Cobos (2012) argumenta que en el ámbito de la animación japonesa es donde el término ha tenido mayor aceptación ya que *otaku* es usado de forma genérica para denominar a los que son seguidores y aficionados de éste, y realiza una clasificación y descripción. Tomando la propuesta de clasificación del autor, se trató de hacer la propia para los jóvenes *otakus-frikis* en Hermosillo (para mayores detalles de la observación, véase tabla 2).

Tabla 2. Caracterización de Otakus

	Descripción de Cobos:	Observación en la Ciudad de Hermosillo.
<u>Otaku</u>	Aficionados a la animación japonesa.	Consumen anime y manga. Asisten a convenciones de anime. Adquieren productos de anime y manga. Visten accesorios de anime y manga. Incorporan palabras Japonesas en su dialogo como: Kawai (lindo), one shan (hermana), oni shan (hermano), sensei (maestro), entre otras.
<u>Pasokon otaku</u>	Aficionado a los computadores.	Están en constante actualización tecnológica. Conocen cuales son los nuevos <i>gadget</i> . Manejan <i>softwares</i> novedosos.
<u>Gemu otaku</u>	Aficionado a los videojuegos.	Adquieren videojuegos y los juegan. Están en constante actualización sobre los videojuegos.
<u>Wota</u>	Se pronuncia “ota”, aficionados a las Idols.	No encontrados en Hermosillo.
<u>Tetsudo otaku</u>	Aficionado a los trenes.	No encontrados en Hermosillo.
<u>Gunji otaku</u>	Aficionados a las artes militares.	No encontrados en Hermosillo.
<u>Gore otaku</u>	Aficionados a libros, películas, y anime de alto contenido de sangre y violencia.	No encontrados en Hermosillo.
<u>Cosplayers</u>	Aficionados a hacer cosplay, disfrazarse como sus personajes de ficción favoritos.	Son los más fáciles de identificar en un evento, ya que estos vienen caracterizados e interpretan a ese personaje y como el otaku realiza las mismas actividades que se describen arriba.

Fuente: Construcción propia con base en el texto Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina de Tania L. Cobos

Para fines de este trabajo el *otaku-friki* es definido como aficionado a la animación japonesa, que como mencione antes en Latinoamérica se les conoce como *Friki*. Me resulta más sencilla su identificación y el acceso a estos jóvenes por su participación en eventos de anime; pero no se descarta que, en la ciudad de Hermosillo, Sonora no existan las demás variables. De igual manera es importante mencionar que en el tercer capítulo se abundara más sobre este grupo, y se dará una mejor descripción del Otaku-Friki de la ciudad de Hermosillo, Sonora.

1.3 La fascinación por el anime

Hoy en día la cultura asiática es conocida en gran parte del mundo, gracias a la introducción del *manga* y *anime* en el occidente, su estilo de ilustración es uno de los elementos más notables que atraen a la mayoría de la población. Según los textos especializados hasta el momento, dicho interés, se vio impulsado por el aumento de la popularidad del *anime* cuando, durante la década del 90 este consumo cultural alcanzó su apogeo como se mencionó antes, las cadenas televisivas como Televisa y Tv Azteca los incorporan a sus programas, creando un fácil acceso. Este primer contacto con el anime, es a través de la televisión, ¿pero ¿qué sucede después de ese primer contacto? En los textos especializados se sugiere el traslado del público hacia el internet este es una poderosa vía de comunicación en la globalidad. Castell (1999) plantea que las redes globales articulan individuos, segmentos de población, países, regiones, ciudades, o barrios, al tiempo que excluyen otros tantos, al mismo tiempo la globalización da cabida a la apropiación de una identidad la cual define como *“el proceso por el cual los actores sociales construyen el sentido de su acción atendiendo a un atributo cultural o conjunto articulado de atributos culturales al que se da prioridad sobre otras fuentes posibles de sentido de la acción”*. El internet es la herramienta que nos permite acceder a información nacional e internacional, está permite que un joven mexicano pueda acceder a la cultura oriental, en especial al anime y manga.

“Actualmente vivimos en un mundo lleno de transformaciones que afectan casi cualquier cosa que hacemos, la globalización es un factor que ha permitido la exportación de productos culturales como el cine, televisión, música, dolarización, lengua, entre otros.” (Alvarado Alvarado, Díaz Cruz, & Vásquez Martínez, 2014)

Estados Unidos es la potencia que más influencia tiene sobre el resto de países, pero es un error pensar que la globalización camina en una sola dirección, tal como dice el sociólogo Anthony Giddens en su libro *un mundo desbocado* *“la globalización es, pues, una serie de procesos y no uno solo. Operan además de manera contradictoria o antitética”* (Giddens, 2007). Hoy en día podemos observar un cierto grado de orientalización en países occidentales, la cultura asiática se ha posicionado fuertemente en la gran mayoría de países

del mundo, un ejemplo de ello es la exportación de la *manga* y el *anime*, que ha tenido gran aceptación por parte de los occidentales.

Giddens (2007) también habla del fenómeno denominado *Colonización inversa*. “Es cada vez más común y significa que países no occidentales influyen en pautas de Occidente” (;10). Como ejemplo podemos ver la influencia del oriente en las expresiones de jóvenes *otaku-frikis*, pues al momento de hablar utilizan términos como *kawai* -lindo, tierno-, *neko* -gato- *baka* –tonto, idiota- entre otros; también podemos observar que los hábitos alimenticios son modificados, ya que estos jóvenes buscan productos mayormente exportados o fabricados con recetas orientales (preferentemente japonesas). De tal manera podemos ver que la globalización es la razón del resurgimiento de identidades culturales en diferentes partes del mundo.

Como se señala en la introducción de este capítulo no existe abundante material teórico sobre el tema, en parte porque se trata de temas emergentes y parte porque los consumidores no son tan visibles como otros grupos de jóvenes (fresas, rockeros, grupos banda, etc.). Este apartado tiene como propósito un acercamiento a los textos que tratan el anime.

El anime y manga como muchos de los programas de televisión y libros tiene un serie de temáticas, el internet facilita a estos jóvenes el poder encontrar y acceder a su gran variedad de historias, para comprender en mayor medida que es lo que atrae su formato es de gran importancia tener en consideración, cuáles son las temáticas que se toman dentro del *manga* y *anime*, a fin de dar un acercamiento y mayor claridad al tema, de igual forma es importante hacer una distinción entre la una de la otra, pues hay que destacar que no son los mismos a pesar que se repitan. Además, se debe tomar en consideración mencionar que en la actualidad algunas series unen más de una temática, con fin de crear algo nuevo y que capte mayor audiencia.

Tabla 3. Temáticas de la manga

Tipo	Temáticas de la <i>manga</i>
Shounen	Dirigido a una audiencia masculina y con dosis de violencia.
Shoujo	Dirigido usualmente a un público femenino adolescente, con historias de fantasía, magia, amor y aventuras y personajes masculinos feminizados en su apariencia.
Kodomo	Dirigido a niños, historias sencillas, sin carga sexual y generalmente tratan de mascotas y niños pequeños.
Mechas	Historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada, se destaca el diseño de estas máquinas.
Harem	Las protagonistas son un grupo de féminas con un chico como co-protagonista.
Sentai	Las acciones se reparten entre cuatro a cinco protagonistas que trabajan en grupo.
Jidaimono	Ambientado en el Japón feudal.
Ecchi	De corte humorístico con toques eróticos.
Hentai	Dirigido a un público adulto de ambos sexos, historias heterosexuales sexualmente explícitas y de alto contenido erótico. Las protagonistas suelen ser adolescentes casi niñas –Lolitas-. Se incluyen escenas con monstruos octopus (que poseen tentáculos).
Yaoi	Romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitas.
Yuri	Romance entre mujeres, pueden ser o no sexualmente explícitas.

Fuente: Construcción propia y modificada con base en el texto Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina de Tania L. Cobos.

Como se observa en la tabla, existe una amplia variedad de temas y personajes trabajados en la modalidad manga desde la sexualidad explícita con cierto éxito en México, hasta los temas infantiles desarrollados en *Mechas* pasando por la violencia en *Shounen*, exponiendo una amplia variedad de personajes pero también de posibles espectadores cubre mercados muy amplios, no solo de niños –como en las tradicionales *cartoons* de la década de los 90’s-, sino también de otro tipo de segmentos sociales como los jóvenes.

Tabla 4. Temáticas del anime.

Tipo	Temáticas del <i>anime</i>
Mecha	De robots gigantes y alta tecnología. Se popularizó en la década de los 80.
Magical girls	Historias de fantasía personificadas por femeninas donde la o las protagonistas tienen poderes mágicos.
Cyberpunk	Historias que se desarrollan en un mundo oscuro y devastado.
Harem	Los protagonistas son un hombre en un grupo de mujeres o viceversa, una mujer en un grupo de hombres.
Ecchi	De humor con toques eróticos.
Gore	Sangrientos y violentos.
Kodomo	Dirigido a niños con ellos y mascotas como protagonistas.
Hentai	Sexualmente explícitos, heterosexuales.
Yaoi	Romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitos.
Yuri	Romance entre mujeres, pueden ser o no sexualmente explícitos.

Fuente: Construcción propia y modificación con base en el texto Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina de Tania L. Cobos.

Del mismo modo que en el manga, en el anime existe una amplia variedad de géneros destinados a diferentes tipos de público, por lo que cada temática se especializa en crear historias. Un claro ejemplo es el de las temáticas de *yaoi* o *yuri* tratan de historias románticas entre parejas del mismo sexo, las cuales pueden ir desde escenarios compitiendo sentimientos hasta escenas sexualmente explícitas, sin tener que llegar a ser historias puramente sexuales.

El anime tiene varios puntos atractivos para los jóvenes: el tener una historia con continuidad y no crear un capítulo que trata una temática en cada capítulo le da al anime una particular atracción para el joven o niños, pues opera como un aliciente para continuar viendo la serie. Esto no implica que los animes sean o tengan historias y personajes complejos, pues historias como los *kodomo* (*Astoboy*, *Digimon* o *Pokemon*) dedicado a un público infantil, la diferencia entre estas y los cartoons son que el anime tiene o lleva una continuidad que va del primer capítulo hasta el último.

El punto más importante es la complejidad de las historias, esta puede y se debe a que en el resto de los géneros –exceptuando el *kodomo*- definir el mal y el bien es algo imposible, ya que retrata a un personaje más humano, pues no es la típica historia con el héroe que vence al súper villano y salva a los demás personajes de la muerte, en estas historias el protagonista es derrotado, los personajes secundarios mueren, por lo tanto no hay una historia rosa, o una moraleja si no una historia más realista a pesar de los toques de fantasía.

Para poder comprender de mejor manera estas temáticas, podemos hacer una comparación entre el cinéfilo que está constantemente mirando películas y el *otaku*, si lo observamos con más detenimiento nos podemos percatar que la única diferencia es que uno forma parte de la cultura del *anime* y el otro de la cinematográfica, e incluso el cine se podría considerar como un gusto más común, ya que muchos, incluso los mismos jóvenes *otaku-frikis* disfrutan del cine; pero la verdadera razón del porque hago esa comparación es porque en el cine podemos ver varias temáticas (acción, drama, comedia, ciencia ficción, clásico, musicales, terror y romance) como en el anime, e incluso se pueden comparar las temáticas. A continuación, se presenta una mínima descripción de cada uno de los tipos de

anime. La intención es contar con una referencia o algo parecido de lo que tratan estos géneros.

El *mecha* es un claro ejemplo, pues esta temática es como la ciencia ficción del cine, ya que cuando uno se sienta a mirar un filme de ciencia ficción vemos como se crea un mundo o una historia donde se interactúa con la robótica, y los mundos futuristas, e incluso ha sobresalido un nuevo género que es el Steampunk, en el cual podemos ver una época victoriana, con tecnología a vapor que podría considerarse algo mucho más avanzada que a su época, esta nueva corriente no solo se queda en el cine pues también se transporta al mundo del anime, donde podemos encontrar filmes como *Steamboy* del director Katsuhiro Ōtomo², este se remonta a la época en que Inglaterra se encuentra en plena Revolución industrial, en ella se pueden observar trenes, zeppelines, unicyclos motorizados y muchos ingeniosos inventos realizados con engranajes, pistones y ruedas funcionando gracias al vapor.

La temática ecchi la podemos comparar con la comedia, ya que actualmente estos filmes ha saturado su mercado con películas como *the ugly truth*³, protagonizado por Katherine Heigl y Gerald Butler, donde se explota el humor negro y la sátira de la sexualidad y las relaciones. El ecchi es una corriente donde se expone el erotismo cómico, pues se juega con la mente del espectador dándoles una pequeña vista del erotismo y se deja el resto a la imaginación; un anime interesante puede ser *KissxSis*, la cual nos habla sobre la vida de Keita quien tiene dos hermanas gemelas, Ako y Riko, pero como no tienen relación sanguínea, ellas lo aman en forma lujuriosa.

El romance nunca puede faltar en ningún filme, pues en toda buena historia debe de haber una pisca; en el mundo del anime se le denomina como *shoujo* y usualmente está dirigida para un público femenino. No hace mucho la saga de la escritora Stephenie Meyer⁴ gano popularidad por su propuesta de un vampiro y una chica común enamorados,

² **Katsuhiro Ōtomo:** Es un dibujante de manga, director de anime, y guionista tanto de manga como anime; se le conoce principalmente por ser el director de *Akira*, una de las películas más influyentes del anime, así como por ser el artista/guionista del manga original en el que se basa la película.

³ **The Ugly Truth:** mejor conocida en América latina como *La cruda verdad*; es una película estadounidense del género de comedia romántica el film se estrenó en Norteamérica el 14 de julio de 2009.

⁴ **Stephenie Meyer:** es una escritora y productora de cine estadounidense reconocida mundialmente por ser la autora de la exitosa Saga Crepúsculo, que comprende las novelas Crepúsculo, Luna nueva, Eclipse y Amanecer; también de las novelas *La segunda vida de Bree Tanner* y *La huésped*.

Matsuri Hino creó una propuesta muy similar, su obra *Vampire Knight*⁵, en la cual relata la vida de Yūki en la Academia Privada Cross, la cual oculta el secreto que los alumnos de la Clase nocturna son en realidad vampiros; Yūki se encuentra cautivada de Kaname un vampiro que junto con su padre adoptivo el Director Kaien Cross dirigen este experimento. Yūki, junto con su compañero Zero que también es protegido por su padre guardan el secreto, y controla el cambio de turno.

En el mundo de la cinematografía y el anime existen temáticas muy similares, en las que podemos considerar que se auto influyen entre sí, o muchas veces no se relacionan, pero a mi consideración el anime es como el cine, solo que la animación es el actor, el paisaje y el equipo que lo realiza son dibujantes, animadores y actores de doblaje, considero que es importante echar un vistazo a estos géneros.

1.4 El Hentai como temática de interés para la investigación social.

En las ciencias sociales, sobre todo en las ciencias de la comunicación se ha manejado un dato importante alrededor de las investigaciones sobre el anime el *Hentai*, que como se menciona antes es la denominación de la *manga* y *anime* de contenido pornográfico, dicho esto, el tipo de dibujos, la actividad sexual y los personajes implicados pueden variar enormemente, pero se someten a muy pocas restricciones al tratarse de personajes de ficción. Para Gallego (2010) “*Dentro del Hentai hay dos géneros principales: el Het: este muestra interacciones heterosexuales. Y el Yaoi y Yuri*” que es más amplio que el primero podría creerse que es un género exclusivo para quienes comparten el gusto por las demostraciones de afecto de parte de a lo que más puntualmente describe:

“...El Yaoi, abreviatura del japonés “Ya ma nashi, O chi-nashi, I mi nashi”, que significa “sin nudo, sin desenlace, sin sentido o sin gracia”, simplemente describe sin ningún argumento las relaciones homosexuales entre personajes masculinos. El Seme, personaje que desempeña el papel activo o dominante, suele ser mayor de edad y el Uke, que representa el papel pasivo o sumiso, frecuentemente es menor de edad. Curiosamente, aunque está dirigido a un público masculino, éste es uno de los géneros de mayor éxito entre el público

⁵ **VampireKnight:** es un manga cuya serie fue editada en noviembre de 2004 por la revista *LaLa*, y fue finalizada en mayo de 2013 en la misma revista con un total de 19 tomos.

femenino; las mujeres a quienes les gusta son llamadas (fūjoshi) “mujer podrida” y su fama duplica a la del Yuri tanto en Japón como en el extranjero...” (Gallego, 2010:160-162)

Existe una confusión, e incluso una diferencia, ya que generalmente se toma anime o manga que contenga un a todo romance entre hombres como yaoi, pero existe una temática denominada BL, abreviatura del inglés Boy's Love, en japonés, el cual es equivalente al (shōnen-ai) “historias de amor entre muchachos”, pero la diferencia está en que este género retrata el amor, tanto expresiones verbales como abrazos y caricias entre personajes masculinos, nunca sus relaciones sexuales, lo cual sí hace el yaoi.

Es importante mencionar que el yaoi es uno de los géneros preferidos para muchas de las jóvenes *otaku*, a pesar de ser un género que puede considerarse de consumo exclusivo para jóvenes homosexuales, por lo que yo consideraría un dato interesante a tomar en cuenta para futuras investigaciones de este grupo de jóvenes, en todo caso, dentro de este trabajo solo hablaremos de cómo es el primer contacto con el anime, cómo son los espacios y un primera visión de cómo son los jóvenes *otakus-frikis* de Hermosillo, Sonora.

Por su parte el *yuri* se ha dejado de largo en las investigaciones sociales, por lo que sería pertinente una búsqueda más allá de su significado, para ver cómo impacta socialmente este género, así como encontrar un fenómeno similar al que ha creado el *yaoi*, para definir el *yuri* Elena Gallego puntualiza lo siguiente:

“...Yuri, (Lirio), es un término de la jerga japonesa para referirse al género de las relaciones amorosas entre mujeres, en manga, anime y otros medios. Puede centrarse tanto en los aspectos emocionales como en los sexuales de la relación, el primero se suele llamar (shōjo-ai) y es el equivalente femenino del shōnen-ai...” (Elena Gallego, 2010).

Capítulo 2. Metodología

En el estado de Sonora, la investigación sociológica es reciente y solo toca algunos temas dejando en la penumbra el resto de campos sociales, de ahí que los estudios sobre jóvenes sean escasos. De los estudios sobre jóvenes destacan trabajos académicos, sobre todo tesis de licenciatura en sociología y posgrado. Figuran los siguientes trabajos: José Manuel Valenzuela Arce (1987), desarrolla el tema de Movimientos juveniles en México, el caso del cholimos; Fabian Garza Aguirre (2011) trata el “Ser y escuchar a los jóvenes, enfoques y sonidos juveniles”; Alejandro Valenzuela Landeros (2012) “Jóvenes Yaquis e hibridación cultural; Isaac de Jesus Palazuelos (2013) con “Tribus consumistas y comunidades virtuales: una aproximación sociológica al uso de Facebook en Sonora”; y finalmente Danahe, González (2015) con un estudio sobre empleo y juventud en la Universidad de Sonora. Como se aprecia en el recuento de estudios son pocos las investigaciones, de ahí que para emprender el estudio de los Otakus haya que partir prácticamente de cero.

Por supuesto que existen estudios nacionales. Tania Cobos (2010) ensaya sobre la animación japonesa y globalización y como el anime pasa por la llamada latinización, tocando muy por encima la subcultura otaku en América Latina. Romero Quiroz (2012), ensaya sobre la influencia cultural del anime y manga japonés en México. En cuanto a las investigaciones internacionales se ubican ensayos en Venezuela, España, Argentina y Colombia. En la ciudad de Caracas, Venezuela los investigadores Balderrama y Pérez (2009) llevaron a cabo un trabajo sobre el ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. En Sevilla, España, Gómez Aragón (2012), ensaya sobre los Otakus y Cosplayers y su reconocimiento social del universo manga en España. Por otra parte se encuentra Elena Gallego (2010), que se ha dedicado a estudiar literatura japonesa en la Universidad de Kioto, ensaya sobre los cambios sociales en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión en las próximas décadas. En la ciudad de Buenos Aires, Argentina, Adrian Kohan (2015), realiza una investigación sobre los cosplayers y recreacionistas medievales, las cuales considera como dos perspectivas sobre la realización de la fantasía. En la ciudad de Bogota, Colombia, Parada Morales (2012), ensaya sobre el manga-anime, como una expresión artística subjetiva al Otaku.

Con base en lo anterior este trabajo se desarrolló bajo una metodología exploratoria puesto que no existen líneas claras para continuar alguna perspectiva previa o probar alguna conjetura o hipótesis fuerte; lo que se busca en un estudio exploratorio es obtener datos que se convertirán en información de personas, seres vivos, comunidades, situaciones o procesos en profundidad (Hernández, Fernández C, & Baptista, 2014:358). La idea de fondo es acercarse a los otakus-frikis en tres líneas: el surgimiento del gusto por el género; las relaciones que establecen estos jóvenes y los procesos de identidad con el género. Se cree que estas tres líneas pueden ser convenientes para acercarse al tema ordenadamente.

Con el fin de generar información para despejar esas líneas se usaron dos recursos. De un lado, la observación directa en cuatro eventos donde se reúnen los jóvenes otakus-frikis, estos se llevaron a cabo en el año 2015, tres de ellos relacionados con festividades conocidas mundialmente, como es el día de San Valentín, Halloween –equivalente al día de muertos en México- y Navidad –que en México se acostumbra a realizar un festejo antes de navidad, llamada posadas, estos son en compañía de amigos, o conocidos ya que navidad es considerado un día para estar en familia- y finalmente nos encontramos con el evento del Chibi Anime Fest, o mejor conocido como CAF, uno de los más grandes y con mayor presencia en la ciudad de Hermosillo, e incluso llegan a venir gente de diferentes ciudades cercanas, y de Arizona, E.U. Durante las observaciones se puso especial atención a la vestimenta y comportamiento de los jóvenes; en las actividades desarrolladas, sobre todo en los juegos o concursos puesto que son de especial importancia en sus encuentros. Conviene anotar que los eventos son de jornadas largas, pus tienen una duración de ocho hasta 12 horas.

El segundo recurso utilizado para generar información fue la aplicación de una entrevista semi-estructurada. La entrevista cuenta con cinco dimensiones de observación. La primera registra los datos generales de los entrevistados (año y lugar de nacimiento, género, escolaridad). La segunda trata de reconstruir los procesos de acceso al anime/manga. La tercera sección explora las relaciones dentro y fuera del conjunto otaku-friki. La cuarta sección, busca darle significado a la relación entre el joven y los personajes del anime, tomando como precedente al cosplay. Finalmente, la quinta sección es un

apartado espacial para comercios dentro de la ciudad, para saber su percepción de estos espacios, esta fue aplicada en abril del 2015.

Por cierto, el término Otakus es la palabra con que la literatura especializada conoce a los jóvenes consumidores de anime y manga, pero en la localidad se hacen llamar frikis, (que es derivado de la palabra inglesa Freak) Por ello se procedió a unir los dos términos, para identificar a los jóvenes otakus, de la ciudad.

2.1 Levantamiento de información de campo

Los recursos metodológicos fueron aplicados en momentos distintos y bajo circunstancias diferentes. Para la observación directa se recurrió a las amistades para reconocer las fechas de reunión de los jóvenes, también se apoyó de las redes sociales, para esto debimos ubicar a dos de los grupos organizadores, los cuales son Bakumatsu y Organización TAO KEN, quienes promocionaban sus eventos a través de la red social Facebook. De estos dos grupos se hablará más adelante.

En el transcurso del 2015 se asistieron a dos de los eventos organizados por cada grupo, sumando 4 eventos, los cuales son de los más significativos en este grupo, ya que tres de ellos forman parte de las tradiciones culturales de México, pero readaptándolas con toques de la cultura del anime/manga. En la siguiente tabla podemos observar la asistencia a estos eventos, según la plataforma de facebook, claro está que en este evento pudieron asistir incluso más o menos de estos jóvenes, y no se considera un dato 100% fiable.

Tabla No.5 Asistencia y horario de evento según redes sociales.

Evento	Organizador	Fecha	Horario	Asistencia
Kokoro no hi	Organización TAO KEN	07 de Febrero.	13:00- 20:00 hrs	466
Chibi Animation Fest	Bakumatsu	20 de Junio	11:00-21:00 hrs	2,145
Halloween No Matsuri	Bakumatsu	31 de Octubre.	18:00-01:00 hrs	779
TAO KON	Organización TAO KEN	06 de Diciembre.	10:00- 21:00 hrs	711

Fuente: Construcción propia con información recolectada de páginas oficiales de organizadores en facebook.

Estos cuatro eventos son realizados en diferentes espacios, según la temática, en el caso del Kokoro no Hi (evento del día de San Valentín) este se ha llevado a cabo en parques al aire libre, como el Parque Madero y en el anterior evento se realizó en el patio del Instituto Sonorense de la Juventud, esto debido a que es un evento que se realiza con entrada libre, y totalmente gratuito, este opera con donaciones de los patrocinadores mismos que varían cada año. En el caso de Halloween No Matsuri (evento del día de muertos o el tradicional Halloween de Estados Unidos) este se realiza en el estacionamiento de la explanada EXPO Fórum, y en él se pueden ver concursos tradicionales como el tallado de calabazas, de disfraces, entre otros, pero con toques del mundo del anime. El TAO KON o mejor conocido como la posada otaku, se lleva días antes del 24 de diciembre en la explanada EXPO Forum. Finalmente, el evento más grande y esperado por estos jóvenes que de igual manera se lleva en EXPO Forum, el Chibi Anime Fest o mejor conocido por sus siglas el CAF, en este podemos observar más de una cosa como concursos, talleres, estrellas de doblaje y cosplay nacional e internacional. No se encontraron dificultades para llevar a cabo la observación y fue registrada en un diario de manera manual.

La aplicación de la entrevista tuvo una ruta diferente. Una vez que el instrumento estuvo concluido se procedió a localizar los informantes. En cuanto al proceso de ubicar a los jóvenes otaku-frikis, esta fue una tarea delicada y que llevo tiempo. Para ello se procedió a contactar a varios conocidos dentro del conjunto de tal manera que se aprovechó el método bolo de nieve, en el cual pedí que me contactaran con amigos o conocidos que formaran parte de la cultura anime. Una vez ubicada la población no se tuvo el problema de obtener autorización para la entrevista, ya que desde un principio se les notifico, que la información que nos proporcionaran sería confidencial y su objetivo es únicamente la investigación. Se llevó a cabo un primer levantamiento de información el 2015, con un total de 8 entrevistas y un grupo focal, donde participaron un total de 4 personas, con una duración aproximada de 30 minutos aunque se tenían variaciones por la capacidad y disposición de los entrevistados al momento de expresarse.

2.2 Procesamiento de Información

En cuanto al procesamiento de información se llevaron dos fases la de observación y el procesamiento de las entrevistas. En el caso de la observación participante, se fue recolectando información a través de las redes sociales de los eventos que se realizan durante el año, sobre todo las imágenes, fechas, lugares y horas, para al momento de asistir tener mayor noción de lo que se vería en el evento. Se observó cuáles eran las mercancías que se ofrecían, temáticas de interés, y como era la interacción de estos jóvenes, como se llevaba a cabo la mayoría de los concursos, y se documentó mediante fotografías algunas de las escenas particulares de este grupo.

Las entrevistas fueron grabadas y transcritas, para su sistematización y depuración, por el cual se construyó una tabla de Excel con los datos generales de las entrevistas (ver anexo 2), el cual permitió visualizar de mejor manera los datos generales: Nombre (Inventado), Año de nacimiento, Edad, Género, Lugar de origen, y Escolaridad (Nivel, escuela, Semestre y promedio) con estos datos pudimos crear una primera imagen de estos jóvenes. En el caso de los eventos y espacios, se llevó una descripción lo más precisa posible, apoyándonos de imágenes tomadas en dichos espacios. Se mencionaron los concursos y torneos que se llevaron a cabo.

Al momento de la sistematización de la información cualitativa se agruparon las respuestas de las estudiantes por dimensión: Primer contacto con el anime, Relaciones dentro y fuera del mundo del anime y Figuras de representación, esto, con el fin de seleccionar el discurso más representativo, sin dejar de lado algunas particularidades.

Capítulo 3. Espacio Friki

En la ciudad de Hermosillo, Sonora existen varios grupos de jóvenes dedicados al consumo de anime y/o manga. Estos grupos se reúnen en espacios para el consumo, práctica y discusión del anime, así mismo realizan actividades como el *cosplay*, los cuales pueden ser observados en los comercios y eventos que realizan y de los que hablaremos más adelante. En sus eventos se instalan diferentes comercios, donde puedes adquirir artículos del anime y manga, así como imágenes de cantantes de *k-pop* y actores de doblaje. Pero no solo son los puestos, ellos mismos intercambian sus productos, para lo cual pactan mediante páginas de Facebook, ofreciendo un intercambio, el cual solo las dos personas involucradas pueden decidir mediante sus intereses si es justo y equivalente el intercambio. En estos espacios se ve una gran parte del movimiento y negociación de estos jóvenes, y al finalizar la compra la emoción de sumar algo nuevo a su colección.

La reunión de los *otakus-frikis* son prolongadas que pueden llevar de 8 hasta 12 horas. En las que tuve oportunidad de asistir Kokoro No-Hi, Halloween No-Matsuri, TAO-KON y Chibi Anime Fest, dado a que es un tiempo considerable los jóvenes deben comer y para ello existen comercios que ofrecen comida rápida de la ciudad, sobre todo los *Dogos* (hotdogs) pero también alimentos exóticos como el *Onigiri* que es un plato japonés que consiste en una bola de arroz rellena o mezclada con otros ingredientes, y como en todo evento no pueden faltar los dulces, uno de los más conocidos y que se ha vuelto en uno de los más populares dentro del conjunto *otaku-friki*, es el *Pocky* que es una golosina japonesa que consiste de un palito de pan cubierto con chocolate (también existen otros sabores) y es producido por Ezaki Glico Company de Japón, los cuales son importados de Japón por estos jóvenes.

3.1 Organizadores

En la ciudad de Hermosillo existen dos asociaciones civiles que se dedican a la organización de eventos, para difundir la cultura japonesa, estas son: TAO KEN y Bakumatsu No Anime.

3.1.1 TAO-KEN

TAO-KEN⁶ es una asociación de jóvenes *Otaku* de la ciudad de Hermosillo, sin fines de lucro, creada desde el 30 de diciembre de 2006 y que difunde la cultura Japonesa realizando eventos a lo largo del año, como el Kokoro No Hi, Tao Kon y Evento Genérico. En esta asociación a lo largo de los años sus integrantes han tenido una rotación de miembros, en general se busca gente nueva con el interés de formar parte del equipo como se observa en la siguiente imagen, los requisitos son: ser mayor de edad, disponible los fines de semana, gusto por el altruismo, saber trabajar en equipo y por supuesto, gusto por el *anime*, *manga*, videojuegos, comics, *cosplay*, karaoke, *fan art*, cultura pop, o cultura japonesa.



Logo (TAOKEN, 2015)



Imagen de publicidad (TAOKEN, 2015)

⁶ Facebook: <http://www.facebook.com.mx/organización.tao.ken>
Correo electrónico: organizaciontaoken@gmail.com

Investigando la etimología del nombre de esta organización, me encontré que la palabra **tao**, proviene del taoísmo y se refiere a la esencia primordial o al aspecto fundamental del universo y del hombre, unión de pureza y claridad; es el orden natural de la existencia, que en realidad no puede ser nombrado, en contraste con las incontables cosas "nombrables" en las que se manifiesta. Por su parte **ken**, forma parte de los ocho trigramas, símbolos que representan las combinaciones posibles de forma directa del Yin y el Yang; cada trigrama tiene un nombre, una dirección, una característica natural, un elemento y un rol familiar. En el caso de **ken**, su dirección es el noreste, su elemento la tierra, su naturaleza es la montaña, y su rol familiar el hijo menor.

3.1.2 Bakumatsu no Anime



Bakumatsu no Anime ⁷ es una asociación civil sonorenses, fundada el 12 de febrero de 2000, creadora y organizadora de eventos como Chibi Anime Fest, Halloween no Matsuri, Hanami Fest y RAC Gamers Day. Esta se encargada de crear y promover este tipo de espacios culturales dentro de un ambiente familiar, en los cuales se expone una parte del arte y cultura japones que atrae y logra reunir a un número cada vez mayor de niños, jóvenes y adultos de la región, pues se tiene asistentes provenientes de, Sinaloa, Chihuahua, Baja California, Nuevo León, y Arizona. El origen del nombre de esta asociación, bakumatsu es la denominación que se dio a los sucesos que comprenden los últimos años del periodo Edo de la historia de Japón, cuando terminó su política de aislamiento conocida como *sakoku*, y se produjo la transición del feudalismo bajo el mando de la figura del Shogun, comenzando el período Meiji.

⁷ Facebook: <http://www.facebook.com.mx/bakumatsu.no.anime>
Correo electrónico: bakumatsu_no_anime@hotmail.com
Sitio Web: <http://www.bakumatsu.mx>

3.2 Eventos de anime y manga.

En la ciudad de Hermosillo, Sonora se realiza varios eventos a lo largo de los años en los que se reúnen estos jóvenes *otaku-frikis* para pasar tiempo en grupo y compartir su afición por el anime o manga, con diferentes temáticas y en distintos espacios, algunos de los más populares son los siguientes: Kokoro no-Hi, Halloween no-Matsuri, TAO-KEN y Chibi Anime Fest o mejor conocido como CAF. Aquí es posible observar una dinámica muy parecida, ya que se pueden ver *stands* y escenarios muy parecidos e incluso los mismos, ya que el conjunto *Otaku-friki* es una población prácticamente pequeña considerando la amplitud de la ciudad de Hermosillo, Sonora, el cual cuenta con 884 273 habitantes (INEGI, 2015).

3.2.1 Kokoro No-Hi.

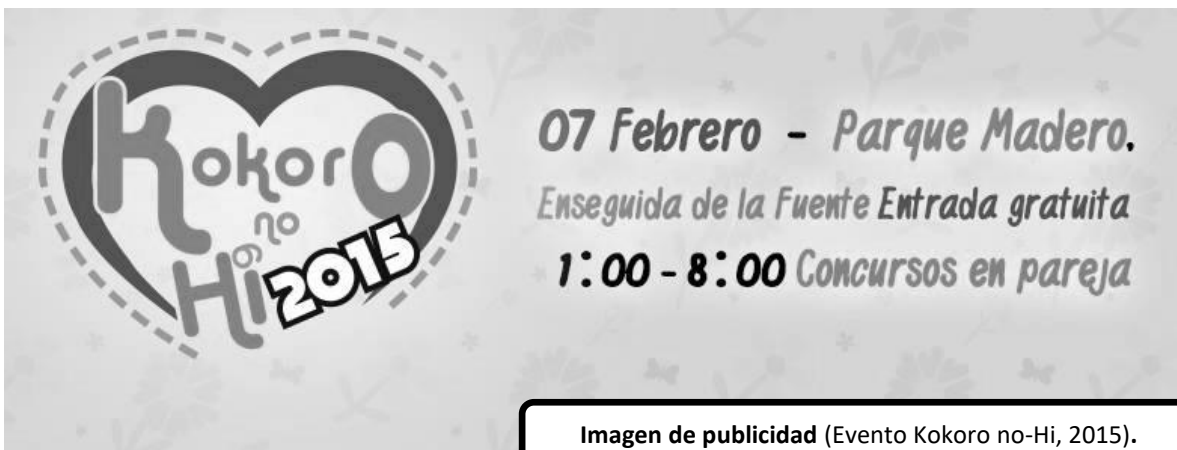


Imagen de publicidad (Evento Kokoro no-Hi, 2015).

El 14 de Febrero o lo más cercano a ese día se ofrece el evento **Kokoro No-Hi** términos que es un juego de palabras que pretende decir día del corazón, este evento es organizado por el grupo TAO-KEN, el motivo de este evento es celebrar el día del amor y la amistad. Tiene lugar en un amplio y añejo campo de la ciudad, Parque Madero. El evento es de entrada gratuita y al aire libre, por lo que pueden ser observados por personas que no comparten el gusto por el anime pero que siente curiosidad; en el evento se ven varios puestos que montan los patrocinadores los cuales son en su mayoría son comercios asentados en la ciudad. En estos se pueden adquirir cualquier tipo de mercancías

relacionada con el anime, series como Game of Thrones⁸ o sagas como Harry Potter⁹. El evento cuenta también con un escenario central, donde el presentador del evento anuncia los concursos y se presentan bailes de K-pop, grupos que tocan temas musicales de animes.



Logo (Evento Kokoro no-Hi, 2015).

En el evento se realizan juegos, como el “Concurso La Mejor Pareja”. El concurso consiste en formar parejas en donde ambos compiten en varios juegos, por ejemplo, reventar globos, adivinar quién es la pareja con solo tocar una parte del cuerpo; el propósito de esta serie de juegos es ganar puntos y mucho chocolate en cada uno de los concursos y al final se premia a las parejas de mayor puntaje. La inscripción al concurso es gratuita, de 1:00pm a 2:00pm, el concurso inicia a las 2:00pm, los concursantes pueden ganar los siguientes premios: al 1er lugar mil pesos en efectivo + chocolate, 2do lugar premios de los patrocinadores + chocolate, y al 3er lugar premios de los patrocinadores + chocolate.

En este evento la presencia del Chocolate es muy importante, ya que en Japón se acostumbra que sólo las chicas regalen chocolate, y no sólo a su novio o, más en general, a la persona amada, sino a muchas otras personas. Sin embargo, hay tres diferentes "tipos" de chocolate:

Giri-choko, cuya traducción literal sería "el chocolate obligatorio", que es chocolate simple, comprado en las tiendas y elegido en paquetes normales, sin gastar mucho dinero, que es regalado por las chicas a personas como por ejemplo a sus compañeros de clase o compañeros de trabajo. Este chocolate es a menudo regalado por la razón habitual que influye a los japoneses en muchos aspectos de sus vidas, ellos siguen ciegamente las convenciones sociales.

⁸ **Game of Thrones:** es una serie de televisión estadounidense de fantasía medieval, drama y aventuras creada por David Benioff y D. B. Weiss para la cadena HBO. Está basada en la serie de novelas Canción de hielo y fuego, del escritor estadounidense George R. R. Martin, cuyo primer libro se titula Juego de tronos.

⁹ **Harry Potter:** es una serie de novelas fantásticas escrita por la autora británica J. K. Rowling, en ella se describen las aventuras del joven aprendiz de magia y hechicería Harry Potter y sus amigos Hermione Granger y Ron Weasley, durante los años que pasan en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. El argumento se centra en la lucha entre Harry Potter y el malvado mago Lord Voldemort, quien mató a los padres de Harry en su afán de conquistar al mundo mágico.

Tomo-choko, cuya traducción literal sería "el chocolate para los amigos", que es un don sincero, dado a los verdaderos amigos, a veces incluso intercambiado entre chicas y chicas.

Honmei-choko, que se dona a la persona que se ama, entonces a su novio o marido, o alguien de quien se está enamorada, y al quien se quiere declarar su amor o hacerle entender sus sentimientos. Este chocolate se prepara preferiblemente en casa con sus propias manos y embalado cuidadosamente, o se compra en las tiendas, pero se elige una marca valiosa y costosa, envuelto en paquetes particulares.

Exactamente un mes después del día de San Valentín, el 14 de marzo, se celebra el White Day, un día relacionado con el día de San Valentín, pero existente sólo en Japón. Durante este día, los hombres que recibieron chocolate como regalo de una mujer un el Día de San Valentín, idealmente deberían corresponder regalándoles chocolate blanco (la palabra "día blanco" se deriva de esto). La distinción entre los tres tipos de chocolate que, también se aplica a los hombres, pero los hombres regalan mucho menos giri-choko que las mujeres, y suelen dar un regalo sólo a la mujer que les gusta. Es importante mencionar que un hombre corresponda gastando más de lo que gastó la mujer gastó. Si el regalo fuera de igual valor, esto significaría que el hombre no corresponde los sentimientos de la chica.

El cosplay juega un roll muy importante en todo el evento ya que es una especie de moda representativa, donde los participantes, también llamados cosplayers, usan disfraces, accesorios y trajes que representan un sujeto específico o una idea. Las fuentes favoritas para esto incluyen comics, cine, libros, anime, manga y videojuegos. El *cosplay* se enfoca a la representación realista de una idea o un personaje propio de la ficción; puede tener distintas variantes según la intención y el contexto, normalmente haciendo una representación física y dramática de un personaje.



Imagen de publicidad (Evento Kokoro no-Hi, 2015).

El fenómeno del *cosplay* surgió sobre los años 1970, en los Comic Market, que se celebran en Odaiba, Tokio, este acto sigue realizándose periódicamente. Ahí, grupos de japoneses se vestían como sus personajes favoritos de mangas, animes, cómics y videojuegos. Así pues, dicha práctica siempre ha estado muy relacionada con estos productos, pero con el paso de los años, se fue extendiendo hasta cruzar las fronteras del país del sol naciente y abarcar otros campos a esta práctica donde se le considera una subcultura japonesa.

Los concursos de *cosplay* son muy habituales en las convenciones de anime y en algunas se tiene la oportunidad de entrar gratis por llevar puesto el disfraz. En diversos países se organizan concursos de cosplay, frecuentemente en evento de historieta. Según el organizador, se otorga mayor puntaje al disfraz o a la representación del personaje.

Dado que el cosplay se ha convertido en una práctica generalizada en casi cualquier país que disponga de un acto relacionado con anime, algunas empresas han aprovechado para realizar concursos internacionales entre los que podríamos destacar el World Cosplay Summit, celebrado en Japón o la Yamato Cosplay Cup que se celebra en Brasil. Recientemente, ha sido creado el concurso Eurocosplay, que como su nombre indica, reúne a cosplayers de toda Europa. The Royal Fest que cuenta con 16 países que lo conforman actualmente y que cambia de sede cada año, comprende las modalidades individuales y dúo. Pero no sólo las empresas se dedican a las competencias de cosplay, actualmente grupos sin fines de lucro de distintos países de Latino América y el Caribe conformó la AIC, que, con su Torneo Internacional de Cosplay.

En el evento del Kokoro No-Hi se lleva a cabo el “Concurso de Disfraces/Cosplay en Pareja” en la cual las parejas con cosplay de cualquier tipo o disfraz se inscriben de 1:00pm a 4:00pm, el cosplay/disfraz debe ser de la misma serie, videojuego, caricatura, película o concepto, una vez inscritos se tomaran la foto oficial y se anunciara al ganador a las 5:00pm donde se le premiara, al 1er lugar \$1,000 pesos en efectivo + chocolate, 2do lugar premios de los patrocinadores + chocolate, y al 3er lugar premios de los patrocinadores + chocolate. Es importante mencionar que las parejas dentro de estos dos concursos pueden ser de cualquier tipo, novios, parejas, amigos, hombre+mujer, hombre+hombre, mujer+mujer, etc.

3.2.2 Halloween No-Matsuri.

El **Halloween No-Matsuri** que organiza el grupo Bakumatsu no Anime, es un evento donde se aprovecha las celebraciones de Halloween y día de muertos, realizado entre los últimos días del mes de octubre y primeros de noviembre. Este se desarrolla en los estacionamientos de un importante centro de eventos de la ciudad, con aproximadamente dos mil metros cuadrados, esa es el más grande de las reuniones o el segundo de la ciudad de Hermosillo, Sonora. La entrada de este evento tiene un costo de \$80.00 pesos, sus boletos pueden ser adquiridos en tres comercios de la localidad dedicados a la venta de mercancías relacionadas con la cultura anime, manga, comic y videojuegos. Así como en el anterior evento en este también se realizan concursos.

Concurso de Disfraces. Considerado como el concurso por excelencia en época de Halloween, y más aún en un evento para amantes del anime, comics y videojuegos, en el que se ofrece como premio un Pase Platino para el próximo CAF 2016. En este concurso sólo piden al participante inscribirse el día del evento, pasar al escenario a presumir tu cosplay, y ganarse a los jueces, es decir el público, quien elige al ganador a través de los aplausos.

Concurso Dogo Killer Contest. Este es un concurso de comida en el que se busca saber quién puede comer más dogos, es considerado básicamente para verdaderos tragones, el récord anterior era de una ingesta de 11 dogos seguidos, record actual es de 13 dogos seguidos. Igual que en los concursos anteriores, el premio es un Pase Platino para el CAF 2016.



Imagen de publicidad (Evento Halloween no Matsuri, 2015).

Concurso de “Karaoke Troll”. Consiste en preparar un sketch divertido, de no más de dos minutos, y convencer a un panel de "jueces" se puede simplemente hacer playback o centrarse en un performance divertido e interesante, que rompa con todos los esquemas, estos son libres en escoger cualquier temática, aunque en general se presentan temas relacionados con el anime y comic.

Concurso de Calabazas. Como en toda fiesta de Halloween no pueden faltar las famosas lamparas de calabaza, que según la tradición, si colocas lámparas de calabaza en el pórtico de tu hogar el 31 de Octubre y enciendes una vela dentro al caer la noche, quienes hagan travesuras y maldades a la vivienda tendrán 14 horas de oscuridad. En el evento se ofrece el concurso de calabazas



donde se diseñan creativas lamparas de calabaz que son evaluadas por un panel de jueces estrellas, las que deciden quien se llevara el premio, que consiste en pases dobles para el CAF 2016.

En el evento del año 2015 del Halloween no-Matsuri se presentó como invitada de Honor a Claudia Bramnfstte, considerada por los admiradores del anime como una talentosa actriz y cantante, la cual fue publicitada por todas las redes sociales como uno de los atractivos de este evento.

Además de lo anterior mencionado hay otras actividades en este evento, como Demo K-pop, una presentación de grupos de jóvenes que bailan k-pop, también cuentan con el tradicional toro mecánico y bungee, también cuentan con un área de feria, donde puedes canjear puntos por premios que pueden ser pins o posters de animes o mangas, e incluso se presentan bandas invitadas, ese año tuvieron al grupo NANA.



3.2.3 TAO-KON

En el mes de diciembre se realiza la Posada Otaku de nombre **TAO-KON**, el cual es un evento navideño combinado con una convención de anime, comic, videojuegos y cosplay. En el año 2015 se cambió el nombre del evento, para conmemorar el décimo aniversario de dicho evento, y su temática fue la guerra de las galaxias le llamo como TAOKON; este tiene lugar en Expoforum Hermosillo, Sonora. En este evento se presentaron diferentes paquetes de boletos, los cuales fueron: **Boleto Jedi**, una entrada general, con acceso a rifas, y concursos; **Boleto Sith** los cuales fueron semi-limitados y daban acceso a todo lo anterior, más una camiseta del evento; **Boleto "El Elegido"** el cual fue limitado que incluía todo lo anterior, más un acceso directo sin filas, pin conmemorativo, poster, foto grupal con los invitados, calcas, sujetador de gafetes oficial.

El costo de estas entradas varió por temporadas, y estas estuvieron disponibles para su compra en varios comercios relacionado con la cultura anime: Mundo del Comic, Anistore, Gingers Anime and Comic Store, GAMERS Galerias Mall, Posters KAMEHOUSE, Gerard's Room, FRIKIMART, ICHIBAN, Topic Boutique, Cards And Games, y Capsule Corp. En su mayoría comercios que ofrecen un amplio mercado del anime, manga y comic.

Tabla 5. Listado de precios por periodo del evento TAO-KON:

	Fechas:	Boleto Jedi.	Boleto Sith.	Boleto El Elegido.
Semana Especial.	20 de octubre al 26 de octubre.	\$80.00 M.N.	\$130.00 M.N.	\$200.00 M.N.
PRE-Venta.	27 de octubre al 10 de noviembre.	\$100.00 M.N.	\$150.00 M.N.	\$220.00 M.N.
	11 de noviembre al 4 de diciembre.	\$120.00 M.N.	\$170.00 M.N.	\$240.00 M.N.
Día del Evento.	6 de diciembre.	\$150.00 M.N.	\$200.00 M.N.	\$270.00 M.N.

Fuente: Construcción propia con información de la pagina de Evento TAO-KON 2015.

Como en el evento anterior, también organizado por el TAO KEN, el Halloween No Matsuri, este también ofrece concursos, el Cosplay juega un papel muy importante pues en su mayoría de eso se tratan los concursos en la Posada otaku crear un disfraz, e interpretar al personaje. En el año 2015 se lanzaron las siguientes convocatorias:

COSPLAY Sede IMAGINA 2015 (Final Estatal Sonora) donde se podía participar todo tipo de cosplay (anime, películas, manga, comic, videojuegos, caricaturas) siempre y cuando exista, el Crossplay estaba permitido, la participación podía ser individual o en parejas sin importar si era mixto o mismo sexo. En este evento se premió a un hombre y una mujer; a los ganadores del segundo lugar se le entregara premios dados por patrocinadores y un reconocimiento; mientras que al primero lugar se les recompensa con un viaje al sexto. Concurso Nacional de Cosplay IMAGINA Oaxaca 2016 para que representen a Sonora, el viaje incluye: boleto de avión redondo, comida, hospedaje y entrada al evento y un reconocimiento oficial.

En los concursos Cosplay Temático, Cosplay general y Cosplay Kids, se dan las mismas indicaciones, ya que en este los participantes podrán realizar una breve presentación, sketch o performance con una duración de mínimo un minuto y máximo 4 minutos. Se puede contar con ninjas, pero solo serán permitidos dos ninjas. Y se dieron premios otorgados por patrocinadores y dinero en efectivo. En el COSPLAY TEMÁTICO (STAR WARS), en este concurso podía participar todo tipo de cosplay relacionado con la franquicia STARWARS (películas, comics, caricaturas, animaciones y SpinOffs) siempre y cuando sean oficiales (con o sin presentación). En el COSPLAY GENERAL, conto con una participación de todo tipo de cosplay. Y en el COSPLAY KIDS es un concurso para niños menores de 13 años, y todos los participantes reciben un pequeño premio.

El COSPET es un concurso de mascotas donde cualquier tipo de mascotas puede participar mientras que se deje poner un disfraz, es necesario tomarle fotos, mandarlas al correo organizaciontaoken@gmail.com junto con los siguientes datos: Nombre, Nick, E-mail, Teléfono, Imagen a color del personaje (anime, manga, comic, videojuego, película). Las mascotas no deben asistir al evento, ya que solo es necesario enviar la foto antes del día del evento, y es importante que el dueño asista al evento para hacer valida su participación.

FANART, es un concurso de dibujo, que se divide en dos categorías, Blanco/ negro y color, y Digital. En la primera categoría el trabajo puede hacer referencia a personajes de videojuegos, anime, manga, series, películas, o caricaturas, sin embargo no deberá ser una copia de una obra ya existente, queda prohibido hacer alusión a temas como pornografía/hentai, violencia o gore, está permitido cualquier técnica tradicional (lápiz, lápices de colores, marcadores, acuarela, crayola, acrílico, y mixto), y solo se permiten trabajos tamaño carta u oficio; en la categoría Digital, el concurso requiere inscripción previa por internet, el trabajo puede hacer referencia a personajes de videojuegos, anime, manga, series, películas, o caricaturas, pero no deberá ser una copia de una obra ya existente, se permite cualquier técnica artística digital o programa, el tamaño máximo del trabajo para esta categoría es de 11 x 17 pulgadas.


Además de los concursos, en este evento se realizan torneos, que figuran como concursos de juegos de mesa y consolas (o mejor conocidos como videojuegos); en su mayoría de temática de pelea. Estos son organizados por Patrocinadores que suelen dedicarse a este tipo de entretenimiento, como Aire Dash, Team Kampa y Tier Zero.

¡Tabla No. 6 Información de torneo de Yu-Gi-OH!

Imagen publicitaria.	Nombre:	Descripción:	Premios	
	Yu-Gi-OH!	En este juego, dos duelistas compiten entre sí usando Monstruos, Cartas Mágicas y Cartas de Trampa para derrotar a los Monstruos de su oponente y ser el primero en llevar a 0 los puntos de vida del otro.	1er	\$1,000 + playmat conmemorativo
			2do	10 Astral Packs + playmat conmemorativo
			3er	4 Astral Packs
			4to	4 Astral Packs

Fuente: Construcción propia con información de la pagina de Evento TAO-KON 2015.

Tabla No. 7 Información de torneos organizados por Team Kampa

Imagen publicitaria.	Nombre:	Descripción:	Premios	Organizado	
 <p>TAO-KON 2015 TORNEOS Street fighter IV - U. Marvel vs Capcom 3 - Mortal Kombat X 08 de diciembre 2105 - EXPOFORUM DE 10:00 AM - 6:00 PM Más información en: facebook.com/organizacióntaoken</p>	Ultimate Marvel Vs Capcom 3	Es un videojuego de lucha desarrollado por Capcom, donde el jugador selecciona un equipo de tres personajes para luchas en combates de uno contra uno. El objetivo es usar los diferentes ataques para así bajar la barra de vitalidad de los rivales o bien, si se acaba el tiempo, tener más vitalidad acumulada que el equipo contrario, para ganar la partida.	1er	55% de Bolsa acumulada	Team Kampa ¹⁰
			2do	25% de Bolsa acumulada	
			3ro	15% de Bolsa acumulada	
	Super Street Fighter 4	Es un videojuego de lucha producido por Capcom para las consolas PlayStation 3, Xbox 360 y Nintendo 3DS.	1er	55% de Bolsa acumulada	Team Kampa
			2do	25% de Bolsa acumulada	
			3ro	15% de Bolsa acumulada	
	Mortal Kombat X	Es un videojuego de pelea creado por Ed Boon, en sus inicios atrajo mucha la atención por lo sangriento y sus gráficos digitalizados. Cada luchador, era un actor humano con sus movimientos recapturados e incorporados en el juego.	1er	55% de Bolsa acumulada	Team Kampa
			2do	25% de Bolsa acumulada	
			3ro	15% de Bolsa acumulada	

Fuente: Construcción propia con información de la pagina de Evento TAO-KON 2015.

Tabla No. 8 Información de SkullGirs

Nombre:	Descripción:	Premios	Organizado
SkullGirls	Skullgirls es un juego de lucha en el que el jugador controla a feroces guerreras en un mundo extraordinario. Skullgirls es una adaptación moderna de los clásicos juegos de lucha pero en alta definición y con gráficos dibujados a mano.	No hay premio	Air Dash Sonora. ¹¹

Fuente: Construcción propia con información de la pagina de Evento TAO-KON 2015.


¹⁰ **Team Kampa:** se hacen llamar “Fighting Game Community”, es decir una comunidad de juegos de pelea en la ciudad de Hermosillo, Sonora, México, estos organizamos torneos de video juegos.

Facebook: <https://www.facebook.com/TeamKappaHS>

¹¹ **Aire Dash Sonora:** es un grupo cerrado con el propósito de que se reúne para jugar como lo indica el nombre juegos de Aire Dash (juego aéreo). Los airdashers también son conocidos como “Anime (fighting) games” en la FGC, por el estilo de animación que la gran mayoría de estos tiene debido a que fueron creados en la tierra del sol naciente.

Facebook: <https://www.facebook.com/groups/AirdashSonora>

Tabla No. 9 Información de torneo Smash 4 Wii U

Imagen publicitaria.	Nombre:	Breve Descripción:	Premios	Organizado
	SMASH 4 Wii U	Es un videojuego de lucha desarrollado por HAL Laboratory en conjunto con Sora Ltd., Bandai Namco Games, y publicado por Nintendo.	No hay premio.	Tier Zero ¹²

Fuente: Construcción propia con información de la pagina de Evento TAO-KON 2015.

En cada evento no puede faltar el entretenimiento, y en el 2015 como invitado especial se contó con la presencia de la cantante y música profesional de origen Mexicana Gabriela Vega, que se ha dedicado al doblaje de canciones y actualmente es corista y bajista del cantante Aleks Syntek. Famosa en el ambiente Otaku por interpretar los temas de la serie Shaman King e Inuyasha.

De igual manera se contó con la presencia de dos actores de doblaje, reconocidos por los jóvenes otakus-frikis, que ofrecieron una re-interpretaron de diálogos, e incluso presentaron imágenes de algunos de sus personajes populares y platicaron sobre su experiencia, como actores de doblaje. Entre los invitados esta la actriz de doblaje Diana Pérez, quien cuenta con 20 años de trayectoria y es mejor conocida como la voz de: Jessie de Pokemon, Luffy de One Piece, Kaguya de Inuyasha y Gran Patty de Hey Arnold. Tambien se contó la la presencia del actor y director de doblaje mexicano Gabriel Gama, y es conocido como la voz de: Brock en Pokémon, Kuno Tatewaki en Ranma ½, Yoh Asakura en Shaman King, a Maximillian Pegasus en Yu-Gi Oh! Y también al Monje Miroku en la serie de Inuyasha.

¹² **Tier Zero:** es una organizacion dedicada a los Fighting Game (juegos de combate) en la Region Noroeste de Mexico, con presencia destacada y participación en eventos de magnitud en la Region.
 Facebook: <https://www.facebook.com/tierzeromexico>
 Correo electrónico: luismsandoval90@gmail.com
 Sitio web: <http://www.youtube.com/tierzer0channel>



Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)

3.2.4 Chibi Anime Fest.

El Chibi anime Fest o mejor conocido como CAF, es el más famoso de los eventos que se realizan en la ciudad y de los más esperados, llevado a cabo entre los meses de junio y julio. El CAF, es evento organizado por la asociación civil Bakumatsu no Anime, en el cual se expone una parte del arte y cultura japonesa que atrae y logra reunir a un número cada vez mayor de niños, jóvenes y adultos de la región, pero también figuran personas provenientes de otras regiones (Sinaloa, Chihuahua, Baja California, Nuevo León), incluso del estado de Arizona.

Lo mismo que en los demás eventos importantes, los boletos se vendieron con antelación es algunos comercios de la localidad, y también estuvieron a la venta de manera electrónica en su página oficial¹³. El costo de entrada fue alrededor de \$150.00 M.N.

Los concursos en este evento están divididos en las siguientes temáticas: Cosplay, Karaoke, Dance All Stars, Galerías y Torneos.



Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)

¹³ Página oficial para evento CAF: <http://bakumatsu.mx/caf2015/>

En los **concursos de Cosplay** están las subdivisiones de: General, Chibi Cosplay, y World Cosplay Summit stage Mexico esta categoría tiene un premio de \$10,000 pesos y te puede llevar primero hasta el D.F. a la Expo TNT (el cual es la convención mexicana más grande dedicada a Manga y Anime japoneses. Con sede en la Ciudad de México) y después hasta Japón al World Cosplay Summit, el cual es la una competencia de Cosplay a nivel mundial, donde las naciones participantes mandan un equipo de dos exponentes nivel master –experto- a Japón cada año a disputarse el primer lugar en construcción y presentación de Cosplay.

El **concurso de Karaoke** se ha perfilado a través de los últimos años, como el concurso de canto por excelencia de las convenciones regionales. El premio del primer lugar es viajará a Los Ángeles para competir en el concurso de Karaoke del Anime Expo 2016, la cual es una convención de anime estadounidense organizada por la Society for the Promotion of Japanese Animation (SPJA).

El **Dance All Stars**, es el concurso de baile, que ha ido creciendo año con año y se ha posicionado como uno de de mayor demanda en estos eventos, ya que el k-pop es uno de los géneros musicales predilectos entre el público otaku-friki. Para este concurso es importante juntar un equipo e inscribirse enviando un correo a dance@bakumatsu.mx.

HORARIO Cosplay

Entrevistas concurso	11:30 am
Cosplay Chibi	13:30 pm
Cosplay General	15:00 pm
World Cosplay Summit	16:30 pm

CAF sede Oficial WCS
CAF es sede de preselección para World Cosplay Summit, el concurso de cosplay más importante del mundo.

HORARIO Karaoke

Soundcheck	11:00 am
Ronda preliminar	12:00 pm
Open Mike	13:30 pm
Ronda Semifinal	15:00 pm
Open Mike	15:00 pm
Gran Final Karaoke en escenario principal	18:30 pm

OPEN MIKE
¡Micrófono abierto en Salón Karaoke!
Si solo quieres divertirse cantando, es tu oportunidad.

HORARIO Dance All Stars

Registro grupos	11:00 am
Ronda preliminar	13:00 pm
Presentaciones adicionales <small>Grupos que no pasaron a final presentan sus bailes.</small>	15:30 pm
Final Dance All Stars en escenario principal	19:00 pm

DAKOTA EN APERTURA CAF 2015
Dakota, El grupo ganador del 1er lugar en CAF 2014, participará en la ceremonia de apertura. ¡Esto y más puedes ganar en este concurso!

Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)

En la temática de **Galerías**, se presentan una serie de concursos de dibujo. Los patrocinadores consideran que el talento de los asistentes tiene diversas expresiones, por lo que preparan una variedad de concursos con premios atractivos. Las categorías son Fan Art Color, en la cual se participa realizando un dibujo manualmente, dándole color con cualquier tipo de técnica tradicional (lápices de colores, óleo, pastel, o acuarela); Fan Art Blanco y Negro, donde se participa realizando un dibujo manualmente, por medio de cualquier técnica tradicional monocromática (grafito, tinta china, carboncillo, sepia, o sanguina); Fan Art Digital, el cual consiste en realizar un dibujo de manera digital con cualquier tipo de programa de computadora (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, SAI, o Manga Studio); Doujinshi, la cual consiste en escribir y dibujar una historieta original o una parodia con los personajes de un manga, anime, comic, video juego, o película; y Fotaku, el cual consiste en tres sub categorías:

HORARIO GALERIA

Registro participantes	11:00 am
Apertura del área	15:00 pm
Galerías Cerrado** <small>Estaremos un momento cerrado, para realizar la deliberación y jueceo de los trabajos participantes.</small>	16:00 pm
Reapertura del área	17:00 pm
Premaciones <small>en escenario principal</small>	19:30 pm

¡Apoya al talento local!
Visita el área de galería y disfruta de las obras de arte que el talento Sonorense tiene.

CAF

Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)

- *Simple*, en la que se participa planeando y tomando una fotografía a un modelo (cosplayer), aplicándole modificaciones digitales mínimas a la fotografía.
- *Modificado*, donde se participa planeando y tomando una fotografía a un modelo (cosplayer), complementándolo con elementos o modificaciones digitales, usando cualquier tipo de programa de computadora.
- *Toy*, se participa planeando y tomando una fotografía a una figura de acción o a escala relacionada a un anime/manga, comic, video juego o película.

La última temática es **Torneos**, de tres diferentes categorías de juegos de cartas, las cuales son: ¡Yu-Gi Oh!, Card Fight! Vanguard y pokémon:

- ¡El torneo de Yu-Gi oh! como ya se mencionó antes es un juego, donde dos duelistas compiten entre sí usando Monstruos, Cartas Mágicas y Cartas de Trampa para derrotar a los Monstruos de su oponente y ser el primero en llevar a 0 los puntos de vida del otro.
- ¡El Card Fight! *Vanguard* es un juego de cartas coleccionables japonés creado en colaboración entre Akira (Yu-Gi-Oh!), Satoshi Nakamura (Duel Masters), y el presidente de Bushiroad, Takaaki Kidani. Consiste en que los dos jugadores representan espíritus astrales enfrentándose en duelo en el planeta Cray. Las cartas en las barajas de los jugadores, llamadas "Unidades", representan personajes de Cray que los jugadores pueden convocar. Cada unidad tiene un nombre, clan, nivel de poder, valor de escudo, una o más habilidades y un "Grado", que oscilan desde 0 a 3. Por lo general la fuerza de las unidades incrementa a la par con su grado correspondiente, pero una unidad solo puede ser convocada si el "Vanguard" del jugador es de ese mismo grado o más alto. Una baraja debe contener cincuenta cartas exactamente y dieciséis unidades "Trigger" que no tenga más de cuatro copias de la misma carta y no más de cuatro "Heal Triggers" en total. No existe restricción alguna sobre cuantas cartas de cierto Clan o Grado deban utilizarse.
- *Pokémon TCG* es un juego desarrollado por Pokémon y Nintendo, este consiste en cartas coleccionables con las que se pueden jugar; dos jugadores se enfrentan, de una manera muy similar a un enfrentamiento con Pokémon, solo que con cartas. Para iniciar la partida, cada jugador roba 7 cartas, entre ellas debe haber al menos una carta de Pokémon Básico, los jugadores eligen una carta de Pokémon Básico y la ponen en el lugar de Activo. Tras elegir el Pokémon Activo, cada jugador coloca 6 cartas boca abajo a un lado del campo de



A poster for 'HORARIO TORNEOS TCG' with a starburst graphic. It lists the schedule for three games: 'Registro participantes' at 11:00 am, 'Yu-Gi-OH' at 13:00 pm, 'Vanguard' at 13:30 pm, and 'Pokémon TCG' at 14:00 pm. Below the schedule is an illustration of a character with a sword and the 'CAF' logo with a starburst. A caption at the bottom reads 'Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)'.

Evento	Horario
Registro participantes	11:00 am
Yu-Gi-OH	13:00 pm
Vanguard	13:30 pm
Pokémon TCG	14:00 pm

Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)

juego, ésas serán las cartas de Premio, que se conseguirán al dejar Fuera de Combate a los Pokémon del rival. El objetivo es conseguir todas las cartas de Premio antes que tu rival.

En el Chibi Anime Fest, se ofrecen talleres gratuitos, estos son impartidos por invitados, como Tay Heavengreen¹⁴, quien mostró cómo es el procedimiento para la elaboración de props de cosplay, el cual es una recreación coleccionable de la utilería de una producción audiovisual, que se ha intentado recrear con la máxima fidelidad y el mayor lujo de detalles, con fin de mejorar la calidad de un cosplay.

Para los amantes de videojuegos y el cine, Kevin Nax¹⁵, ofrece un taller para realizar Machinimas¹⁶, que como lo define Nax, es la fusión de la palabra Machine (maquina en inglés) y cinema, y el propósito de este es utilizar los escenarios y personajes

de los videojuegos para crear tu propia película donde los actores son tus personajes favoritos y tú eres su titiritero.

Como el arte no puede quedar atrás para estos jóvenes otakus interesados en quizás volverse caricaturistas, Roberto Carretas¹⁷ ofreció un taller de dibujo de figura humana al carboncillo; de igual manera el joven Ángel Chiquete, ofreció un taller para Papercraft, que consistió en una construcción de figuras tridimensionales, similar al origami, pero a diferencia del origami, sus patrones pueden consistir en muchas piezas de papel cortadas

HORARIO TALLERES

Cosplay : Props y más ¿Quieres hacer cosplay pero no tienes idea de por dónde empezar? Tips, consejos y demás.	13:00 pm
Machinimas ¡Muévete el director de tus propias películas con este taller, utilizando solamente el videojuego Halo!	15:00 pm
Dibujando la figura humana El artista Roberto Carretas nos lleva de la mano, para aprender a dibujar la figura humana.	16:00 pm
Papercraft ¡Aprende y practica esta ancestral técnica japonesa para hacer figuras de papel!	18:00 pm

¡El área de Talleres está en la segunda planta!
Frente al Salón Karaoke.

CAF

Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)

¹⁴ **Tay Heavengreen:** Es una cosplayer profesional y diseñadora de cosplay y pros.

Facebook: <https://www.facebook.com/TayHeavengreen>

Correo: heavengreen_08@hotmail.com

Youtube: <https://www.youtube.com/user/Tay888Heavengreen888/videos>

Sitio web: http://worldcosplay.net/member/Tay_Heavengreen

¹⁵ **Kevin Nax:** se considera un gamer y machimador

Facebook: <https://www.facebook.com/KevinNaxP>

Youtube: <http://youtube.com/KevinNaxProducciones> o <http://youtube.com/KevinNaxG>

¹⁶ **Machinima** definición de Kevin Nax: <https://www.youtube.com/watch?v=IEuZtRXOoRc&feature=youtu.be>

¹⁷ **Roberto Carretas:** es un artista originario de la ciudad de Hermosillo, Sonora.

con tijeras y unidas con pegamento.

Como en todos los eventos no pueden faltar los invitados y este año en el CAF se presentaron Cantantes, Actores de doblaje, Cosplayers y compositores, que se encargaron de ofrecer a su público un ambiente agradable, como la cantante Marisa De Lille, que ofreció un concierto en la que interpreto canciones que han marcado a los jóvenes otaku-frikis, como Legendaria Luz de Luna de Sailor Moon, Romance te puedo dar de Dragon Ball Z, y Deseo de Digimon; de igual manera en el evento se presentaron las actrices de doblaje Cristina Hernández y Mónica Villaseñor, mejor conocidas como las voces de Sakura y Tomoyo de la serie Sakura Card Captor, estas ofrecieron al público un pequeña escenificación, interpretando a sus personajes de dicha serie e incluso cantando el tema de la serie. Además de encargarse de crear un buen ambiente estas tres figuras ofrecieron una mesa de autógrafos donde firmaron y se tomaron fotos con sus admiradores.



Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)

Marisa De Lille, es una soprano mexicana, conocida en el doblaje por haber interpretado las canciones con más representación de series de animación japonesa en Hispanoamérica; dobladas por Intertrack. Además, es actriz, bailarina, escritora, compositora y con trayectoria artística en la industria de la música.

Cristina Hernández, es una actriz de doblaje, conductora y locutora mexicana; empezó su carrera como actriz de doblaje en series de televisión en 1989, es conocida por haber dado su voz a personajes principales de varias series de anime japonés tales como Sakura Kinomoto, protagonista de Sakura Card Captors, Lima en Saber Marionette, Shizuka en Doraemon, al igual que en otras series como Pokémon y Digimon, y ha doblado en diversas series infantiles y dibujos animados.

Mónica Villaseñor, es profesora de teatro, actriz y directora de doblaje mexicana; es egresada de la UNAM y tiene su licenciatura en Literatura Dramática y Teatro con especialidad en Dirección, actualmente hace doblaje de voz y es catedrática en la UIC (Universidad Intercontinental) en el área de Bachillerato. Entre sus participaciones, destacan: Hao Asakura de Shaman King, Tomoyo Daidouji de Sakura Card Captors, Koharu, Karan de Inuyasha, y Shaina de Ofiuco de Caballeros del Zodiaco: La Saga de Hades.

El cosplay nunca puede faltar en estos eventos y mucho menos los cosplayers; los más atractivos son los más fotografiados y suelen rodearse de fans, quienes los siguen a cada acto al que asisten; y pasan a convertirse en "Idols". Estos cosplayers se hacen en cierta forma profesionales, ya que para muchos juega un papel muy importante y el contar con la presencia de invitadas espaciales, como las Cosplayers: Shirahime, PuchysLOVE, Pau y Azulette fue importante para estos jóvenes otakus-frikis quienes se tomaron fotos interpretando a los personajes de quienes venían disfrazadas y platicaron sus experiencias y consejos como cosplayer profesionales, al igual que compartieron su pasión por la creación de disfraces e interpretación del personaje.

La primera cosplayer de la que hablaremos es Azulette¹⁸ quien es una talentosa cosplayer y fotógrafa de origen sonoreense, y quien trabaja con patrocinadores para la creación de sus atuendos su participación en los eventos ha sido como concursante o invitada.



Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)

¹⁸ **Azulette**

Facebook: <https://www.facebook.com/azulette>

Correo: azulettcosplay@gmail.com

Sitio web: <http://www.patreon.com/azulette>

Shirahime¹⁹, es una talentosa cosplayer que ha sido invitada a diversos eventos, pasarelas, y ha colaborado como juez en concursos de cosplay a nivel nacional y estatal, ganadora del concurso de Cosplay de la Copa Latinoamericana League of Legends 2014, E imagen para el videojuego de SMITE para su lanzamiento en Latinoamérica y es embajadora de Crunchyroll desde el 2014 en Latinoamérica. Fue parte de los jueces del concurso de Cosplay del CAF 2015.



Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)



Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)

PuchysLOVE²⁰, es una talentosa Cosplayer Mexicana, Cosmaker y Modelo, Hace cosplay desde el 2000, ha asistido como Invitada a diferentes estados desde hace más de 8 años, e impartido pláticas sobre cosplay y colaborado como juez en concursos de cosplay a nivel nacional y estatal. Realizó más 100 trajes, y uno que otro por Capítulo comisión para otras personas. Gano el 3 lugar, en “Community's Choice Vocaloid Edition” publicado en la Revista “CosplayGen” a nivel Mundial. También ha sido imagen de campañas publicitarias de algunas Marcas de Ropa. Y he trabajado para algunas tiendas de comics para eventos especiales.

¹⁹ **Shirahime**

Facebook: <https://www.facebook.com/yuukoshirahimecosplayer>

Correo: shirahimecosplay@gmail.com

Sitio web: <http://worldcosplay.net/member/shirahime/>

²⁰ **PuchysLove**

Facebook: <https://www.facebook.com/PuchysLOVECosplay>

Correo: puchys.love@gmail.com

Sitio web: <http://puchys.deviantart.com/>

Pau²¹ es una cosplayer desde 2004, ha participado en diversos proyectos para la promoción y difusión de esta actividad, que han ido desde la publicación de su propia revista, páginas web, entrevistas en diversos medios. Lleva 8 años trabajando como coordinadora del área de cosplay dentro de la Expo TNT en México DF y como representante en México del World Cosplay Summit. Ha ganado varios premios dentro de concursos de cosplay a lo largo de todo el país y se ha presentado como invitada de honor en numerosos eventos en México y uno en Costa Rica.

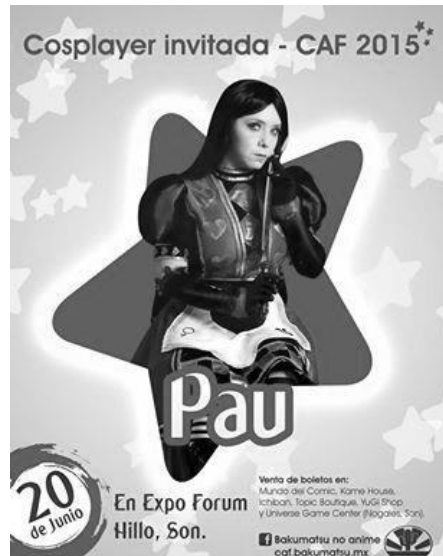


Imagen de publicidad (Evento CAF, 2015)

²¹ Pau

Facebook: <https://www.facebook.com/PauCosplay>

3.3 Comercios

En la ciudad de Hermosillo existen varios comercios especializados en la venta de mercancías relacionadas con en anime, manga, comic y videojuegos. En una rápida exploración se pueden contabilizar 13, para una ciudad de tamaño medio –Hermosillo cuanta con 884 273 (INEGI, 2015) habitantes se podría considerar que ese número de comercios es suficiente, sin embargo, en conversaciones con algunos de los entrevistados nos dijo que son insuficientes puesto año con año crece el número de personas aficionadas al mundo del anime.

De este total de comercios especializados la descripción que sigue corresponde solo a tres comercios y a una página de Facebook donde los jóvenes ofrecen sus mercancías, y los jóvenes otaku-friki pueden acceder a figuras, posters, pins e incluso alimentos. La mayoría de las mercancías que venden son importadas de oriente, o fabricadas por ellos mismos, también podemos observar una amplia colección de video juegos y consolas. Estos establecimientos en su mayoría se pueden encontrar en el interior de casas que se van habilitando como pequeños negocios; es importante mencionar que la mayoría de estos comercios se publicitan a través de fanpages, páginas dedicadas a la venta y publicidad en redes sociales como Facebook, e incluso la mayoría del mercado friki se puede observar a través de un grupo cerrado llamado ¡Mercadito Friki Sonora!, de la que hablaremos más adelante.

3.3.1 Mercancías.

En todos los comercios se encuentran una serie de productos en común, estos pueden ir desde los más sencillos como los PINS, camisetas, calcamonías y posters, que pueden ser diseñados o impresos por ellos mismos, e incluso cuentan con una serie de colecciones o ejemplares de manga, y comics, ¡manejan juegos de mesa como ¡Yugi-oh!, Magic, Pokemon y consolas con sus respectivos videojuegos. De igual manera importan, o incluso diseñan bisutería, relacionado con videojuegos, sagas populares y series de anime y manga.



Productos.

Foto: K. Mónica Cedano González.



Productos.

Foto: Hugo Fernando Aceves M.

Los peluches, o cojines son las más vistosas de las mercancías que se manejan en los comercios, estos pueden ser importados, o confeccionados por los propios jóvenes, incluso se encuentra presente El closet de mama²², una tienda que se encarga de hacer peluches personalizados, y creados de manera imaginativa por la dueña una joven, quien cuenta con un stand permanente en la Catedral de Hermosillo, Sonora, formando parte de los artesanos apoyados por Instituto Municipal de Cultura, Arte y Turismo (IMCATUR). Otro de los productos que tiene mayor atracción son las figuras coleccionables, estos son importados, para su venta, ya sea de occidente o incluso Estados Unidos.

²² El Closet de mamá:

Facebook: <https://www.facebook.com/elcloset.demama>

Correo electrónico: el.closetdemama@hotmail.com

3.3.2 Mercadito ¡Friki Sonora!

El Mercadito Friki Sonora!²³, es un grupo cerrado creado en Facebook que requieres una invitación, o esperar a ser aprobado por algún miembro para formar parte y poder observar lo que ofrecen. Este lleva un reglamento simple, en el solicitan que antes de publicar lean las reglas y se apeguen a ellas ya que cualquier rompimiento de ellas es un bloqueo del grupo definitivo:

1. *Solo se aceptan ventas en torno a la temática del grupo.*
2. *La publicación siempre pasa por revisión de un administrador, si tu publicación no aparece verifica que tenga los siguientes datos: Foto real del producto, precio y ubicación; cualquier publicación sin estos datos no será aceptada.*
3. *Prohibidos temas sobre política, religión, etc. Pues consideran que este es un grupo de ventas y no de debates.*
4. *Si buscas algún producto por favor usa la lupa para buscar en el grupo esto te será más fácil y no tendrás que hacer un post de búsqueda.*
5. *Si eres una tienda te aconsejamos hacer tu propio álbum con productos no se aceptan compartidas de la misma fanpage.*
6. *Pueden subir su publicación con un punto o algún comentario solo 3 veces al día.*
7. *Todo aquel que quiera vender más de un producto debe hacer un mismo post con un álbum de fotos, no se permiten post separados por cada producto ya que genera spam.*
8. *Aquellas personas que hagan más de un post al día su publicación será borrada y si continúan serán expulsados del grupo.*

Reglamento del Mercadito ¡Friki Sonora!

<https://www.facebook.com/notes/mercadito-friky-sonora/reglas-del-grupo/1074145429346973/>

²³ **Mercadito Friki Sonora!:** <https://www.facebook.com/groups/289543511140506/?fref=ts>

3.3.3 Mundo del Comic.



Imagen de publicidad (Mundo del Comic, 2016)

El primer comercio que se estableció en Hermosillo fue El Mundo del Comic, ubicado actualmente en una colonia central de la localidad. Esta empresa está fundada por cuatro personas, que aún son los propietarios y que se reúnen en la tienda a convivir, tiene diez y seis años en funcionamiento y todo comenzó como un hobby, en un intercambio de comics que los mismos dueños tenían, y poco a poco se fue consiguiendo proveedores. Cada dueño se encarga de un aspecto, de la tienda como los comics, los productos como tarjetas, e incluso videojuegos.

“les gusta mucho los héroes, pero, como son cuatro haces de cuenta que a dos les gustaba los comics y dijeron vamos a abrir algo de comics, tenían cosas de comics, mangas y cosas así, después llego otro de nuestros jefes que es el que se encarga de las cartitas, comenzaron a traer cartitas, después llego uno que se encarga de los videojuegos, de league of legends, los jueguitos led.”
(Empleada del Mundo del Comic, 2016)

Según la perspectiva de sus empleados inició como un pasatiempo, que de poco en poco se va convirtiendo en un negocio; pero sigue manteniéndose como un espacio, donde los empleados y los dueños se vuelven familiares, y una experiencia divertida, ya que como dice Nadia *“me siento como si estuviera en mi casa, puedo hacer mi desmadre también”* (2016) ya que se vuelve como la hermana pequeña.



Fotografía de establecimiento.
Foto: Hugo Fernando Murrieta Aceves.

3.3.3 Kame House y NB Neko Bunny.



Poco después de la aparición del Mundo del Comic, llegó el Kame House, el cual se ubica también en la parte central de la ciudad. Según cuenta Alejandro Treviño, en una entrevista realizada por Arriola, Ruelas, Noriega y Ortega (s/f), el Kame House nació en 1998 en Toluca, Estado de México un 18 de septiembre, cuando él tenía 18 años no sabía a qué dedicarse, y tras el fallecimiento de su abuelo, quien le dejó una herencia y decidió invertirla en un negocio.

Kame House empezó básicamente con posters y uno que otro juguete y se siguió extendiendo a mas posters, figuras, accesorios, playeras, scrolls que son los posters de tela japonés, anillos, collares y ahora manejamos lo que son los cosplays y de ahí nació la idea de abrir NB Neko Bunny Boutique, al ver que se podía expandir la tienda decidimos incluir los cosplays. (Arriola, Ruelas, Noriega y Ortega, s/f).

Poco después el Kame House migra de la ciudad de Toluca, a Hermosillo, Sonora, aprovechando la experiencia y la facilidad para adquirir mercancías del Estado de México, pues según Arriola, Ruelas, Noriega y Ortega (s/f), se ve un mayor intercambio cultural entre Japón y Corea. Finalmente se comentó que, en la ciudad de Toluca, sigue teniendo una sucursal pequeña atendida por una chica que vende productos de Kame House.



Foto de entrevista a Alejandro Treviño.

3.3.4 Está Kawaii y Akitabara Maid Café.



Imagen de publicidad (Esta Kawai, 2016) (Akitabara Maid Café, 2016)

Está Kawaii y Akitabara Maid Café se ubican en la colonia Centro, en una antigua casa, el cual fue adaptado como local comercial, Esta Kawaii es un comercio reciente, que al principio fue creado a partir de las redes sociales, ya que la fundadora promocionaba en páginas de ventas, el Mercadito Friki! por ejemplo, vende artículos que ella misma hacía a partir de arcilla, imitando algunos accesorios, como pasatiempo y una entrada extra, poco después creó una Fan page para subir fotos de su trabajo y pactar con los interesados donde entregar dichos productos.

La socia que es propietaria de Está Kawaii cuenta que su gusto por el mundo del anime y la cultura japonesa se remonta desde su infancia con un primer vistazo al anime de Sailor Moon y a la influencia de su prima, ya que ella había hecho el viaje a Japón e incluso estuvo un tiempo trabajando en aquel país y aprendió de la cultura, e incluso le enseñó a preparar varios platillos japoneses; de donde surgió la idea de preparar platillos para venderlos en eventos como el CAF.

Al preguntarle a la socia si era lo que esperaba al crear la fan page ella contestó: *La verdad no, haz de cuenta que en diciembre fue así como que yo seguía así, más que, nada mis ventas fuertes eran en los eventos, por ejemplo en el CAF que es en junio-julio y es donde yo ponía mis productos, pero una amiga me invitó, que es con la que estoy asociada a aquí en el local, porque pues yo también vendía lo que es comida japonesa en los puestos, y ella pues siempre es cliente frecuente aquí conmigo, y le dije que si... fue muy rápido, como te digo, no lo tenía para nada contemplado* (Dueña de Esta Kawai, 2016).

Capítulo 4. El yo Otaku-Friki

En este capítulo se busca dar el primer vistazo a cómo interactúan los jóvenes otaku-frikis, desde las características, rutas y prácticas, el primer contacto con el anime, sus relaciones dentro y fuera del conjunto otaku-friki y sus figuras de representación. Todo esto para tener una primera imagen de estos jóvenes dentro y fuera de su afición y con el fin de encontrar que otras características comparten a parte del interés por el anime y manga.

“El otaku en su particularidad busca ser reconocido por el Otro y sus pares, encontrándose con un colectivo de individuos que comparten al manga-anime como objeto artístico, dando paso al lazo social y la posibilidad de construir un discurso, capaz de articular un sentido a sus ideas, sentimientos y formas de relacionarse con el mundo” (Parada Morales, 2012; 8).

Partiendo de lo que dice Parada, se busca conocer que otros intereses a parte del anime comparten en el conjunto, y cuáles son sus perspectivas personales hacia las relaciones, dentro y fuera así mismo comprender como el anime se vuelve una herramienta de socialización, o incluso un retrato de ellos mismos.

4.1 Caracterización de Jóvenes Otaku-friki

El interés por estudiar a los jóvenes en México se despertó hace 20 años, cobrando fuerza en la investigación. Aunque en un principio no fueron vistos como jóvenes, sino como estudiantes, chavos banda, cholos, punks, entre otras. En los últimos años se ha producido una buena cantidad de trabajos sobre ellos, volviéndose en una temática relevante para las ciencias sociales como Emergencia de culturas juveniles de Rossana Reguillo (2007); quien ve a los jóvenes como sujetos en tránsito hacia la adultez. Por su parte Echarr y Pérez lo ve como diversos eventos en el curso de vida de los jóvenes en México (2007). También se ha estudiado desde los estereotipos de género, relaciones sexuales y embarazo adolescente en las vidas de jóvenes de diferentes contextos socioculturales en México (Stern, 2007). También es importante resaltar que en el tiempo en que surgen estas investigaciones se crea una imagen del joven que invadió los medios de comunicación, planteando al joven “... como un rebelde sin causa, un estudiante revoltoso, que eran delincuentes y violentos a causa de las drogas”, y la juventud como una "invención" de la

posguerra, al que la sociedad reivindicó su existencia, como sujetos de consumo (Raguillo, 2000: 21).

En Sonora, el tema no ha llamado la atención por lo que se carece de este trabajo, a excepción de un puñado de esfuerzos. Valenzuela (1987) estudia a los jóvenes como tribu social y su movimiento en el caso del "cholismo"; Garza, (2011) los analiza desde la noción de tribus urbanas, con acento en su música; Valenzuela (2012) toma a los jóvenes yaquis para analizar los procesos de hibridación cultural; Palazuelos (2013) analiza el uso de las redes sociales de los jóvenes en Sonora, concretamente el Facebook; por último, González (2015) indaga la relación entre jóvenes universitarios y empleo. Por supuesto que estos estudios no agotan el amplio horizonte de la juventud en Sonora puesto que quedan fuera de análisis la mayoría de los problemas relacionados con este grupo social.

Justamente uno de los grupos juveniles como el de los Otaku-Friki no ha sido tratado y por tanto es un grupo por completo desconocido en la entidad. En otras regiones y por diversos escritos –en ocasiones provenientes de sitios en internet- se sabe que existe un número considerable de investigaciones en su mayoría realizadas por comunicólogos, los cuales se han enfocado en comprender, analizar y dar un significado al anime y manga, y solo se ha tocado muy por encima lo que implica ser un joven Otaku-Friki, y cuáles son sus prácticas, por lo que conviene una primera caracterización, para llevar a cabo este propósito a continuación se presenta los datos más generales: edad, género, nivel de escolaridad, área de conocimiento e institución de adscripción.

4.1.1 Características demográficas generales

Una primera característica de los *Otaku-frikis* es que la mayoría de ellos son jóvenes. Al momento del levantamiento de información de campo (2015), 11 de los entrevistados vivían su segunda década de vida, salvo uno de ellos con 32 años de edad, por lo que puede asegurarse que son jóvenes, pero, es importantes señalar que la edad del grupo no puede ser tomada, al igual que el resto de los datos, como una generalidad de todos los *Otaku-Frikis*; en las reuniones que congregan a los *Otaku-frikis* es posible observar adolescentes y otros de más de 30 años, por lo que el grupo es básicamente de jóvenes con una amplio intervalo que comprende más de 20 años, entre 15 y 35 años de edad.

Atendiendo al género, el grupo se integra preferentemente por varones y en menor medida por mujeres con cuatro y ocho casos respectivamente. Tampoco este dato puede ser tomado como generalidad, ya que la composición por género puede variar. No obstante, el grupo que observamos se integra preferentemente por varones, lo que produce ciertas orientaciones en el colectivo.

Tabla 10. De relación de edad y género de los entrevistados.

Edad	Género		Porcentaje de edad
	Número de casos		
	Femenino	Masculino	12
20	1	0	8.33%
21	0	1	8.33%
22	2	0	16.67%
23	0	2	16.67%
24	0	1	8.33%
25	0	1	8.33%
26	0	3	25%
32	1	0	8.33%
Total	4	8	100%

Por lo que toca al lugar de nacimiento, la mayoría de los entrevistados son originarios de la capital del estado; nueve de los 12 entrevistados nacieron en esta ciudad, uno es originario de Benito Juárez, Sonora, otro joven se trasladó del estado de Baja California y el último joven originario de Estados Unidos. La ciudad de Hermosillo es el asentamiento con más habitantes en la entidad, según el Instituto Nacional de Estadísticas y Geografía, Sonora cuenta con una población de 2 850 330 de los cuales 884 273 viven en el municipio de Hermosillo, esta, es una ciudad donde las principales fuentes de empleo son del sector comercio y servicio con un 59.3% de participación ciudadana.

El estado de Sonora y en particular la ciudad de Hermosillo figura como una de las regiones con mayor índice de violencia contra las mujeres, por ejemplo, 68% de las mujeres mayores de 15 años han sido víctimas de la violencia (INEGI, 2013). Pero a la vez la entidad tiene algunos rasgos de tolerancia a la diversidad, por ejemplo, el estado es una de las entidades en el país que aceptó legalmente los matrimonios del mismo sexo, a partir

del 11 de mayo del 2016. La ciudad de Hermosillo muestra signos de aceptación para con ciertos grupos, tal es el caso de los Otaku-frikis, que no reportan agravios por los ciudadanos de la localidad e incluso como se menciona en el capítulo anterior, estos realizan eventos en plazas públicas como el Parque Madero ubicado en el centro de la ciudad. Junto a ello se tiene que ésta ciudad es quien concentra la mayor parte de población del estado, incluso los segmentos de jóvenes, y la mayor oferta de instituciones educativas, tanto públicas como privadas en los diferentes niveles de escolaridad.

Con estas características, en Hermosillo es posible encontrar a diversos grupos de jóvenes y sus diversas expresiones, desde los jóvenes fresa, los cheros pasando por los jóvenes que hacen malabares en las esquinas citadinas (Cadena, 2016, tesis) y, por supuesto, los Otaku-friki

4.1.2 Perfil de escolar

A diferencia de los indicadores anteriores, que muestran variaciones, existe un rasgo común en todos los entrevistados; todos ellos están cursando el nivel superior de la educación superior. Ellos forman parte de los más de 100 mil estudiantes de ese nivel escolar en Sonora. Más aun, forman parte del 40% de los jóvenes en edad de escolaridad superior que cursan los estudios.

Visto por institución en la que cursan los estudios, seis de ellos lo hacen en la Universidad de Sonora (UNISON), la institución pública de mayores dimensiones en la entidad con poco menos de 30 mil estudiantes. Otros cuatro lo hacen en el Instituto Tecnológico de Hermosillo (ITH), institución de larga tradición en la ciudad, sobre todo en las áreas de ingeniería. Y los dos restantes lo hacen en Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON) y en el Centro de Estudios de Jazz en la Universidad Veracruzana, mejor conocida como JAZZUV, esta última una institución privada y de manera virtual. Según un informe de la secretaria de educación pública el 41.06% de los jóvenes asisten a una universidad pública (2016). Estas instituciones pueden considerarse como establecimientos de mayor tolerancia cultural, al menos en el caso de la UNISON donde incluso se han prestado aéreas o salones para llevar a cabo eventos para jóvenes otaku-frikis, manifestaciones en apoyo a grupos feministas, entre otros.

Tabla 11. Entrevistados por Universidad.

Universidades	Número de casos.	Porcentaje
Universidad de Sonora	6	50%
Universidad Tecnológica de Hermosillo	4	33.33%
JazzUV	1	8.33%
Instituto Tecnológico de Sonora	1	8.33%
Total	12	100%

Respecto al campo de estudio que cursan, los Otaku-friki se ubican preferentemente en el área de ciencias sociales y las ingenierías, en las licenciaturas de Administración Pública, Sociología, Historia y Ciencias de la comunicación e Ingeniería en Mecatrónica. El resto se cursa en carreras como Gastronomía, Médico Veterinario Zootecnista, Enfermería y Estudios de Jazz. Al momento del levantamiento de la información (2015), los entrevistados se ubicaban al final de sus carreras, entre el octavo y undécimo semestre, los primeros dentro de la UNISON y los segundos en la ITH solo unos cuando estaban al inicio de su formación profesional.

El promedio escolar de estos jóvenes es de 88.48, superior al de la mayoría de los estudiantes. Para ellos ser lectores activos, sobre todo del manga, les facilita estar en corriente con sus lecturas esclarecer y por tanto obtener mejores resultados escolares. Aunque no es posible afirmarlo, se tiene la imagen que los jóvenes frikis sobre todo por el contenido del anime y manga se orientan hacia el campo de la tecnología y arte, en las entrevistas esto no se cumple, aunque si es posible perfilar algo al respecto. Como se observa en la Tabla 12, los Otaku-friki, al menos lo que se entrevistaron destacan por ser un grupo social que supera los niveles de escolaridad promedio en Sonora, inscritos en instituciones preferentemente públicas, como podemos observar en la tabla 12.

Tabla 12. Promedio Escolar.

Área de conocimiento	Número de casos.	Promedio escolar	Promedio escolar UNISON (2015-2)	Promedio escolar JazzUV (2015-2)
Administración Pública	1	86	79.259	-
Licenciatura en Sociología	1	89	80.553	-
Licenciatura en Historia	2	86	81.215	-
Ciencias de la comunicación	1	90	86.6	-
Ingeniería en Mecatronica	3	90.3333	79.47	-
Gastronomía	1	97	-	-
Música	1	89	84.33	98.3
Licenciatura en Enfermería	1	80	83.74	-
Médico Veterinario Zootecnista.	1	89	-	-
Total	12	88.4814778		

Tabla construida con información recolectada en las siguientes páginas:
http://www.serviciosescolares.uson.mx/titulacion_consultapromediomedio.html
<https://www.uv.mx/jazzuv/notas-laudatorias-jazzuv/>

4.2 Hacia la reconstrucción de rutas y prácticas de los otaku-frikis.

Como ya hemos visto en el Capítulo III, este grupo de jóvenes, son ampliamente activos alrededor de la temática, organizando eventos, y fundando comercios, pero no hemos abordado la pregunta ¿Cuáles son las prácticas de estos jóvenes? ¿Son diferentes a otras de las actividades que realizan los jóvenes?, en este apartado hablare de sus prácticas que los hacen sobresalir el Cosplay.

Para Adrián Kohan el exceso de “normalidad” no nos ha permitido prestar atención a la idea del disfraz como parte de la circulación de contenidos de la industria popular, de igual manera no se ha prestado atención lo suficiente a actividades como el cosplay, el cual define como una de sus formas de representación paradigmáticas, ya que esta práctica consiste en la apropiación popular de los contenidos desarrollados desde el aparato de la industria cultural, a través de la producción y uso de atavíos que reproducen a personajes del mundo comic, la animación y los videojuegos (2015;03).

Si nos basamos en el supuesto que los símbolos que se puede observar entre los Otakus son el anime y la manga, ya que estos jóvenes buscan asemejarse a los personajes y crear una especie de retroalimentación entre yo joven y el personaje que admiro. Dos de los personajes de anime más comunes son Ash Ketchum de la caricatura Pokémon y el personaje Naruto, de la caricatura llamada del mismo nombre.

Un atuendo clásico para el cosplay es el de maid, disfraz de sirvienta, ellas actúan de manera complaciente, educada y recatada. Buscan ser kawaii, el cual es un adjetivo del idioma japonés que puede ser traducido al español como “lindo” o “tierno” (Alvarez & Toru, 2005).



Fotografías de jóvenes Cosplayers en evento.
Fotos: K. Mónica Cedano G.

En su obra, Goffman (1959), parte de la base de que cuando nos mostramos ante otras personas intentamos transmitir de forma consciente o inconsciente una determinada impresión sobre nosotros mismos. Para ello interpretamos el papel que queremos transmitir. Así toda interacción social es un *performace* creado para la audiencia. Goffman utiliza el término actuación para referirse a toda actividad de un individuo que tiene lugar durante un periodo señalado por su presencia cotidiana ante un conjunto particular de observadores y posee cierta influencia sobre ellos (1959:13-33). Visto de esta perspectiva uno puede hacer una interpretación desde el punto del autor de “*La presentación de la persona en la vida cotidiana*”, ya que lo que vemos en este libro es una “actuación”.

Visto desde el punto de vista anterior, el *cosplayer* hace una interpretación de “x” personaje, buscando la aprobación y atención de su público. Si el cosplayer no hace una buena interpretación, podría pasar que sea señalado como cínico, como nos dice Goffman; aunque generalmente no se dan ese tipo de casos, porque como se mencionó anteriormente, ellos se preparan con un año de anticipación, para realizar una interpretación verás.

La fachada del otaku que realiza cosplay, depende del personaje que se interpreta, un ejemplo podría ser el de un samurái, ya que tiene que adaptar la imagen de un experto con la catana, así como sus movimientos, expresiones, y rituales; como desenfundar la espada. Para crear esta fachada ellos necesitan de otro conjunto de características, no solo adoptar una imagen o características del personaje, sino que necesita de medios; estos podrían ser el voken – espada de madera o bambú, utilizado para el deporte de kendo-, ya que en los eventos se prohíbe el porte y uso de armas, estos son reemplazados por objetos prefabricados por los mismos cosplayers o juguetes.



Fotografía de jóvenes Cosplayers en evento.
Fotos: K. Mónica Cedano G.

“...Cuando se divide los estímulos que componen la fachada personal en apariencia y modales, de acuerdo con la función que desempeña la información transmitida por estos estímulos; la apariencia se refiere a aquellos estímulos que funcionan en el momento de informarnos acerca del status social del actuante; los modales se refieren a aquellos estímulos que

funcionan en el momento de advertirnos acerca del rol de interacción que el actuante espera desempeñar en la situación que se avecina” (Goffman, 1959: 36).

El cosplay más usual en los eventos Otakus es el de estudiante, ya que para este grupo de jóvenes es como un primer personaje a interpretar para convertirse en un cosplayer, puesto que es uno de los más básicos. Para explicar lo que quiere decir Goffman con lo anterior tomaremos este ejemplo. La apariencia es la de un estudiante, es decir su status social es la de un personaje “x” de “y” anime o manga, entre otras; mientras que sus modales es advertir que están interpretando a un estudiante.



Fotografías de jóvenes Cosplayers en evento.
Fotos: K. Mónica Cedano G.

“...la fachada se convierte en una representación colectiva y en una realidad empírica por derecho propio” (Goffman, 1959: 39).

El otaku tiende a reunirse en medios que son cómodos para él, ya sean en comercios establecidos para la venta de objetos culturales, especializados para ese tipo de mercado, como salas de duelo de cartas –regularmente son de caras de Yugi-Oh- estas se convierten en lo que Goffman llama representaciones colectivas ya que dan una pequeña imagen de lo que estos jóvenes consumen, culturalmente y el espacio en el que prefieren estar.

“...Las fachadas suelen ser seleccionadas, no creadas, y podemos esperar que surjan problemas cuando los que realizan una adecuado para ellos entre varios bastante distintos” (Goffman, 1959: 39).

Viendo lo anterior el joven que hace cosplay sabe que es aceptable ir a una convención de anime, vestido de “x” personaje, pero si él se presenta en otro medio quizás sea criticado y sea mal visto, por lo que es importante para este tipo de jóvenes encontrar su medio adecuado, para realizar este tipo de actuaciones. Es importante recordar que el cosplayer no crea un nuevo personaje, sino que repite a un personaje y lo interpreta.

Según Goffman “... el carácter específico de una actuación tal vez no se ajuste perfectamente a la apariencia general socializada con la cual se nos presenta. Estos dos hechos, tomados simultáneamente, nos llevan a estimar que los elementos de la fachada social de una rutina particular no solo se encuentran en la fachada sociales de toda una gama de rutinas, sino que, además, la gama total de rutinas en la cual se encuentra un elemento de la dotación de signos diferirá de la gama de rutinas en la cual ha de encontrarse otro elemento de la misma fachada social” (1959: 41).

Aunque los jóvenes que realizan cosplay no todo el tiempo estén caracterizados del personaje que interpretan, estos pueden llegar a hablar e incluso actuar como ese personaje en su vida cotidiana, ya que es parte de su esencia otaku-friki. Estos jóvenes pueden tender a ser muy animados o muy serios; extremos que uno puede observar en algunos personajes de anime. Además de lo anterior, estos jóvenes, adoptan un modo de vestir similar al de un personaje de anime, o llevar accesorios que hagan referencia a ser parte de este grupo. Por lo que en ocasiones el personaje que interpretan puede llegar a ser parte de su vida cotidiana.

No podemos decir que estos jóvenes se dedican a solo ser Otakus-Frikis, sino que estos también desempeñan otro tipo de rol, y pueden ser influenciados por otro tipo de fachadas, no solo la del anime y manga, si no también puede ser un estudiante promedio. Algunos de los personajes que les gusta interpretar a este tipo de jóvenes es el de películas de terror, como también clásicos como Jack Skellington²⁴ del filme “*The nightmare before christmas*”²⁵.



**Fotografías de jóvenes
Cosplayers en evento.**
Fotos por: Mónica Cedano.

²⁴ **Jack Skellington:** es un personaje principal conocido como "El Rey Calabaza", "El Rey de la Oscuridad" o "El Rey del Mal" de Ciudad Halloween (Halloween Town), un mundo ficticio dedicado enteramente a la festividad de Halloween. Al principio de la película Jack usa un disfraz basado en un espantapájaros con una calabaza por cabeza, el cual es su traje festivo y por el cual recibe su nombre de Rey Calabaza. Pero, normalmente, usa un traje negro con delgadas líneas blancas y una pajarita parecida a un murciélago.

²⁵ **The nightmare before christmas:** es una película estadounidense de 1993 dirigida por Henry Selick y producida por Tim Burton realizada mediante la técnica de la animación en volumen (también conocida con el anglicismo stop motion). Es, además de una película de animación, una película musical, en la que a lo largo de su metraje los personajes cantan un cierto número de canciones.

4.3 Primer contacto con el anime

El abordar una conversación con jóvenes *otaku-friki* sobre sus historias personales de cómo fue ese primer contacto con el *anime*, nos puede hacer pensar que estas tendrían variables, pero los jóvenes coinciden que el medio principal es la televisión, ya sea abierta o de paga; destacando en su mayoría las cadenas como Cartoon Network y Canal 5 como las principales fuentes de anime en su niñez. Estos destacan que en un principio no lo identifican como anime, dicen:

“...desde un principio todos vemos las caricaturas, pero al principio todos la concebimos como una caricatura no como anime, algo que pasa en la tele...” (Lucas).

De igual manera comentan que más adelante se percatan que es anime, y no cartoons, lo que lo convirtió en algo más interesante, y poco después se inicia la búsqueda en el ciberespacio, en servidores que se dedican a la transmisión de anime de manera gratuita en el caso de Jkanime, Anime Flv, Anime ID, Todo anime y Rey anime, o de paga en el caso de Crunchyroll.

Según Lucia Cobos (2010: 26), este grupo de jóvenes *Otaku-friki* son activos alrededor de las temáticas del *anime* y *manga*, ya que ve anime doblado por televisión, lo ve doblado o subtulado por Internet, lo descarga para coleccionar, compra manga impreso, lee mangascans o manga a través de Internet, compra todo tipo de merchandising, conoce la biografía de los Estudios de producción, la de sus *mangaka* favoritos, conoce el trabajo de los *seiyuu*²⁶ y de los actores de doblaje y asiste a convenciones, por lo que podríamos creer que manejan la temática, o incluso que son expertos en ella, pero como ya se mencionó anteriormente, el anime y manga tiene muchas temáticas.

4.3.1 Gustos por el anime

El joven *otaku-frki* considera que el anime tiene una mejor trama o historia, por sus capítulos continuos, y las temáticas que pueden llegar a abordar; consideran que los toons (mejor conocidas como caricaturas estadounidenses), no tienen mucha historia, mientras que el anime sí y tiende a dejar un mensaje; también lo tienen en consideración que es una

²⁶ **Seiyuu:** Nombre que se les da a los actores de voz japoneses.

fantasía, que les permite salir de una realidad y entrar a otra, mencionan incluso que podría llegar hasta considerarse como un escape de su día a día.

...el anime te lleva a imaginarte las cosas, imagínate que sea así, se me hace que llama mucho la atención, porque tiene muchas fantasías...

(Mandingo)

Las emociones de los personajes en el anime juegan un rol muy importante, ya que son más vívidas, estos personajes expresan más sus sentimientos, lo cual es de gran importancia para el anime o manga, el resaltar las emociones, ya que el aficionado debe comprender qué está sintiendo el personaje. Estas son otras de las razones por las que el anime toma espacio, y en lo que coinciden dentro del grupo focal, ya que según exponen es importante no olvidar que la fantasía es la que juega el papel más importante dentro de este género, pues a pesar de que reflejan una realidad, también muestran algo que no es real, adentrándote a otra realidad, e incluso te permite reflejarte en otra realidad, o quizás no una realidad inmediata como en los mecha, animes de robots gigantes y alta tecnología.

La animación juega un rol importante, ya que es la primera impresión, según cuenta **Pingüinita** “...el anime era lo más cercano al humano pero al mismo tiempo estaba la fantasía”, mientras que para **El trovador** el anime y manga “... es una fusión de muchos tipos de arte, que tiene que ver la animación, con el guión, que tiene que ver con la dramaturgia y todo eso”. Si ponemos en consideración estas dos posturas el anime proyecta una imagen más humana a comparación con los toons, lo que capta la atención de los jóvenes.

Para **Lucas**, su gusto por el anime radica en el héroe, al que define como “... el hombre rudo, que es al que a nadie entiende, y que al final todos quieren”, para él ese estereotipo del héroe que es “malo”, pero en realidad es “bueno”, forma parte de algo muy característico de él como persona, ya que como dice: “... intento, soy buena persona y todo, pero intento ser mamón para no tener que lidiar con esos problemas de ser buena onda y que todos te pueden pisotear a veces”

El gusto por el anime, no es tan fácil de explicar, e incluso puede ser una pregunta que haga pensar al joven, estos hablan de rol del héroe, las emociones y hasta del sentirse

identificado con los personajes es una de las cosas que atraen al joven, ya que estos buscan sentirse parte de algo y lo hacen parte de sí, hasta crear una nueva identidad, un joven otaku-friki.

4.3.2 Los consumos del anime

Como se observa en el apartado de la Características demográficas generales, el grupo observado se integra preferentemente por varones, lo que produce ciertas orientaciones en el colectivo. El *shonen*, es el género que predomina y es básicamente el anime juvenil, dirigido para una audiencia masculina y con dosis de violencia, algunos ejemplos proporcionados por los entrevistados son: Dragonball Z, Caballeros del Zodiaco, Death Note, Akira, entre otros. Para los entrevistados las historias que manejan son “interesantes” pues plantean situaciones actuales, así es el caso del Trovador quien nos platica:

“...en Akira que es un mundo después de la tercera guerra mundial, y se creó una nueva generación, y hay problemas con el gobierno, que es autoritarista, que es como una exageración de la actualidad, muchas veces es como plantear ese tipo de ideas dentro del anime, es lo que yo veo”.

El *Mecha* es otro de los géneros que predomina e incluso se relaciona con la preferencia de los estudios, ya que los jóvenes que prefieren dicho género, estudian carreras como Ingeniería en Mecatrónica. La temática del mecha es de historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada, se destaca el diseño de estas máquinas. Por lo que el interés por dichos animes no es solo de trama, si no que manejan la mecánica y ciencia ficción para atraer a estos jóvenes.

Por parte de las jóvenes que se entrevistaron, los géneros que tienden a preferir además del Shonen, por lo ya antes mencionado, son el *Yaoi*, que como ya se mencionó en el primer capítulo, la temática es de romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitas; lo que hace al *yaoi* interesante según Pingüinita es que es prohibido, que nadie sabe, que casi nadie lo ve, nos



Fotografías de joven en evento.
Fotos: K. Mónica Cedano G.

menciona que el yaoi “... es un tipo de amor que no es común y que es más emotivo, me produce más emoción ver yaoi que ver una pareja normal o sea me llaman más la historias me gusta mucho mas se me hace mucho más excitante”. De igual manera el *Shojo*, es otra de las temáticas que atraen al público femenino ya que está dirigido usualmente a ellas, con historias de fantasía, magia, amor y aventuras y personajes masculinos feminizados en su apariencia.

4.4 Relaciones dentro y fuera del mundo del anime.

Los jóvenes otaku-frikis, no difieren del resto de las personas, estos tienen intereses sociales y como tales se relacionan dentro y fuera del conjunto, para conocer cómo interactúan dentro y fuera del conjunto otaku-frikis se les preguntó, la importante para ellos de compartir el gusto por el anime, el cómo se relacionan con otros jóvenes que comparten el interés por el anime, si existía diferencias entre los jóvenes que se interesan por el anime y los que no, si consideraban que les trae problemas el ser otaku-friki, y cómo son los noviazgos entre otaku-frikis. Todas estas preguntas buscan retratar como son las relaciones dentro del conjunto.

Para muchos de estos jóvenes el interés por el anime no es un factor que determine su amistad, coinciden en que el compartir es el factor que determina su amistad “... puede que tengan otra cosa en común como por ejemplo videojuegos, películas, una ideología política o religiosa lo que sea...” (Coscoreli). Pero el interés o el hablar sobre anime te ayuda a dejar de lado los problemas de la vida real es como dice Mandingo: “como que empiezas a platicar de eso y te distraes te aíslas del mundo real, y llegas a un punto donde sabes que no es real nada...”.

Por otra parte El Trovador, conforma un diferente lazo con esas personas, y pone su experiencia de cuando vivió en Estados Unidos, “...yo leía muchas mangas, y eso no era algo que les decía a mis amigos porque me hacían mucha carrilla, ahí todo era muy polarizados, están los rockeros, están los punks, y los morritos que les gustan las cosas japonesas, y todos eran bolas separadas que no se podían juntar, entonces yo no les podía decir a mis amigos, porque o se reían de mí o me golpeaban...”, al llegar se sorprendió con la aceptación que había ya que como el mismo lo dice “si no le gusta, a la gente no le importa que lo veas, o cualquier otra cosas”.

Al preguntarle a estos jóvenes ¿Qué es lo que te gusta de estas amistades?, coincidieron en que, el compartir algo con otra persona y que pueda entender de lo que estás hablando, el que no te discriminan, y se vuelve el momento más divertido, de “diversión o estupidez” ya que hablan de videojuegos, anime y manga. Lo particular de estas amistades según Lucas es que ellos hacen una reconstrucción de toda la trama, por lo que entonces todo lo anterior lo leyeron/vieron de nuevo para hacer una teoría para ver cómo va avanzar, entonces especulan de qué va pasar después y qué va a hacer el escritor ahora. En contraposición al preguntar ¿qué es lo que no les gusta? estos opinan que muchas veces no dan la oportunidad de hablar otras cosas, porque son muy “aferrados” a hablar de anime y no quieren hablar de otra cosa, no quieren ver otras series, otras películas, no quieren leer comics.

Para la mayoría de estos jóvenes no existen diferencias entre sus amistades, ya que ellos pueden desarrollar amistad con otros jóvenes que no son afines al mundo del anime, que la única diferencia sería el gusto por el anime y la manga. Pero en el caso de El Trovador el estar en contacto con estos jóvenes le da un sentido de honestidad consigo mismo y esto marca una diferencia en su caso:

“...puedo ser más yo mismo, todos tenemos que poner otra cara para actuar frente a otros, porque sabemos que no vamos a ser aceptados, y no vamos a llegar a lo que queremos entonces con ellos yo puedo hablar de todo lo que yo quiera, entonces estoy siendo más honesto conmigo mismo, tanto como con ellos, no tengo que poner esas mascararas que se usan para poder agradar a los demás” (Trovador)

Por otra parte, para el joven Korosensei el consumo de anime, le da al joven algo que podría hacer parecer a los demás jóvenes como “si estos se perdieran de algo”, e incluso comenta que para él es más difícil que los jóvenes que jamás vieron anime sean más abiertos a ver o leer algo diferente, e incluso sienten que pierden el tiempo.

4.4.1 El Noviazgo otaku-friki.

Al hablar sobre las relaciones dentro del conjunto otaku-friki, no se puede olvidar los noviazgos o incluso las relaciones afectivas, en esta dimensión se hicieron dos preguntas ¿cómo es un noviazgo otaku-friki? Y ¿existe la posibilidad de una relación con externos?, estos jóvenes describen sus relaciones de la siguiente manera:



Fotografías de joven en evento.
Fotos: K. Mónica Cedano G.

“... igual que a otra relación, no le veo algo diferente, solo que compartimos ese gusto, creo que somos igual que otra pareja, cuando tienes novia, eres lindo, de que la abrazas ella te abraza, van de la mano, cosas así, le regalas cosas, quizás ese sea el ambiente de que a los dos les gusta el anime, quizás se regalen entre ellos, pero yo creo que es exactamente lo mismo, igual, quizás sea más intenso, porque a los que nos gusta el anime somos muy intensos” (Lucas), estas parejas hacen cosas juntas como ver anime, leer manga, jugar videojuegos o incluso planear participar en concursos de cosplay. En solo dos casos difieren, pues para ellos las parejas recrean una relación de anime, e incluso son más expresivos, Ginebra lo describe como: *“... una relación friki, es como si fueras un niño... nos comportamos como niños, porque al fin de cuentas son caricaturas, y se apegan a estos personajes, el sentimiento es real, independientemente como sean ellos, pero la interacción si es como niños”*, por su parte Mandingo opina que intentan imitar una relación de anime, pues suelen ser efusivos, y a pesar que él lo consideraba lindo, las personas alrededor lo hacían sentir “raro”.

La respuesta a la incógnita si existe la posibilidad de una relación con externos al conjunto de otaku-friki, estos jóvenes opinaban que es parte de una relación compartir lo que te gusta con el otro, y cuando el otro lado no está preparado para aceptar ese tipo de cosas, porque al otro no le gusta y no entiende, trae problemas ya que a uno le gusta hacer cosas juntos, estas relaciones corren el riesgo de perder o tener que ocultar una parte de su identidad para adaptarse a la otra persona ya que “uno tiene que ceder”. En el caso de dos de las jóvenes basándose en su experiencia esta posibilidad si existía, y resaltaban la importancia de la “aceptación mutua” para que una relación funcionara.

4.4.2 ¿Existe el conflicto por ser otaku-friki?

En el mundo de estos jóvenes otaku-frikis, como con cualquier grupo juvenil también existen conflictos, y aunque una parte consideran que ser otaku-friki no les genera problema alguno, la otra parte de estos jóvenes dieron su opinión sobre esto, y cuentan sus vivencias, de cómo fue en un principio o como es hoy en día el ser otaku-friki. El Trovador es el ejemplo de los jóvenes que no consideran un problema el ser otaku-friki, hace la comparación con la Ciudad de Hermosillo, Sonora, y San Fernando, Tamaulipas, *“aquí la carilla es constante y de cualquier estupidez, te awitabas, como a los guachos no les puedes decir nada, de a tu eres friki, un wacho se pone a llorar, el sonorense está muy acostumbrado a la carilla... no es una carilla prejuiciosa. Si se burla no lo hacen con el afán de burlarse o elevarse a sí mismos”*, para él la “carrilla común” es lo único presente

Por otra parte Mandingo cuenta que en su preparatoria CBTIS²⁷ surge un espacio donde interactuaban en privado jóvenes Rockeros, Frikis y todos aquellos que no encajaban en esa escuela, *“... hicieron de nosotros un lugar que se llamaba el hoyo, todos los que no encajábamos con los demás del CBTIS se iban al hoyo, y ahí pues podían interactuar. Somos humano, que no coinciden con sus ideas y desgraciadamente algunas personas nos maltratan y hace bullying...”*. Según las entrevistadas de las carreras de Gastronomía, y Enfermería existe una crítica por el hecho de ser otaku-friki, las personas que tienen el gusto son mirados de forma diferente e incluso no se les permite hacer comentarios, Pingüinito nos comenta que para ella ha sido más complicado el relacionarse con algunas de sus compañeras de la carrera de comunicación e incluso se siente “etiquetada”, pero coinciden en algo que expreso C-3PO: *“Toda sociedad te tacha por ser distinto”*.

Al trasladarse a la familia, encontramos la experiencia de **Pingüinita**, **Korosensei** y **C-3PO**, una joven aficionada al yaoi, un joven de familia cristiana evangélica, otro que viene de un poblado cercano a la cd. de Hermosillo, para estos jóvenes en la actualidad no siente que exista problema alguno por ser otaku-friki, pero en un principio la familia puede ser crítica por la cuestión de que “las caricaturas son para niños”, y el pasar largas jornadas del día viendo anime, pues se espera que como jóvenes uno debe salir a fiestas y preferir

²⁷ CBTIS: Centro de Bachillerato Tecnológico industrial y de servicios.

pasar el tiempo fuera de casa, al contrario de estos jóvenes que pasan mayor tiempo frente a un ordenador, conviviendo a través de las redes sociales, y juegos en línea como League of Legends, la prohibición cambia la manera de ver este gusto para estos jóvenes “...yo pienso que si hubiera sido normal, si no se me hubiera prohibido y eso desde más chico se me hubiera hecho más natural y hubiera visto más cosas y así...” (Korosensei). Por otra parte en el caso de **Pingüinita**, su familia conoce su afición por el anime, pero no ha dado a conocer su gusto por su género de anime favorito, ya que el yaoi, podría significar un tabú para su familia, por lo que opina: “...no lo saben o no quieren saberlo y yo prefiero que no lo sepan porque me siento cómoda sin que ellos lo sepan, y aparte de que no quiero que se hagan ideas erróneas, porque hay mucha gente que dicen te gusta el yaoi entonces eres homosexual, porque generalmente es un género que le gusta a la gente homosexual, pero no, no necesariamente, yo soy heterosexual y lo miro casi a diario”.

4.5 Las figuras de representación.

La primera pregunta en esa sección es ¿Te identificas con algún personaje de anime o manga?, en la mayoría de los casos respondieron de manera negativa, pues decían que podían encontrar partes de su personalidad o que el personaje llegara a pasar por situaciones similares a las que ellos habían vivido, y esto hacia crear una empatía por algunos personajes, incluso esto puede considerarse como un primer gancho hacia el anime, ya que para muchos es importante formar una conexión, y así sentir lo que siente el personaje, ver lo que el mira y adentrarse a estas figuras de representación. De igual manera comentan que la parte triste de estos personajes, el que sufran o pasen por malos momentos, que incluso ellos mismos han pasado o están pasando es lo que más les atrae.

El anime también crea un código o filosofía del samurái la cual nos describen de la siguiente manera:

“... yo siempre me sentí muy identificado con los samuráis, sus valores que me inculcaron y que yo fui aprendiendo con eso. Se basaban mucho en el auto respeto y en el respeto a los hombres, en la lealtad, en la búsqueda de paz. Entonces yo siempre me sentí muy atraído a esa cultura, por eso, lo que representa un samurái, de los que antiguamente se contaba que eran hombres sabios, que vivían en la guerra y que su

vida era la guerra, sin embargo, buscaban la paz y la sabiduría para seguir su camino. Me siento muy identificado con eso porque, muchos dicen que para ser artista hay que sufrir, y tienes que pasar por muchos procesos de creación, y que son verdaderamente muy dolorosos, pero yo busco a pesar de ser artista, y eso me hace ser distinto, lo único que busco es paz y tranquilidad, entonces son dos cosas muy separadas que no se deberían de mezclar, que son lo mismo, un samurái que va a la guerra, y luego llega después de haber matado a una persona, a buscar paz interna y tranquilidad, entonces por eso me eh sentido muy apegado a ese tipo de cosas, al cuchillo, y a esa cultura que se genera alrededor de eso...” (Trovador)

Otra de las preguntas significativas fue: ¿Cómo piensas que es un otaku-friki?, estos coinciden que el otaku-friki, o como es mejor conocido aquí en Hermosillo, Sonora, el friki es una persona que le gusta el anime, el manga y la cultura oriental, y no necesariamente tiene que ser anime o manga, para ellos puede ser incluso la comida, música y tradiciones de todo oriente (Japón, China, o Corea). En cuanto a la expresión corporal, coinciden en que el friki es activo, por lo que mueve en gran medida las manos al hablar, gesticulan incluso las emociones, para dar a entender el cómo se están sintiendo.

4.5.1 Enamorarse de un personaje.

Durante esta investigación, se pudo encontrar un aspecto importante, surge un amor platónico hacia los personajes del anime y manga, dos de las entrevistadas mencionaron esta atracción o interés afectivo, incluso tienden a comparar esto con los actores y músicos, Ginebra lo define de la siguiente manera:

“...no es que yo me identifique con ese personaje, pero si es como que me gusta mucho, ya sea por su forma de ser que lo hacen en anime o en el manga también; es como las personas que les gusta x artista, veo que las personas dicen de a que guapo, o así es más o menos lo mismo”.



Fotografías de joven en evento.
Fotos por: Mónica Cedano.

Esto hace que incluso algunas jóvenes asuman el rol de ser la pareja de dichas animaciones, tal es el caso de Oba-san, quien nos cuenta: “...*dragon ball que fue mis inicios me gustaba un personaje y simplemente yo me puse el nombre de su pareja, pero porque me gustaba el otro no porque yo me sintiera identificada con su pareja, realmente no pero como era de la pareja del que me gustaba tenía que ser ella*”, pero como dice Oba-san, esto no implica que sienta empatía por la pareja, pues solo creó un lazo afectivo con el platónico animado.

Conclusiones

Con base en los resultados del trabajo podemos inferir que los actores de este grupo se identifican con el anime como una base en su esquema social, ya que el joven se alimenta del anime, y éste último de la vida cotidiana. Damos cuenta de que quienes participan en el mundo cosplay, no solo es cuestión de caracterizarse, sino es todo un proceso de preparación y análisis del personaje que desean internalizar para exteriorizar al mismo como una representación de la vida cotidiana.

El otaku-friki como actuante, se enfrenta a una simulación que implica de mucha preparación de antemano. Pero no solo es una simulación, ya que al elegir “x” personaje, implica una posible identificación o la búsqueda de ser como dicho personaje. El simular ya no es solo una opción, ya que estos jóvenes no solo actúan como samuráis, sino que buscan aprender a utilizar un voken, llevan clases de artes marciales, taishi, aprenden a hablar japonés, entre otros.

El joven otaku-friki, no necesariamente se desprende de su medio ya que este se traslada junto con él, busca que su público sea compatible a su medio, y crea su fachada de otaku, e incluso lucha con su familia para ser aceptado y como actuante, y este por lo general es aceptado por sus familiares. Aunque muchas veces se juega con bromas y juegos acerca de su fachada.

Al comienzo de mi búsqueda y observación suponía que encontraría estigmas y soledad dentro del conjunto, la cual solo se encontró muy poco, no se puede decir que no existen conflictos o estigmas por ser parte del conjunto Otaku-friki, pero considero que esta perspectiva debe dejarse de lado para poder lograr ver el retrato completo, hay más que ver en profundidad sobre las perspectivas de estos jóvenes, como su tolerancia y apertura del género, su solidaridad entre sus iguales. Es por eso y más que estos jóvenes son de gran interés para futuras investigaciones; el anime puede ser la influencia, para crear más de una perspectiva para estos jóvenes.

Referencias

- Alvarado Alvarado, Y. R., Díaz Cruz, M. M., & Vásquez Martínez, F. d. (2014). *Influencia del manga en la ilustración gráfica contemporánea en el salvador y la búsqueda de una ilustración manga alternativa aplicada al campo laboral*. El Salvador. (Informe Final de Investigación de Diseño Gráfico)
- Alvarez, J. C., & Toru, K. (2005). *Español Japonés, Japonés Español*. Barcelona: Juvetud.
- Arriola A., Ruelas A., Noriega A., & Ortega K. (24 de Abril de 2015). Estudio pionero exploratorio sobre la comunidad friki en los locales Kame House y Mundo del Comic.
- Balderrama Gastelú, L., & Pérez Hernáiz, C. C. (2009). La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. Caracas. (Tesis de grado en Sociología)
- Benadiba, B., & Plotinsky, D. (2001). *Historia Oral. Construcción del archivo histórico escolar. Una herramienta para la enseñanza de las ciencias sociales*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*.(72), 01-29.
- Elena Gallego, A. (2010). Cambios sociales en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión en las próximas décadas. *Sophia-R*, 155-185.
- Goffman, E. (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. (Primera ed.). Buenos Aires: Amorrortu.
- Gómez Aragón, A. (Julio de 2012). Otakus y Cosplayers. El reconocimiento social del universo manga en España. *Puertas a la Lectura*(24), 58-70.
- Kohan, A. E. (Agosto de 2015). Entre cosplayers y recreacionistas medievales: dos perspectivas sobre la realización de la fantasía. *Congreso Latinoamericano de Comunicación Universidad de Buenos Aires*.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (1995). *Designing qualitative research*. Newbury Park: Sage.
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, X(1), 51-62.
- Parada Morales, D. (2012). Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. En *Tesis Psicológica* (Septima edición ed., págs. 160-175). Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Raguillo Cruz, R. (2000). *Emergencia de culturas Juveniles*. Bogota: Norma.

Romero Quiroz, J. (2012). *Repositorio Institucional Universidad Autonoma de México*. Obtenido de Influencia cultural del anime y manga japonés en México.: <http://ri.uaemex.mx/handle/123456789/214>

Páginas Web:

Akitabara Maid Café. (Abril de 2016). Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/Akitabara.MaidCafe>

Anistore. (Abril de 2016). Obtenido de Facebook: <http://www.facebook.com/anistore.son/>

Bakumatsu No Anime. (Enero de 2015). Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/bakumatsu.no.anime/>

Crunchyroll. (Diciembre de 2015). Obtenido de <http://www.crunchyroll.com/>

Esta Kawai. (Abril de 2016). Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/EstaKawaii>

Evento CAF. (Junio de 2015). Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/events/798368416924643/>

Evento Halloween no Matsuri. (Octubre de 2015). Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/events/1012796678752039/>

Evento Kokoro no-Hi. (Febrero de 2015). Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/events/338593049682101>

Evento TAO-KON. (Diciembre de 2015). Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/events/913604135390400/>

Gingers Anime and Comic Store. (Abril de 2016). Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/gingerskawaii/>

Mundo del Comic. (Abril de 2016). Obtenido de FaceBook: <https://www.facebook.com/mundodelcomic>

NB Neko Bunny. (Abril de 2015). Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/nekobunnyboutique>

Instituto Nacional de Estadísticas y Geografía. (Octubre de 2016). Obtenido de Principales resultados de la Encuesta Intercensal 2015 Sonora.: www.inegi.org.mx

Jkanime. (Noviembre de 2015). Obtenido de <http://jkanime.net/>

Kame House. (Abril de 2015). Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/Posters-Kame-House>

Real Academia Española. (Diciembre de 2014). Obtenido de <http://www.rae.es/>

Organización TAOKEN. (Enero de 2015). Obtenido de Facebook:
<https://www.facebook.com/organizacion.tao.ken/>

Entrevistas:

AR2D2, BB-8, C-3PO, & Leia. (17 de Abril de 2015). Guión de Entrevista Otaku. (K. M. Cedano Gonzalez, Entrevistador)

Coscoreli, D. (16 de Abril de 2015). Guión de Entrevista Otaku. (K. M. Cedano Gonzalez, Entrevistador)

Empleada del Mundo del Comic. (12 de Abril de 2016). Secciónn Comercios. (K. M. Cedano Gonzalez, Entrevistador)

Encargada de Esta Kawaii y Akitabara Maid Café. (12 de abril de 2016). Sección Comercios. (K.M. Cedano Gonzalez)

Ginebra. (17 de Abril de 2015). Guión de Entrevista Otaku. (K. M. Cedano Gonzalez, Entrevistador)

Korosensei. (15 de Octubre de 2015). Guión de Entrevista Otaku. (K. M. Cedano Gonzalez, Entrevistador)

Lucas. (16 de Abril de 2015). Guión de Entrevista Otaku. (K. M. Cedano González, Entrevistador)

Mandingo. (16 de Agosto de 2015). Guión de entrevista otaku. (K. M. Cedano González, Entrevistador)

Oba-san. (21 de Abril de 2015). Guión de Entrevista Otaku. (K. M. Cedano Gonzalez, Entrevistador)

Pingüinita. (17 de Abril de 2015). Guión de Entrevista Otaku. (K. M. Cedano González, Entrevistador)

Trovador, E. (20 de Abril de 2015). Guión de Entrevista Otaku. (K. M. Cedano Gonzalez, Entrevistador)

Glosario

Actor de doblaje: Es un actor de voz que sustituye los diálogos originales de cualquier producción audiovisual por otros realizados, en un estudio de grabación.

Anime: es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD llamadas OVA u OAV (original animation video) y películas animadas para cine.

Canal 5: es una estación de televisión mexicana localizada en Ciudad de México que transmite en el Canal 5* y perteneciente al Grupo Televisa. Es un canal de cobertura nacional y recepción gratuita.

Cartoons: categoría dentro de las obras de animación que se refiere a aquellas secuencias visuales realizadas en dos dimensiones.

Cartoon Network: fue creado como un lugar donde aprovechar la considerable cantidad de material de animación de que disponía Turner, y la programación inicial consistía exclusivamente en reposiciones de series de animación clásicas de Warner Bros. y MGM, con muchas caricaturas de Hanna-Barbera usadas para llenar espacios.

Cómic: Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia (Real Academia Española, 2014).

Cyberpunk: es un subgénero de la ciencia ficción, conocido por reflejar visiones distópicas del futuro en las cuales se combinan la tecnología avanzada con un bajo nivel de vida.

Dogo: es un pan media noche partido por la mitad con una o dos salchichas envueltas en tocino, tomate, cebolla, frijoles y mayonesa en medio, lo atractivo de este alimento es que se coloca una barra de ensaladas con todo tipo de salsas, aderezos y quesos para complementarla.

Dorama: es el término que se utiliza en Japón para referirse a las series de televisión en imagen real de producción local.

Ecchi: es un argot de la lengua japonesa que adopta la "H" de la palabra hentai del alfabeto latino para hacer referencia a la conducta lasciva. Como adjetivo, tiene el significado de "mañoso", "lascivo" o "sexy", verbo tiene el significado de "tener sexo", sustantivo se usa para describir a alguien que se ve lujurioso. La palabra ecchi ha sido adoptada por los fans del anime para describir obras con connotaciones sexuales.

Fox Kids: fue una cadena de televisión propiedad de Fox Broadcasting Company, Saban Entertainment y News Corporation. Su programación estuvo especializada principalmente en el público infantil y adolescente; transmitido por cable y satélite estadounidense. Estuvo compuesta por una sociedad entre Haim Saban y News Corporation, hasta que fue vendida a The Walt Disney

Company debido a su baja audiencia en los Estados Unidos, y paso a convertirse en Jettix, y actualmente paso a ser Disney XD.

Friki: es la connotación con la que se refieren a los jóvenes que suelen ver anime, principalmente en Latinoamérica; fue un intento de cambiar el sentido de otaku, y darle un vuelco con algo más humorístico sacado de la palabra Freak que en inglés quiere decir raro o extraño.

Gadget: es un dispositivo tecnológico novedoso.

Gore: es un género dentro del cine, y actualmente adoptado por el anime y manga, que recrea abundantes escenas sangrientas.

Harem: es un término utilizado en el anime y manga para referirse a un subgénero caracterizado por un hombre generalmente sin muchos talentos, rodeado por mujeres muy alocadas y distintas entre sí y comúnmente viviendo juntos.

Han'yō: son seres que poseen sangre humana y sangre de *yōkai*, lo que lo convierte en un ser híbrido perteneciente a la mitología japonesa.

Hentai: es una palabra japonesa que quiere decir “pervertido/perversión”, Además, hentai es el nombre que recibe el género del manga y el anime de contenido pornográfico, la cual va dirigida a un público adulto, historias heterosexuales sexualmente explícitas y de alto contenido erótico. Las protagonistas suelen ser adolescentes casi niñas –Lolitas-. Se incluyen escenas con monstruos octopus (que poseen tentáculos).

Magical girls: es un estilo de anime y manga japonés que tiene como tema principal a niñas o adolescentes poseedoras de algún objeto mágico o poder especial.

Manga: es la tira cómica que se realiza en Japón, pero a diferencia del comic, la manga se lee de derecha a izquierda, están dibujadas a blanco y negro (hasta hace poco se pueden ver mangas donde algunos cuadros incluye colores, pero en las portadas siempre podemos ver colores) y se resaltan más las reacciones, ya que se exageran, sobre todo las emociones como la tristeza, felicidad y ansiedad, he incluso se crean reacciones para interpretar algunas de las emociones.

Mangaka: Es la palabra japonesa para referirse al creador de una historieta o cómic. Fuera de Japón, principalmente en occidente la palabra se usa para referirse a autores de manga. El mangaka no siempre es el creador de un título, solamente lo plasma en manga.

Mechas: es un género del anime/manga que busca destacar el diseño de las máquinas y en muchas ocasiones es protagonizado por enormes robots y tecnología avanzada

Nintendo: Es una empresa multinacional dedicada al mercado de los videojuegos y a la electrónica de consumo establecida en Kioto, Japón y fundada el 23 de septiembre de 1889, por el japonés Fusajiro Yamauchi.

Jidaimono: es un género dramático japonés está ambientado en el Japón anterior al periodo Edo, se centraba en elementos conocidos de la historia de Japón como la vida y hazañas de los guerreros históricos. El término se utiliza para designar el género de algunas obras de manga y anime, películas o programas de televisión del género drama japonés.

K-pop: Es un género musical proveniente de Corea del Sur caracterizado por estar constituido por variados elementos audiovisuales, está comprendido por todos los géneros de la música popular de Corea del Sur, como el *dance pop*, la balada pop, la música electrónica, el *rock*, el *heavy metal*, *hip hop* y el R&B.

Kodomo: es una palabra del idioma japonés cuyo significado es niño. Sin embargo, en el ámbito del manga y del anime se emplea para referirse a un público infantil. Sus historias son sencillas, sin carga sexual y generalmente tratan de mascotas y niños pequeños.

Onigiri: es un plato japonés que consiste en una bola de arroz rellena o mezclada con otros ingredientes.

Pocky: es una golosina japonesa que consiste de un palito de pan cubierto con chocolate (también existen otros sabores) y es producido por Ezaki Glico Company de Japón.

Sengoku: periodo de los estados en guerra. Es un periodo muy largo en la guerra civil de la historia de Japón. Comenzó a finales del periodo Muromachi en 1467 con la guerra de Onin, hasta el periodo Azuchi-Momoyama en 1568, La Paz final y el orden no llegaría hasta 1615, en el periodo Edo.

Sentai: es un término japonés que puede ser traducido como "fuerza de ataque" o "regimiento". Dentro del anime es un género en el que los protagonistas son escuadrones o patrullas que luchan contra diversos enemigos.

Shôjo: Niña joven. Es la temática en el anime o manga dirigido usualmente a un público femenino adolescente, con historias de fantasía, magia, amor y aventuras y personajes masculinos feminizados en su apariencia.

Shônen: es la temática dirigido a una audiencia masculina y con dosis de violencia.

Software: es un conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

Stands: es el espacio dentro de una feria o salón en el que una empresa expone y presenta sus productos o servicios.

Steamboy: largometraje de animación japonés, lanzada en 2004 por Katsuhiro Ôtomo.

Tankōbon: es el término japonés para referirse a un «volumen compilatorio» de una serie en particular (como manga, novela ligera, artículos de revistas, etc.) a diferencia de revistas o series de obras completas que contienen múltiples títulos.

Guachos: Procede del quechua curzqueño *wakcha* que significa “pobre”, “huérfano”. También existen palabras similares en otras lenguas indígenas de América, como *huajcha* del aimará que significa huérfano, y *huachu* del mapuche o mapudungun que significa hijo ilegítimo.

Yaoi: es un término japonés que se utiliza para denotar la representación artística, erótica, sexual o romántica de relaciones centradas entre dos individuos de sexo masculino. Este género se puede aplicar a series de anime, manga o ficción.

Yōkai: son una clase de criaturas en la cultura japonesa, algunos tienen partes animales, partes humanas, o partes de los dos. Los Yōkai son generalmente más poderosos que los seres humanos, y debido a esto, tienden a actuar con arrogancia sobre los mortales. Los Yōkai también tienen valores diferentes de los seres humanos, y cuando estos entran en conflicto pueden conducir a la enemistad. Ellos son generalmente invulnerables al ataque humano, pero pueden ser derrotados por monjes budistas con la bendición de Buda, conocidos como Onmyōji.

Yuri: es un término japonés utilizado para clasificar relaciones románticas entre dos individuos de sexo femenino, ya sea en anime, manga o cualquier otro medio de comunicación. El *yuri* se centra en la orientación sexual o en los aspectos románticos y emocionales de la relación, o en muchos casos ambos; los últimos de los cuales son a veces llamados como *shōjo-ai* por los fanáticos occidentales.

Anexos

Anexo 1. Guion de entrevista aplicado a Jóvenes Otaku-Frikis.

Hora de inicio: __: __.

Presentación

Buenos días/tardes/noches,

Mi nombre es Karla Mónica Cedano González, soy estudiante de la Licenciatura en Sociología en la Universidad de Sonora, estoy haciendo una investigación acerca de los jóvenes y el anime, por lo que estoy relajando entrevistas, para conocer cómo se acercan al anime, como son sus relaciones y cuál es su idea acerca de los otakus-frikis.

Estoy interesada en conocer su opinión acerca del tema, por favor, ¿sería tan amable de contestar la siguiente entrevista? La información que nos proporcione será confidencial y su objetivo es únicamente la investigación.

La duración de la entrevista será de __ minutos aproximadamente, gracias por su ayuda.

Datos generales.

Año de nacimiento: ____ Género: ____

Escolaridad:

Nivel: _____	Escuela: _____
Semestre: _____	Promedio: _____

“Tienditas”

En este apartado hablaremos de cómo, cuándo y con qué propósito se crean estos espacios. Esta sección se aplicará únicamente a los dueños de estos espacios.

aplica: Si No

Nombre de la tienda: _____.

¿Cómo empezó el (nombre de la tienda)?

¿Quién o quiénes son los dueños?

¿Cuál fue la idea principal?

¿Cómo es ahora?

¿Es lo que esperabas?

¿Lo consideras un negocio?

Acercamiento / Acceso al anime y manga.

En este apartado hablaremos de cómo se acerca al anime, eventos y grupos.

¿Cómo y cuándo fue tu primer contacto con el anime y/o manga?

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

¿Por qué medio ves anime y/o lees manga?

¿Has influido en otras personas para que vean anime y/o lean manga?

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

¿Cuánto tiempo a la semana dedicas a ver o leer anime o manga?

¿Acudes a convenciones de anime? ¿A cuáles y con qué frecuencia?

¿Realizas alguna actividad como son el cosplay o bailas k-pop?

¿Pertenece a algún club de anime? ¿Qué haces dentro del club?

¿Es costoso ser friki?

Relaciones.

En este apartado hablamos sobre la relaciones dentro y fuera de los grupos.

- ¿Dentro de tu círculo de amigos hay quienes se interesen por el anime?
- ¿Es importante compartir “el gusto” por el anime con tus amigos?
- ¿Qué es lo que te gusta de estas amistades?
- ¿Qué es lo que no te gusta de estas amistades?
- ¿Existe diferencia entre las amistades que comparten “el gusto” por el anime y los que no?
- ¿Consideras que te trae problemas ser otaku-friki? ¿Con quién? ¿Por qué crees que te traiga problemas?
- ¿Cómo es la relación con tus padres?
- ¿Cómo es la relación con tus maestros?
- ¿Cómo son las relaciones afectivas (noviazgo) de tus amigos? ¿crees que se pueda dar una relación sin compartir el gusto por el anime?

Yo otaku-friki.

En este apartado se hablara sobre la reconstrucción de los dibujos en la persona.

- ¿Te identificas con algún personaje de estas series? ¿Por qué?
- ¿Qué es lo que más te gusta de ese personaje?
- ¿Qué es lo que menos te gusta de ese personaje?
- ¿Cómo piensas que eres?
- ¿Cómo piensas que es un otaku-friki?
- ¿Te consideras un otaku-friki?
- ¿Qué tan importante es para ti ser otaku-friki?

Rutinas.

¿Cómo es un día normal?

Hora en que finalizo: __:__. __.

Anexo 2. Caracterización de datos generales de los entrevistados.

	Grupo Focal RV.											
	Korosensei	Oba-san	El trovador	Ginebra	C-3PO	BB-8	Leia	AR2D2	Pingüinita	Lucas	Mandingo	Dario Coscoreli
Año de nacimiento	1990	1983	1994	1993	1989	1992	1993	1992	1995	1989	1991	1989
Edad	25 años	32 años	21 años	22 años	26 años	23 años	22 años	23 años	20 años	26 años	24 años	26 años
Genero	Masculino.	Femenino.	Masculino.	Femenino.	Masculino.	Masculino.	Femenino.	Masculino.	Femenino.	Masculino.	Masculino.	Masculino.
Lugar de origen	Hermosillo, Sonora	Hermosillo, Sonora	Estados Unidos.	Hermosillo, Sonora	Benito Juárez, Sonora.	Hermosillo, Sonora	Hermosillo, Sonora	Hermosillo, Sonora	Hermosillo, Sonora	Ensenada, Baja California	Hermosillo, Sonora	Hermosillo, Sonora
Escolaridad	Universidad de Sonora.	Instituto Tecnológico de Sonora.	JazzUV.	Universidad de Sonora.	Universidad Tecnológica de Hermosillo.	Universidad Tecnológica de Hermosillo.	Universidad Tecnológica de Hermosillo.	Universidad de Sonora.	Universidad de Sonora.	Universidad de Sonora.	Universidad de Sonora.	Universidad de Sonora.
	Lic. en Historia.	Médico Veterinario Zootecnista.	Música.	Lic. en Enfermería.	Ing. Mecatronica.	Ing. Mecatronica.	Gastronomía.	Ing. Mecatronica.	Ciencias de la Comunicación.	Lic. en Historia.	Lic. en Sociología.	Administración Pública.
	8vo.	Concluyo.	-	6to.	11vo.	11vo.	5to.	11vo.	4to.	6to.	8vo.	8vo.
	89	89	89	80	90	91	97	90	90	83	89	86

Anexo 3. Fotografías de establecimiento el mundo del Comic.

Fotos por: Hugo Fernando Murrieta Aceves.



Anexo 4. Fotografías de establecimiento el mundo del Comic.

Fotos por: Karla Mónica Cedano González.



Anexo 5. Fotografías de evento Conoma.

Fotos por: Karla Mónica Cedano González.

Evento del cual no me entere con tiempo y encontré por coincidencia, y del cual solo se pudo captar imágenes.



Anexo 6. Fotografías de evento Kokoro No-Hi.

Fotos por: Karla Mónica Cedano González.



Anexo 7. Fotografías de evento CAF.

Fotos por: Karla Mónica Cedano González.



Anexo 8. Fotografías de evento Halloween No-Matsuri.

Fotos por: Karla Mónica Cedano González.

