



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
VILLA MARÍA**

**Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo A. Podestá"**  
Repositorio Institucional

# **Pensar el otakismo: hacia la consolidación de un campo de estudios**

---

Año  
2018

Autor  
**Álvarez Gandolfi, Federico**

Este documento está disponible para su consulta y descarga en el portal on line de la Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo Alberto Podestá", en el Repositorio Institucional de la **Universidad Nacional de Villa María**.

#### CITA SUGERIDA

Álvarez Gandolfi, F. (2018). *Pensar el otakismo: hacia la consolidación de un campo de estudios*. 20vo Congreso REDCOM. Primer congreso latinoamericano de comunicación de la UNVM. Comunicaciones, poderes y tecnologías: de territorios locales a territorios globales. Villa María: Universidad Nacional de Villa María



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

**Apellido y nombre del autor:** Álvarez Gandolfi, Federico.

**D.N.I.:** 34.814.763

**Pertenencia institucional:** Becario doctoral del CONICET, Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

**Correo electrónico:** [falvarez@sociales.uba.ar](mailto:falvarez@sociales.uba.ar)

**Eje temático:** 15. Sujetos, representaciones y prácticas socio-culturales.

## **Pensar el *otakismo*: hacia la consolidación de un campo de estudios**

Esta ponencia se propone revisar los modos en que han sido estudiadas e interpretadas hasta el momento las diversas prácticas sociocomunicacionales, simbólicas y productivas vinculadas con el fanatismo por el manga y el animé japoneses, cada vez más visibles de la mano de la transnacionalización y la digitalización. En la medida en que los sujetos involucrados con tales prácticas tienden a (auto)identificarse como “otakus”, se plantea englobar este fenómeno bajo el concepto de *otakismo*, término que apunta a dar cuenta de la complejidad de sus significaciones y dinámicas identitarias ante las transformaciones tecnológicas y culturales contemporáneas.

El objetivo principal consiste en establecer un diálogo entre los trabajos que abordan la temática desde la academia latinoamericana, todavía tanto dispersos como exigüos. Así se reconstruirá un estado de la cuestión, contemplando sus puntos de partida y de llegada, para sistematizar algunas de las posibles bases alrededor de las que consolidar el campo de estudios sobre otakus, y destacando la necesidad de su complementación frente a las representaciones dominantes estigmatizan a dichos fans. Asimismo, se

reflexionará sobre los marcos teórico-metodológicos en los que se insertan estas investigaciones, a fin de polemizar con aquellas posturas que caracterizan al *otakismo* como una “(sub)cultura participativa y colaborativa”, producto de la “hibridación posmoderna”, para complejizar sus dimensiones placenteras y afectivas, pero también las relaciones de poder y las desigualdades que atraviesan sus lógicas.

A nivel general, se identificarán continuidades y rupturas entre los estudios de recepción y los estudios sobre fans [*fan studies*], con el objetivo de avanzar en la articulación –aún pendiente– de estos campos. Si bien se corresponden con diferentes tradiciones académicas, desde ellos se presentan problematizaciones sobre las audiencias, los consumos culturales y las identidades. Preocupaciones que les son caras a los estudios sobre otakus.

## **Consideraciones iniciales**

Es evidente que los tiempos han cambiado. Asistimos a una serie de transformaciones e innovaciones cada vez más aceleradas que no solamente atañen a las tecnologías y las ciencias, sino también a la economía, la política, la comunicación, los vínculos sociales y las significaciones, representaciones y prácticas constitutivas de las culturas, entendidas como universos simbólicos.

Si coincidimos en sostener a la comunicación como una disciplina encargada de reflexionar críticamente sobre la producción social de sentidos, debemos en consecuencia pararnos frente al contexto contemporáneo dilucidando las formas en que, más allá de las transformaciones mencionadas, dicha producción sigue siendo atravesada por conflictos alrededor de la administración de los significados, de disputas por el poder para configurar un orden sociocultural que sea reconocido como legítimo.

De este modo, es posible matizar ciertas afirmaciones que se realizan sobre el panorama actual de digitalización y transnacionalización, procesos resultantes en una “cultura de la convergencia” (Jenkins, 2008), potenciados por el entrecruzamiento de medios de comunicación tradicionales y tecnologías digitales, por los que tiende a señalarse que empezarán a primar la valoración positiva de “lo diverso” y la constitución de “audiencias participativas y

colaborativas”, involucradas en prácticas de “prosumo”, es decir, en “prácticas creativas” de producción de sus propios contenidos a partir de sus consumos.

En este marco, ha cobrado mucha visibilidad el consumo de manga y animé –historietas y animaciones japonesas–, así como “la cultura otaku” – categoría que atraviesa las (auto)identificaciones de estos fans– con la que se vincula, cada vez más expandida a nivel global de la mano de Internet (Ito *et al.*, 2012). Por lo tanto, en este trabajo se revisarán las maneras en que ha sido abordado hasta el momento el fanatismo por el manga y el animé, de modo de sistematizar las interpretaciones que se proponen sobre este fenómeno sociocultural desde la academia latinoamericana.

El propósito de esta revisión apunta en una doble dirección:

a) por un lado, se pretende comenzar una puesta en diálogo entre los aún escasos abordajes que se han desarrollado sobre el tema desde Iberoamérica, para que estos dejen de estar aislados y empiecen a reconocerse como parte de un campo de estudios en vía de constitución, reconocimiento ahora posible una vez solucionada su dispersión, otra de las condiciones de estos abordajes que acompañaba a su aislamiento persistente, para lo cual realizó un aporte considerable la creación en 2016 de la Red Iberoamericana de Investigadores en Animé y Manga (RIIAM)<sup>1</sup>.

b) por otro, se quiere sugerir un modo de complejizar las miradas sobre el fanatismo por el manga y el animé a partir de la consideración de las dinámicas de poder que también implica, la complejidad de las representaciones e identidades con las que puede asociarse y que podría ser conceptualizado en términos de *otakismo*, como vengo sosteniendo desde anteriores trabajos de investigación de grado y de posgrado (Álvarez Gandolfi, 2017; 2014).

---

<sup>1</sup> Para más información, pueden consultarse los siguientes sitios: <https://redanimeymanga.wordpress.com/presentacion/> / <https://es-la.facebook.com/redanimeymanga/>

## **Manga y animé, un estado de la cuestión**

Según se advirtió, la producción académica sobre los fans de las historietas y animaciones japonesas en Iberoamérica sigue resultando exigua, frente a la creciente visibilidad y expansión de estos sujetos y de sus prácticas gracias a los procesos de digitalización y transnacionalización, así como aislada, aunque ya no dispersa debido a su paulatino nucleamiento en torno de la RIIAM. A grandes rasgos, los trabajos que abordan el tema del manga y el animé desde diferentes disciplinas, problematizándolo a partir de distintos enfoques, son de dos tipos:

1) los que suelen centrarse en análisis textuales sobre diversos tipos de representaciones y expresividades estético-narrativas, aplicando herramientas teórico-metodológicas propias de la semiótica, la crítica literaria, el análisis del discurso o la historiografía. Entre ellos pueden consultarse, por ejemplo, los desarrollos de Armando Ibarra López y Yadira Robles Irazoqui (2005) sobre los valores políticos presentes en *Dragon Ball Z*; de Francisco Piñón Perales (2010) sobre la presencia de terror y humor en películas animadas japonesas grotescas; de Santiago Andrea Arciniegas Gómez y Sergio Felipe Mora León (2010) sobre cómo el animé prefigura desde su producción textual un modo de recepción placentero; de Michele Takashima Walter (2011) sobre las operaciones poéticas y especulares de transposición intersemiótica, indicial e icónica, entre el manga y el animé; y de Laura Montero Plata (2012) sobre el cine de Hayao Miyazaki.

Dentro de esta misma línea, también es posible encontrar estudios narratológicos como los de Antonio Loriguillo-López (2014), María Antònia Martí Escayol (2014), Andrés Alejandro Vargas Rubio (2014), Roberto Jesús Sayar (2016) y Manuel Hernández-Pérez (2017); así como otros centrados en la construcción de la figura del héroe, como los de Noelia Bellucci *et al.* (2009), Francisco Javier López Rodríguez (2014) y Diego Hernán Rosain (2017). O los trabajos abocados a interpretar los modelos “heréticos” de géneros y sexualidades que son configurados en las historietas y las animaciones japonesas (Robles Bastida, 2011; Roqué López, 2014; Esquivel Flores, 2016).

Al entender que los productos como el manga y el animé son vehículos de representaciones sobre la sociedad y la cultura japonesas que las hacen lograr un alcance transnacional (Vidal Pérez, 2010), los planteos de Antonio Horno López (2015), Analía Costa (2016), Jonathan Muñoz (2016) y Janaina Santo (2016) se preocupan por pensar sus orígenes y sus maneras de tematizar elementos nacionales que hacen a la historia del país nipón. Partiendo de una premisa similar, cabe destacar investigaciones sobre los vínculos entre la naturaleza, el mito, lo humano, el cuerpo, el alma y la tecnología tratados en dichos productos, como las realizadas por Vanina Papalini (2006), Bárbara Goldenstein y Analia Lorena Meo (2011), Alba Torrents (2015) y Martín Gendler (2017).

Asimismo, debe subrayarse que este tipo de intereses suele estar presente en trabajos que planean reflexiones sobre las formas de circulación del manga y el animé por dentro y fuera de Japón (Carril, 2003; Cobos, 2010; Santiago Iglesias, 2010; Rodríguez De León, 2012; Cortez Luz Urbano y De Albuquerque, 2013; Martínez Alonso, 2013; Cambursano, 2015; Fernández, 2015).

2) y, por su parte, están los trabajos del segundo tipo que en su mayoría se interesan por las prácticas de consumo relacionadas con la lectura de manga y el visionado de animé, por lo que conllevan la realización de un trabajo de campo etnográfico en distintas convenciones o eventos temáticos –uno de sus principales espacios territoriales de socialización cara a cara, no mediatizada por plataformas digitales– o al menos de entrevistas cualitativas a los fans, con el objetivo de abordar el modo en que construyen una representación identitaria de sí mismos en tanto parte de un colectivo otaku –con consumos, prácticas y significaciones comunes– que se diferencia de un “otro”, cristalizado ya sea en los no fans “adultos” o en los miembros de distintos “fandoms” –grupos, colectivos o comunidades de fans–, estructurados a partir de los productos mediáticos estadounidenses y/o nacionales dominantes en cada contexto.

Así, por ejemplo, es posible hallar los trabajos insertos en diversos campos disciplinarios que realizan, desde la Antropología Social, Vlad Schüler-Costa (2015) y André Luiz Correia Lourenço (2009), en el Brasil, María Cecilia Díaz (2014), en Argentina, y Luis Perillán (2009), en Chile; desde la Sociología,

María José López Moraga (2011), también en Chile, y Lucía Balderrama Gastelú y Carmen Corina Pérez Hernáiz (2009), en Venezuela; desde la Psicología, David Alfonso Parada Morales y Sonia Uribe Ruiz (2010), en Colombia; y, desde la Comunicación Social, Rosa Siu Córdoba Fung (2009), en Panamá, Mario Javier Bogarín Quintana (2012), en México, y, en Argentina, tanto Milagros Torti Frugone (2016) como Gerardo Ariel Del Vigo y Noelia Carpenzano (2014), quienes llevan adelante un trabajo exhaustivo sobre la socialización entre pares a partir de la práctica del cosplay, es decir, la caracterización de un personaje ficcional mediante la confección de accesorios y/o el uso de vestimentas correspondientes, mismo aspecto en el que focalizan los estudios de Julieta Polverari (2017) y de Victoria Romero Varela (2016), y Mônica Rebecca Ferrari Nunes (2015), en Brasil<sup>2</sup>.

Por supuesto, como toda tipología, se trata de una abstracción que, en este caso, se postula como un modo posible de ilustrar el estado actual del campo de estudios sobre manga y animé, segmentado por intereses en los diferentes procesos de producción, circulación y consumo que atraviesan a tales objetos de la cultura de masas japonesa. Ello no implica que las diferentes autoras y autores que se involucran con este campo no realicen trabajos que puedan oscilar entre tales procesos, sino que lo que ocurre es que se especializan en uno de ellos. Así, es posible advertir que, aproximadamente, las investigaciones centradas sobre la producción y el consumo de historietas y animaciones japonesas en Iberoamérica doblan en número a aquellas que se ocupan de su consumo.

Como se anticipó, sea implícita o explícitamente, las aún más escasas investigaciones sobre manga/animé que parten de este último tipo de interés – conjunto en el que se inscribe mi propio trabajo– tienden a concluir que “la cultura otaku”, asociada a las diversas prácticas de consumo desarrolladas alrededor del manga y del animé, puede ser comprendida a la luz del “cosmopolitismo cultural” (Jenkins, 2009) que sería característico de la época

---

<sup>2</sup> También cabe destacar el trabajo ensayístico de Alejandro Soifer (2012) dado que, si bien se trata de una obra de divulgación que aborda a los otakus transversalmente, enumera algunos consumos culturales diferenciales y “nostálgicos” que son propios de las “culturas nerd, geek y friki” y que pueden ser adjudicados a los primeros: historietas, series animadas de televisión y videojuegos clásicos, productos a los cuales suelen acceder a través de Internet, de manera alternativa y paralela a las vías comerciales dominantes.

actual: la posibilidad de construir una “identidad alternativa” a partir del consumo de bienes simbólicos transnacionales, “contrarios” a las tendencias homogeneizadoras de las propias sociedades nacionales, o incluso a la expansión a nivel global del poder de influencia simbólica de los Estados Unidos mediante la industria hollywoodense.

Profundizando dicha línea, suele describirse a la “cultura otaku” -¿de modo reivindicativo?- como un espacio simbólico de “democratización” y “libertad”, ámbito propicio para una suerte de “empoderamiento” de los fans, capaces de involucrarse con “prácticas creativas y colaborativas de producción”, así como dispuestos a implicarse en procesos “descentralizados” de “participación” y de “aprendizaje horizontal”, entre pares, de la mano del desarrollo de Internet y un “nuevo” paradigma de “comunicación multidireccional”.

En líneas generales, aquí se sostiene que estas conclusiones responden a dos condiciones:

\* por un lado, pueden ser entendidas como un intento de tomar distancia de las representaciones sociomediáticas dominantes que, tanto a nivel global (Kinsella, 2000) como a nivel local (Borda y Álvarez Gandolfi, 2014), suelen estigmatizar a los otakus como sujetos “raros” o “anormales”, “peligrosos” o “ridículos”. Tales representaciones serían las que dan cuenta de los motivos por los cuales los fans del manga y animé encontrarían en su fandom –grupo de pares, colectivo o comunidad– un espacio propio de pertenencia y contención, debido a su marginación generalizada. Ello dado que su “identidad cultural” solo podría ser comprendida por aquellos que comparten los gustos e intereses y las prácticas de consumo a través de las cuales se construye su “alternatividad”.

\* y, por otro lado, podría pensarse que resultan de la aplicación de un marco conceptual universalizado para explicar diversas realidades, por una suerte de transposición analógica. En este sentido, predominan las referencias a las definiciones de “cultura” y “subcultura” propuestas desde los estudios culturales británicos por autores como Raymond Williams (1994 [1981]) y Dick Hebdige (2004 [1979]); las citas a teorizaciones propuestas en distintos trabajos



japoneses como los de Mizuko Ito *et al.* (2012) y Hiroki Azuma (2012), popularizados desde la academia anglosajona, sobre la “ética artesanal de alternatividad” que caracterizaría a las prácticas de los fans del manga y del animé; y la extrapolación de interpretaciones posmodernistas desde las cuales se piensa a este grupo como una “comunidad de guardarropa” dentro de la que pueden asumirse “identidades efímeras y evanescentes” (Bauman, 2003) que coexisten con una multiplicidad fragmentaria de opciones, explicadas a partir de procesos de “hibridación cultural” (García Canclini, 2001 [1990]). Lo que ocurre es que lo que podría ser entendido como ciertos lineamientos homogeneizadores de estos planteos tienden a no ser complejizados –en su dimensión múltiple, conflictiva y desigual– o, al menos, a ser puestos entre paréntesis, justamente para poder advertir las lógicas y los sentidos del fandom otaku, lógicas y sentidos que les son negados desde sus representaciones sociomediáticas dominantes.

Por lo tanto, si bien podría coincidirse con que estas conclusiones constituyen una base imprescindible para aproximarse a la interpretación del consumo de historietas y animaciones japonesas, a su vez habría que considerarlas como un momento analítico a seguir siendo contrastado y profundizado. En especial porque, al tiempo que permiten problematizar las lecturas sociomediáticas reduccionistas sobre el fenómeno del fanatismo por el manga y el animé en particular –y sobre la globalización en general–, corren el riesgo de caer en un nuevo tipo de reduccionismo, por su tendencia homogeneizadora a poner entre paréntesis las distinciones entre los propios fans o las dimensiones específicas que trascienden la “productividad/creatividad” y la “celebración de la diversidad cultural”. Tal complejidad, como se verá en el siguiente apartado, es la que se propone contemplar bajo la conceptualización del fenómeno en términos de *otakismo*.

## **De las diferenciaciones externas a las distinciones internas: afecto y poder**

De lo observado hasta este punto, puede desprenderse que una de las principales áreas de vacancia del campo de estudios sobre otakus en vías de constitución es aquella que remite a las jerarquías dentro del propio fandom y a las lógicas que exceden su “participación activa y/o resistente”. Pese a que tiendan a reconocerse diferentes tipos de fans del manga/animé –en función de las producciones y prácticas de consumo con las que se involucran–, no se problematizan los conflictos intragrupalos que se establecen entre ellos a partir de las desiguales posiciones sociales que ocupan. Por el contrario, se describen y analizan las prácticas e intereses que tienen en común, haciendo foco en el consenso y celebrándolas por su carácter sociocultural diverso, de modo que termina por concebirse a la “cultura otaku” como un universo simbólico autónomo e invariable.

Si bien en algunos de los trabajos ya citados se menciona la existencia de conflictos y jerarquías internas entre los fans del manga/animé, se las atribuye a dinámicas generales que se piensan como extensibles a todo grupo social, y que se explican en términos bourdieanos a partir de las luchas por la apropiación de un capital que permite ubicarse en una posición de superioridad dentro de un campo. De este modo, paradójicamente, se pierde la especificidad del fandom otaku tensionando su conceptualización como “campo”, dada su falta de autonomía relativa: así, dichos estudios afirman que el “capital simbólico específico” que se pone en juego en este caso es “el conocimiento”, pues cuanto mayor conocimiento se demuestre sobre el manga/animé y las prácticas vinculadas con su consumo, se logra un mayor prestigio dentro de la comunidad.

A su vez, este mayor nivel de conocimientos se vincula con una diferenciación etaria entre “veteranos o novatos”, lo que, nuevamente, implica perder de vista las lógicas específicas que cobran las distinciones internas entre los otakus. Asimismo, se sugiere que dichas disputas y jerarquías son atenuadas por el supuesto peso que cobrarían la “carnavalización” –entendida en términos bajtinianos como “igualación” y “desjerarquización”– de los eventos o convenciones, en sus interacciones cara a cara, y la “inteligencia colectiva”,

en sus interacciones digitales, lo que otorgaría al fandom un aparente “carácter solidario, horizontal y descentralizado”, por el que incluso se sostiene que los que tienen más conocimientos y, en consecuencia, ocupan una posición de superioridad en el fandom, los comparten entre pares, razón por la cual justamente terminan siendo reconocidos.

Aquí pueden trazarse ciertas continuidades entre los estudios sobre otakus, los estudios sobre fans [*fan studies*] y los estudios de recepción, de los que los segundos son parte a la vez que los exceden (Staiger, 2005). En principio, la caracterización de los otakus como productores de contenidos creativos y resistentes juega en un sentido similar al de los planteos iniciales sobre los fans en general que, frente a un contexto de estigmatización durante comienzos de los años noventa que los pintaba como sujetos “pasivos” y “aislados”, llevó a Jenkins (2013 [1992]) –considerado el “padre fundador” del campo de los *fan studies*– a conceptualizar sus prácticas como “productivas” y “comunitarias”. Ello inspirándose en la versión estadounidense de los estudios culturales de audiencia que, haciendo a un lado la dimensión del poder, se centraron en la polisemia textual y en las mediaciones del consumo mediático.

Por su parte, en América Latina, ante un paradigma de investigaciones sobre la comunicación centrado en los medios y en sus efectos, la década del ochenta trajo consigo un “giro hacia la recepción”, por el cual comenzó a interpretarse a las audiencias como “activas” y se pasó de estudiar productos a estudiar procesos e interpretaciones, atendiendo a la dimensión política de las culturas populares, a su carácter “resistente” frente a los mensajes mediáticos y al carácter comercial de la producción simbólica orientada a las masas (Alabarces, 2008). Audiencias que son recategorizadas como usuarias de plataformas digitales y “prosumidores” interconectados que ya no se contentan con un “consumo pasivo”, sino que realizan sus propias producciones creativas y colaborativas a partir de los productos de las industrias culturales (Saintout y Ferrante, 2011). Lo que no hay que perder de vista son las influencias recíprocas, las negociaciones y tensiones, expropiaciones y reapropiaciones, entre la cultura de masas, las industrias culturales, las corporaciones mediáticas y los consumidores, usuarios y fans que forman parte de las culturas participativas en un contexto de convergencia.

Por último, es necesario también problematizar aquellos planteos que, extrapolando las ideas de Jenkins (2008; 2009) y Azuma (2012), sugieren que los fans del manga/animé son sujetos “híbridos” que resultan de una mezcla intercultural entre simbolismos japoneses y de su cultura de origen que coexisten armoniosamente, en un panorama “posmoderno” en el que se presupone que ya no funcionarían las rígidas jerarquías sobre las que se sostenía el orden sociocultural moderno. No debe olvidarse que, si bien las mezclas de contenidos son técnicamente posibles dada la cada vez mayor expansión de acceso a Internet y el entrecruzamiento de medios tanto tradicionales como digitales, las competencias para realizarlas no están igualmente distribuidas, así como tampoco sus resultados finales logran la misma legitimidad dentro del fandom ni tienen los mismos significados para todos sus miembros (Álvarez Gandolfi, 2017). Y, como vengo sosteniendo en mis propios trabajos, estas diversas competencias y valoraciones no solo están relacionadas con un clivaje etario-generacional, teniendo en cuenta que el desarrollo sostenido del fenómeno lo hace ir más allá de los sectores juveniles con los que se vinculaba inicialmente –abarcando a las infancias y a los adultos–, sino que también se asocian con su expansión transclasista, en la medida en que cada vez más el manga y animé son productos consumidos por distintos sectores sociales, tanto medios como populares.

A la problematización de tales desigualdades sociosimbólicas y valorativas apunta también a enraizar las problemáticas comunicacionales en las diversidades de los territorios locales y proyectarlas a los territorios globales. O, dicho de otro modo, y en este caso, advertir las maneras particulares en que el *otakismo*, como fenómeno sociocultural transnacional, se despliega por fuera de Japón, identificando continuidades y discontinuidades, así como atendiendo a la captación de las diversas lógicas que pueden atravesar sus prácticas, en especial aquellas asociadas con el placer y la inversión afectiva, con la “proximidad emocional” que, junto con la “distancia crítica”, caracteriza el modo de recepción de los fans (Jenkins, 2013 [1992]), pero que hasta el momento es una dimensión relegada para celebrar la “resistencia crítica” y la “productividad creativo-colaborativa” de nuevos textos ficcionales, gráficos o audiovisuales.

## Consideraciones finales

Hablar de *otakismo* para teorizar sobre el fanatismo por el manga/animé apunta a continuar complejizando sus interpretaciones, volviendo a poner sobre la mesa su carácter de proceso tanto múltiple como dinámico –que tiende a quedar en un segundo plano cuando se hace referencia a “la cultura otaku” o “la identidad otaku”– y con lógicas específicas que se vinculan con la inscripción de este fandom en el espacio social más amplio, a la vez que trascienden la dominación o la resistencia, la homogeneización o la diversidad.

Resta insistir en la necesidad de complementar los diferentes tipos de abordaje para consolidar el campo de estudios sobre el manga, el animé y sus consumidores o fans, los otakus. En efecto, las fases de producción-creación, circulación-distribución y consumo-apropiación de los objetos de la cultura de masas japonesa, como productos transnacionales cada vez más expandidos en la actualidad, están íntimamente relacionadas. Por lo tanto, como advierte Analia Lorena Meo:

para comprender su importancia cultural, social, política y económica no solo deberíamos analizar sus tramas narrativas y las representaciones que se plasman en ellas, sino también contextualizar estos productos culturales en sus ámbitos de creación y de circulación más allá de las fronteras de Japón, y el consumo, casi inmediato, de dichos productos culturales en la actualidad posibilitado por los avances tecnológicos y la globalización (2016: 252).

Se trata de reponer los contextos en los que se desarrollan y las características específicas que adquieren las diferentes apropiaciones posibles a partir de un fanatismo compartido, según los objetos de la cultura de masas y los fandoms implicados. Ello para aprehender la complejidad del fenómeno, las formas particulares en las que implica una actualización de las dinámicas del poder y una alternativa a ellas, pero también los sentidos en los que las excede. Es esta la dirección en la que podría orientarse la consolidación del campo de estudios sobre el *otakismo*.

## Bibliografía

- ALABARCES, Pablo (2008): "Un destino sudamericano. La invención de los estudios sobre cultura popular en la Argentina", en ALABARCES, Pablo y RODRÍGUEZ, María (comps.) *Resistencias y mediaciones. Estudios sobre cultura popular*. Buenos Aires: Paidós.
- ÁLVAREZ GANDOLFI, Federico (2017): *Fanatismos contemporáneos y cultura de la convergencia. Un estudio online sobre la construcción de identidades juveniles en torno del consumo de manga y animé en Argentina*. Buenos Aires: Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura, UBA.
- ÁLVAREZ GANDOLFI, Federico (2014): *Subcultura otaku. Representaciones, prácticas e identidades juveniles de los fans del manga y el animé en Argentina*. Buenos Aires: Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UBA.
- ARCINIEGAS GÓMEZ, Santiago Andrea y MORA LEÓN, Sergio Felipe (2010): *Fuck Yeah Anime!* Trabajo de Grado de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo. Bogotá: Universidad Sergio Arboleda.
- AZUMA, Hiroki (2012): "Database Animals", en ITO, Mizuko, OKABE, Daisuke y TSUJI, Izumi (eds.) *Fandom Unbound. Otaku Culture in a Connected World*. New Haven y Londres: Yale University Press.
- BALDERRAMA GASTELÚ, Lucía y PÉREZ HERNÁNIZ, Carmen Corina (2009): *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*. Caracas: Tesis de Licenciatura en Sociología, Universidad Católica Andrés Bello.
- BAUMAN, Zygmunt (2003): *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: FCE.
- BELLUCCI, Noelia, DONALDSON, Rosario y VARNERIN, Romina (2009): "Superhéroes en el anime: un abordaje semiótico", en *Itinerarios de la comunicación: ¿Una construcción posible?* San Luis: Red Nacional de Investigadores en Comunicación.
- BOGARÍN QUINTANA, Mario Javier (2012): *Otakus bajo el sol. La construcción sociocultural del fanático de manga y anime en Mexicali*. Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California.

- BORDA, Libertad y ÁLVAREZ GANDOLFI, Federico (2014): “Viejos criticando el anime’. Luchas simbólicas entre otakus y medios”, en *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, Vol. 11, N° 21, pp. 98-109. Disponible en: <http://www.alaic.org/revistaalaic/index.php/alaic/article/view/591/365>
- CAMBURSANO, Karen (2015): “Perversión, conservadurismo y espanto social. Críticas al animé consumido por niños”, en *Congreso Latinoamericano de Comunicación. Preguntas, abordajes y desafíos contemporáneos del campo comunicacional*. Buenos Aires: UBA.
- CARRIL, Mariela (2003): *Anime y Manga*. Buenos Aires: Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UBA.
- COBOS (2010): “Animación japonesa y globalización. La latinización y la subcultura otaku en América Latina”, en *Razón y Palabra*, N° 72, pp. 1-28. Disponible en: [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia\\_72/32\\_Cobos\\_72.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf)
- CORREIA LOURENÇO, André Luiz (2009): *Otakus. Construção e representação de si entre aficionados de cultura pop nipônica*. Río de Janeiro: Tesis de Doctorado en Antropología Social, Universidad Federal de Río de Janeiro.
- CORTEZ LUZ URBANO, Karen y DE ALBUQUERQUE, Afonso (2013): “Ficção Seriada, Cultura Nacional e Desocidentalização: o caso dos animês”, en *Revista acadêmica: Contemporânea | Comunicação & Cultura*, Vol.11, pp. 56-71.
- COSTA, Analía (2016): “Memorias de la Segunda Guerra Mundial en el manga”, en *Revista de Filología Románica*, Vol. 33, pp. 53-60.
- DEL VIGO, Gerardo Ariel y CARPENZANO, Noelia (2014): *Más allá del mundo feliz del fin de semana. Cosplay en la Argentina*. Buenos Aires: Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UBA.
- DÍAZ, María Cecilia (2014): *Trayectorias apasionadas: una etnografía entre fans de la cultura japonesa en Córdoba, Argentina*. Río de Janeiro: Tesis de Maestría en Antropología Social, UFRJ.
- ESQUIVEL FLORES, Áurea Xaydé (2016): “Yaoi. Pornografía homoerótica para mujeres”, en *Revista Electrónica Límulus*, pp. 1-9. Disponible en:

[https://www.academia.edu/11850982/Yaoi\\_Pornograf%C3%ADa\\_homoer%C3%B3tica\\_para\\_mujeres](https://www.academia.edu/11850982/Yaoi_Pornograf%C3%ADa_homoer%C3%B3tica_para_mujeres)

- FERNÁNDEZ, Paula (2015): “¿Hallyu vs. Cool Japan? Las relaciones Corea-Japón desde la perspectiva de las industrias culturales”, en *Revista de la Red Argentina de Centros de Estudios Internacionales (RACEI)*, Vol. 1, N° 1, pp. 48-61.
- FERRARI NUNES, Mônica Rebecca (org.) (2015): *Cena cosplay. Comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*. Porto Alegre: Sulina.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (2001 [1990]): *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Paidós.
- GENDLER, Martín (2017): “El secreto detrás del alma humana en un mundo tecnológico”, en *Libertimento*. Disponible en: <http://libertimento.com.mx/main/el-secreto-detras-del-alma-humana-en-un-mundo-tecnologico/>
- GOLDENSTEIN, Bárbara y MEO, Analía Lorena (2011): *Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza*. Buenos Aires: Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UBA.
- HEBDIGE, Dick (2004 [1979]): *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona: Paidós.
- HERNÁNDEZ-PÉREZ, Manuel (2017): *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza: Prensas Universitarias.
- HORNO LÓPEZ, Antonio (2015): *Los orígenes del cine de animación japonés. De Katsudo Shashin a Astroboy*. Granada: Editorial Godel.
- IBARRA LÓPEZ, Armando y ROBLES IRAZOQUI, Yadira (2005): “*Dragon Ball Z y Los Simpsons: propuestas axiológicas en la televisión para la conformación de la vida política de la comunidad infantil*”, en *Comunicación y Sociedad*, N° 3. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, enero-junio, pp. 67-94.
- ITO, Mizuko, OKABE, Daisuke y TSUJI, Izumi (eds.) (2012): *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven y Londres: Yale University Press.
- JENKINS, Henry (2009): *Fans, blogueros y videojuegos*. Barcelona: Paidós.



- JENKINS, Henry (2008): *Convergence Culture*. Barcelona: Paidós.
- JENKINS, Henry (2013 [1992]): *Textual Poachers*. Londres: Routledge.
- KINSELLA, Sharon (2000): *Adult Manga. Culture and Power in Contemporary Society*. Honolulu: Universidad de Hawaii.
- LÓPEZ MORAGA, María José (2011): *Los fans de la animación japonesa en el gran Santiago*. Santiago de Chile: Tesis de Licenciatura en Sociología, Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
- LÓPEZ RODRÍGUEZ, Francisco Javier (2014): "Death Note. Asesinando en nombre de la justicia", en VARGAS, Juan (coord.) *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*. Mallorca: Dolmen.
- LORIGUILLO-LÓPEZ, Antonio (2014): "Sísifos modernos: narrativas no lineales aplicadas a las adaptaciones de videojuegos en la animación japonesa", en *FOTOCINEMA. Revista científica de cine y fotografía*, Nº 9, pp. 221-236.
- MARTÍ ESCAYOL, Maria Antònia (2014). "La novela gráfica japonesa. Osamu Tezuka", en CID LUCAS, Fernando (ed.) *La narrativa japonesa: del "Genji Monogatari" al manga*. Madrid: Cátedra.
- MARTÍNEZ ALONSO, Germán (2013): "Tres momentos de la circulación del animé y el manga en Argentina", en *Revista Questión*, Vol. 1, Nº 39, pp. 169-178.
- MEO, Analia Lorena (2016): "Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI", en *Revista Questión*, Vol. 1, Nº 51, pp. 251-265.
- MONTERO PLATA, Laura (2012): *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- MUÑOZ, Jonathan (2016): "El discurso histórico, la historia y el anime", en *Libertimento*. Disponible en: <http://libertimento.com.mx/main/el-discurso-historico-la-historia-y-el-anime/>
- PAPALINI, Vanina (2006): *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía.
- PERILLÁN, Luis (2009): *Otakus en Chile*. Tesis de Licenciatura en Antropología. Santiago de Chile: Universidad de Chile.

- PIÑÓN PERALES, Francisco (2010): "La representación grotesca en el anime", en *Perifrasis*, Vol. 1, N° 2. Bogotá: Facultad de Arte y Humanidades de la Universidad de los Andes, julio-diciembre, pp. 95-113.
- POLVERARI, Julieta (2017): *¿Vestir la industria cultural? Construcción identitaria cosplayer en Buenos Aires*. La Plata: Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNLP.
- ROBLES BASTIDA, Nazario (2011): "Sexualidad 2D: Política, imaginación y libido dentro de una subcultura posmoderna", en *Razón y Palabra*, N° 77. Monterrey: Tecnológico de Monterrey, agosto-octubre.
- RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando (2012): *26 años de anime en Panamá. El cine de animación japonés (1917-1967)*. Panamá: EdiLiber.
- ROMERO VARELA, Victoria (2016): *El cosplay en Argentina. La construcción local de un fenómeno mundial*. Rosario: Tesina de Licenciatura en Comunicación Social, UNR.
- ROQUÉ LÓPEZ, Camila (2014): "Géneros, discursos y sexualidades: inscripción y constructos genre/gender en la serie *Gravitation*", en *Sujetos emergentes y prácticas culturales: experiencias y debates contemporáneos*. Córdoba, pp. 127-138.
- ROSAIN, Diego Hernán (2017). "El sueño de los héroes: las máscaras del marino en Magi: Sinbad no Bōken", en *Cuco. Cuadernos de Cómic*, N° 9, pp. 37-52.
- SAINTOUT, Florencia y FERRANTE, Natalia (2011): "La recepción no alcanzó: aportes para pensar una nueva agenda de comunicación", en JACKS, Nilda (coord.) *Audiencias y recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro*. Quito: CIESPAL.
- SAYAR, Roberto Jesús (2016): "El martirio en *Saint Seiya* a la luz de *IV Macabeos*", en SONNA. Valeria y ILARRAGA, Rodrigo (coords.) *Filosofía y cultura popular. Cine, series, música y literatura desde las Humanidades*. Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras, UBA.
- SANTIAGO IGLESIAS, José Andrés (2010): *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Barcelona: Comanegra.

- SANTO, Janaina (2016): "Gen pés descalços e o nacionalismo japonês: interseções", en MATTOS GONÇALVES, Rodrigo (comp.) *Tempos Conservadores: Estudos críticos sobre as direitas*. Goiana: Ed. Gárgula.
- SCHÜLER-COSTA, Vlad (2015): "*Mais do que fãs*": o universo da crítica de animê e mangá na Internet. Río de Janeiro: UFRJ.
- SOIFER, Alejandro (2012): *Que la fuerza te acompañe. La invasión de las culturas nerd, geek y friki*. Buenos Aires: Marea.
- STAIGER, Janet (2005): "Introduction", en *Media Reception Studies*. Nueva York: Universidad de Nueva York.
- TAKASHIMA WALTER, Michelle (2011): "*Hagane no Renkinjutsushi*: do mangá para animês", en *Razón y Palabra*, Año 16, N° 77 B. Monterrey: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, agosto-octubre.
- TORRENTS, Alba (2015): "Cuerpos sin límite: tecnología e identidad en el anime de ciencia ficción", en LOZANO, Artur (ed.) *El Japón Contemporáneo. Una aproximación desde los Estudios Culturales*. Bellaterra: Ediciones Bellaterra.
- TORTI FRUGONE, Milagros (2016): *Los nuevos productos digitales en Argentina. Fanfics, fanart y fan videos en la cultura del fandom de Buenos Aires (2001-2012)*. Bernal: Tesis de Maestría en Industrias Culturales, Universidad Nacional de Quilmes.
- URIBE RUIZ, Sonia y PARADA MORALES, David Alfonso (2010): *Representaciones sociales en relación al fenómeno manga-anime en jóvenes bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como otaku*. Bogotá: Tesis de Licenciatura en Psicología, Fundación Universitaria Los Libertadores.
- VARGAS RUBIO, Andrés Alejandro (2014): "Estructuras Narrativas e Intertextos en Caballeros del Zodiaco", en *V Congreso Nacional e Internacional de la Asociación Colombiana de Estudios Semióticos*. Cali.
- VIDAL PÉREZ, Luis Antonio (2010): *El Anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto*. Lima: Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad César Vallejo.
- WILLIAMS, Raymond (1994 [1981]): *Sociología de la cultura*. Barcelona: Paidós.