UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS

Trabajo de Integración Curricular modalidad Proyecto de Investigación previo a la obtención del Grado en Licenciado en Sociología

TÍTULO

Consumo de la cultura otaku como elemento, un configurador de la identidad juvenil en la ciudad de Guaranda 2022

AUTOR

Marcelo Sebastián Pilamunga Cedeño

CARRERA

SOCIOLOGÍA

TUTOR

Antr. Pablo Oswaldo González León, Msc.

Junio 2023

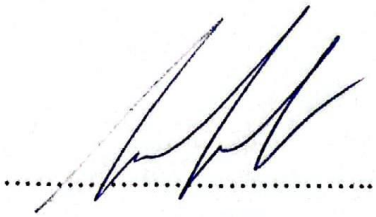
GUARANDA - ECUADOR

Declaración de autoría

Yo, GONZÁLEZ LEÓN PABLO OSWALDO MSC, en mi calidad de tutor del trabajo investigativo como modalidad de titulación contemplada en el Reglamente de Unidad de Titulación de la Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Políticas; designado mediante resolución de Consejo Directivo, bajo juramento **CERTIFICO:** que el SR: Pilamunga Cedeño Marcelo Sebastián egresado de la facultad de Jurisprudencia, Ciencias sociales y políticas, Carrera de Sociología, ha cumplido todos los requisititos del caso en lo que respecta al trabajo de Investigación, Previo a la obtención del título de Sociólogo; con el tema: CONSUMO DE LA CULTURA OTAKU COMO ELEMENTO, UN CONFIGURADOR DE LA IDENTIDAD JUVENIL EN LA CIUDAD DE GUARANDA AÑO 2022; el mismo que con todos los requisitos legales y reglamentarios, siendo de su propia autoría, en tal virtud, se aprueba el mismo y se autoriza su presentación para la calificación respectiva por parte del tribunal de grado que fuere designado.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente



Antr. González León Pablo Oswaldo. Msc

DOCENTE TUTOR

Derechos de Autor

Yo, Marcelo Sebastian Pilamunga Cedeño, con numero de Cedula 0202680351, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del presente trabajo de Titulación **"CONSUMO DE LA CULTURA OTAKU COMO ELEMENTO, UN CONFIGURADOR DE LA IDENTIDAD JUVENIL EN LA CIUDAD DE GUARANDA 2022",** correspondiente a la modalidad de proyecto de investigación, conceda a favor de la Universidad Estatal de Bolívar una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso comercial de la obra con fines estrictamente académicos, por lo que conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, de conformidad a lo establecido en el artículo 114 del código orgánico de la economía social de los conocimientos,
Creatividad e Innovación

Como autor declaro que la obra objeto de la presente autorización es original forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que podría presentar por esta causa y liberando ala Universidad Estatal de Bolívar



Marcelo Sebastian Pilamunga Cedeño

C.I. 0202680351

Informe de Turnitin

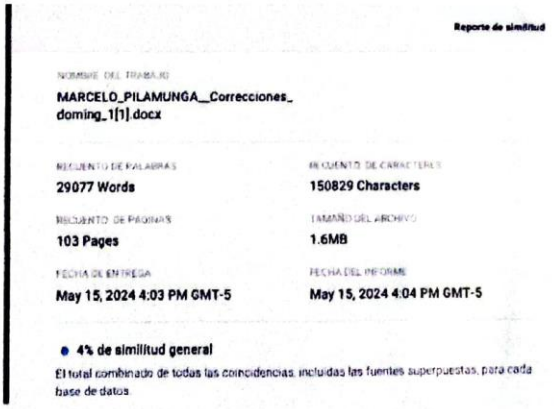
PARA: Marcelo Sebastian Pilamunga Cedeño

DE: Antr. Pablo Oswaldo González León, Msc.

ASUNTO: Informe de TURNITIN

FECHA: 12 de junio de 2024

Adjunto al presente, sírvase encontrar el documento final del Trabajo de Investigación titulado; **"CONSUMO DE LA CULTURA OTAKU COMO ELEMENTO, UN CONFIGURADOR DE LA IDENTIDAD JUVENIL EN LA CIUDAD DE GUARANDA 2022".** Elaborado por el señor **MARCELO SEBASTIAN PILAMUNGA CEDEÑO** bajo mi dirección, previa a la obtención del título de **LICENCIADO DE SOCIOLOGÍA**, EL MISMO QUE CUMPLE CON LOS COMPONENTES QUE EXIGE 11 Reglamento de titulación vigente de la Facultad de Jurisprudencia. Ciencias Sociales y Políticas de la Universidad Estatal de Bolívar e incluye el informe de la herramienta TURNITIN, el cual avala los niveles de 4% de similitud 96% de originalidad del trabajo investigativo.



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO
MARCELO_PILAMUNGA__Correcciones_doming_1[1].docx

RECUENTO DE PALABRAS
29077 Words

RECUENTO DE CARACTERES
150829 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS
103 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO
1.6MB

FECHA DE ENTREGA
May 15, 2024 4:03 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME
May 15, 2024 4:04 PM GMT-5

● 4% de similitud general
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

Atentamente.

Antr. Pablo Oswaldo González León. Msc
TUTOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Declaración juramentada

Yo: PILAMUNGA CEDEÑO MARCELO SEBASTIAN, portador de la cedula N. 0202680351 egresado de la Carrera de Sociología de la Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Politicas de la Universidad Estatal de Bolívar, bajo juramento declaro en forma libre y voluntaria que el presente trabajo de integración curricular modalidad proyecto de investigación con el tema; "**CONSUMO DE LA CULTURA OTAKU COMO ELEMENTO, UN CONFIGURADOR DE LA IDENTIDAD JUVENIL EN LA CIUDAD DE GUARANDA EN EL AÑO 2022**", es de mi autoría, así como las expresiones vertidas en la misma, que se ha realizado bajo la recopilación bibliográfica, tanto de libros revistas, publicaciones y aplicación de entrevistas en territorio, mismo que fueron necesarios para la elaboración del presente trabajo investigativo.

Como autor declaro que la obra objeto de la presente autorizaciones original forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad Estatal de Bolívar.

Atentamente. -

Dr. Guido Fierro Barragán
NOTARIO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA

MARCELO SEBASTIAN PILAMUNGA CEDEÑO

CI. 0202680351

ESCRITURA PÚBLICA

DECLARACION JURADA

SR. MARCELO SEBASTIAN PILAMUNGA CEDEÑO

En la ciudad de Guaranda, Capital de la Provincia de Bolívar, República del Ecuador, hoy día MIÉRCOLES DIECINUEVE DE JUNIO DE DOS MIL VEINTE Y CUATRO , ante mí, Doctor GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN, NOTARIO PÚBLICO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA, comparece el señor **MARCELO SEBASTIAN PILAMUNGA CEDEÑO,** portador de la cédula de ciudadanía número cero dos cero dos seis ocho cero tres cinco uno. El compareciente es de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, de estado civil, soltero, capaz de contraer obligaciones, domiciliado en esta ciudad y Cantón móvil número 0995099707, a quien de conocerlo doy fe en virtud de haberme exhibido su cédula de ciudadanía, cuya copia adjunto a esta escritura. Advertido por mí el Notario de los efectos y resultados de esta escritura, así como examinados en forma separada, de que comparece al otorgamiento de la misma sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, juramentado en debida forma, prevenido de la gravedad del juramento, de las penas del perjurio y de la obligación que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud, bajo juramento declara lo siguiente: " Previo a la obtención del Título de Licenciado en Sociología que los criterios e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado " **CONSUMO DE LA CULTURA OTAKU COMO ELEMENTO, UN CONFIGURADOR DE LA IDENTIDAD JUVENIL EN LA CIUDAD DE GUARANDA EN EL AÑO 2022",** son de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autor. Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad." (Hasta aquí la declaración juramentada rendida por el compareciente, la misma que queda elevada a escritura pública con todo el valor legal). Para el otorgamiento de esta escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso; y leída que les fue a los comparecientes íntegramente por mí el Notario, se ratifican en todo su contenido y firman conmigo en unidad de acto. Incorporo esta escritura pública al protocolo de instrumentos públicos, a mi cargo. De todo lo cual doy fe.-

SR. MARCELO SEBASTIAN PILAMUNGA CEDEÑO
C.C.0202680351

Doctor Guido Fabián Fierro Barragán
NOTARIO PÚBLICO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA.

Dr. Guido Fierro Barragán
NOTARIO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA

DERECHOS DE AUTOR

Yo; Marcelo Sebastián Pilamunga Cedeño, portador de la Cédula de Identidad No 0202680351, en calidad de autor titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **Consumo de la cultura otaku como elemento, un configurador de la identidad juvenil en la ciudad de Guaranda 2022.,** Modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



Marcelo Sebastián Pilamunga Cedeño

Autor

vi. Dedicatoria

Agradeciendo en primeras a Dios por proporcionar la congruencia de haber culminado mi vida académica en tan querida institución, donde he podido compartir e instruirme en la rama de la Sociología como una ciencia que determina las diferentes problemáticas colectivas, individuales, económicas, culturales, en donde como investigador me ha llevado a tener otra visión del mundo. Agradecer también a mi Padre y a mi hermana quienes han sido un pilar importante y me han ayudado en todo este proceso educativo a no darme por vencido, y en memoria de mi Abuelo que en paz descanse quien con sus consejos me ha sabido dar la valentía de seguir con mis estudios, a mi Madre en su memoria es dedicada este trabajo de investigación, y por último a todas las personas que me han sabido apoyar tanto en el proceso de inicio como de culminación de la carrera a mis amistades Hugo Altamirano un gran amigo que con sus sanos consejos me ha sabido inspirar a cada día ser más humilde como deportista como persona siempre con la verdad en alto y a seguir viviendo a pesar de las caídas y tropiezos que pueda haber en el transcurso de la vida, en los estudios y en el deporte mismo, Jamileth Pérez y Madeleine Quinzo por aportar con tantos consejos de no decaer en las malas decisiones ser consciente de quienes me rodean tanto dentro de lo académico como en la vida diaria por tan valiosos consejos me han dado el impulso de seguir en tan arduo camino

vi. Agradecimiento

Un agradecimiento fraterno a mi Tutor el Antropólogo Pablo González, que con sus conocimientos supo orientarme para realizar este trabajo de investigación, a los maestros Sociólogo Fernando Rea, y la Socióloga Sheila Rangel, que son los que pusieron las bases para todo el conocimiento adquirido en estos cuatro años que con gran gratitud me dirijo a ustedes con altas gracias, por sus horas invertidas, que en el futuro sus conocimientos los pueda poner en práctica.

vii. Índice

Declaración de autoría 1
Derechos de Autor 2
Informe de Turnitin 3
Declaración juramentada 4
vi. Dedicatoria 5
vi. Agradecimiento 7
vii. Índice 8
Capítulo I: Problema 9
1.1 Resumen – abstract 10
1.2 Introducción 12
1.3 Planteamiento del Problema 15
1.4 Hipótesis 16
1.5 Variables 16
1.5.1 Variable Independiente 16
1.5.2 Variable Dependiente 16
1.6 Objetivos 16
1.6.1 Objetivo General 16
1.6.2 Objetivos Específicos 16
1.7 Justificación 17
Capítulo II – Marco Teórico 19
2.1 Marco Histórico, sobre el anime y manga 19
2.2. Marco Teórico 23
2.2. La distinción: Pierre Bourdieu 26
2.2.1. La crítica social, juico de gusto. 26
2.2.2. Construcción y diferencia, capital Cultural y capital escolar 30
2.2.3. Transmisión del capital cultural y su efecto 33
2.2.4. Cultura juvenil e influencia del anime 34
2.2.5. Las corrientes de pensamiento sobre la juventud 35
2.2.6. Mostrar y representar la identidad. 38
2.2.7. La identidad socializada. 39
2.2.8. Sociedad del consumo. 40
2.2.9. La vida consumidora desde la perspectiva de Bauman 41
2.2.10. Consumo de cultura japonesa enfoque en globalización. 42
2.2.11. Modernidad liquida, Zygmund Bauman 42

Movimiento posmoderno: Otakus 47
2.2.12. Identidad otaku, una expresión globalizada. 48
2.2.13. Elementos sociales del otakismo japonés. 55
2.2.14. Consumo de la cultura otaku como elemento de identidad. 56
Capítulo III – Metodología 59
3.1. Método de la investigación. 59
3.2. Tipo de Investigación, metodología. 60
3.3. Técnicas e instrumentos de investigación. 60
3.4. Criterio de inclusión y criterio de exclusión. 61
3.5. Población y muestra 62
3.6. Localización geográfica del estudio. 63
Capítulo IV – Resultados y discusión 64
4.1. Presentación de Resultados. 64
4.2. Resultado por categorías 64
4.2.1. Interpretación de las culturas. 64
4.2.2. Construcción del Yo y el Sujeto Social 66
4.2.3 Sociedad del Consumo/ Identidad otaku, una expresión globalizada 67
Capitulo V – Conclusiones y Recomendaciones 92
5.1. Conclusiones. 92
5.2. Recomendaciones. 93
Bibliografía. 94
ANEXOS 96

Capítulo I: Problema

El problema surge cuando aparecen fenómenos singulares que atrae la atención de más de una ciencia generando muchos conflictos a la hora de poder alcanzar explicaciones que sean coherentes a la naturaleza del objeto, convirtiéndose en un campo de discusiones entre teóricos y científicos aunado la preocupación de que las ciencias sociales estuvieron marcadas en un principio por el interés en ciertos conflictos que se generan en la estructura social con la aparición de una clase que es actor que se identifica diferente con respecto al adulto, con el que principalmente en lo referido a ciertos intereses y a ciertos valores que ha muchas veces están contrapuestas de manera radical a aquellos que sean considerados como correctos que por el resto de la sociedad. Los problemas que son más frecuentes y que enfrentan en los pacientes son una propensión a poder negar como individuos para fundirse con un grupo y por el otro lado de la moneda una oposición de forma muy excesiva hacía el grupo para poder conseguir una afirmación exacerbada de su individualidad.

1.1 Resumen – abstract

The results show that each informant has conclusion from each category un the category of culture , it is obtained thar culture is guided by same individuals molding a forma of behavior for society; in the category of identify, it is obtained that the same subject takes the attitudes that another individuals has order to have an action that closer to the others members of the group; and in the third category it is obtained that the consumption obtained through the products, whether audiovisual of material, cannot be satisfied or already gives the notion of having been satisfied, so more options are sought to satisfy the need to consume x o y service. Is this concluded that the relationship between the key informants is far from they perceive the different categories since many of them are only fans as such, others maintain that being an otaku is a way of representing your ideas or feeling identified as one the fictitious characters, others how they are inspired by the message that said story gives through the culture that is transmitted through digital media such as websites social networks streaming platforms, forums, or physical media such as Mangas, representing a character.

Keywords: Culture, identify, youth culture, anime, websites, consume

El presente estudio propone establecer los criterios necesarios para comprender la relación entre los jóvenes participantes de la cultura otaku en el cantón Guaranda. Su objetivo es examinar cómo estos individuos construyen su identidad a través del consumo de anime y la participación en espacios culturales juveniles específicos, como eventos, así como explorar los consumos materiales y simbólicos asociados. Dado el escaso material bibliográfico disponible, se optó por referenciar documentos con hasta cinco años de antigüedad, siguiendo las directrices de la facultad. La muestra estuvo compuesta por siete informantes clave del cantón Guaranda, y se llevó a cabo un análisis exploratorio utilizando observación participante y entrevistas como métodos de producción de datos. Se aplicó un análisis de contenidos basado en la metodología de investigación en ciencias sociales de Batthyány y Cabrera, así como en la metodología de investigación cualitativa y redacción de la tesis de Ñaupas, Valdivia, Palacios y Romero. Los hallazgos se categorizaron en tres áreas principales: aspectos de la identidad de los jóvenes otakus, sus formas de asociación y el papel de la identidad en sus vidas.

Los resultados arrojan que cada informante tiene una conclusión de cada categoría en la categoría de cultura se obtiene que la cultura esta guiada por los mismos individuos moldeando una forma de conducta para por la sociedad; en la categoría de la identidad se obtiene que dé el mismo sujeto que toma las actitudes que tiene otro individuo para así tener una acción que vaya acercándose a los demás miembros del colectivo; y en la tercera categoría se obtiene que el consumo que se obtiene mediante los productos ya sean audiovisuales, materiales no pueden ser saciadas o ya dan la noción de haber sido saciadas entonces se buscan más opciones para saciar la necesidad de consumir x o y servicio.

Se concluye así que la relación entre los informantes clave dista mucho de como perciben las diferentes categorías ya que muchos de estos solo son aficionados, otros se mantienen de que ser otaku es una manera de representar tus ideas o sentirte identificado como uno de los personajes ficticios por los ideales que desprende dicho personaje, otros de cómo les inspira el mensaje que da dicho relato.

1.2 Introducción

El concepto de cultura es un paradigma ya que este ha ido evolucionando a través de varias aristas sociológicas y antropológicas, cultura desde la antropología lo describen como una urdimbre o una serie de hilos que demuestran que la cultura no es una ciencia que se pueda dar a entender a través de las leyes impuestas por los hombres si no que al contrario es una ciencia que es interpretativa buscando respuestas. Si hablamos sociológicamente se menciona que el capital cultural se transmite de generación en generación mediante diversos procesos de socialización, y como tal esta es convertida en una herramienta para la jerarquía social es decir diferenciar unos gustos de otros. Si mencionamos que en el Ecuador existen grupos denominados como otakus se dan en ciudades grandes del país Cuenca, Ambato, Quito y Guayaquil, pero en Guaranda no hay como tales grupos sólidos, pero hay individuos que se denominan como otakus y es aquí en donde entra el concepto de la cultura juvenil que se puede partir a explicar del siguiente postulado:

Debido a estos ajustes, la cultura juvenil se redefine, y el estudio de la cultura otaku adquiere relevancia al proporcionar información sobre la formación de subculturas urbanas y su influencia en la búsqueda de una identidad distintiva dentro de la sociedad. Es crucial comprender la interrelación entre estas dos temáticas, ya que ambas surgen de la intersección entre la cultura y la juventud. La cultura juvenil se distingue de la cultura convencional al abrir nuevos horizontes y dar origen a diversas subculturas juveniles, como los roqueros, punks, góticos, entre otros.

El propósito académico de esta investigación radica en analizar cómo la cultura otaku influye significativamente en la vida cotidiana de los jóvenes de cierta edad en el cantón Guaranda. Se busca explorar cómo los relatos presentes en el anime, manga y videojuegos impactan en sus experiencias diarias, así como entender cómo los jóvenes interactúan con los entornos sociales que construyen y cómo enfrentan los desafíos que surgen en su camino. Este enfoque nos permite considerar tanto las experiencias compartidas de la juventud en un mundo en constante cambio, como las diversas formas en que los jóvenes responden a estos cambios.

En términos concretos, se establece como objetivo general explorar e indagar como influye la cultura otaku y se introduce como un elemento configurador en la cultura de los jóvenes guarandeños en el que se identifica los patrones de socialización en los que intervienen las diferentes características de los conceptos de cultura.

Como objetivos específicos se examina de como las diferentes corrientes sociológicas permiten la conceptualización de identidad desde la perspectiva cultural, de la misma manera se describe por qué la cultura otaku es un elemento que del cual es un configurador de la identidad juvenil, buscando entender como los distintos conceptos que nos lleva a los diferentes patrones de socialización para con el colectivo otaku; de igual manera se determinara a la explicación de los efectos sociales del consumo del otaku con la finalidad de encontrar un patrón de socialización de la comunidad urbana de Guaranda.

Como hipótesis planteada tenemos; cultura otaku es un configurador de la identidad en los jóvenes en el como nosotros tenemos presente en si concepto de cultura ya que este va evolucionando y adaptándose y configurándose en la identidad de cada sujeto, en el cual se desarrolla un concepto solido en el cual va desarrollándose y simplificándose para tener una sola concepción; siendo la cultura una ciencia interpretativa, tiene diferentes variables como la globalización, redes de internet, lectura tecnologías ya que son un pilar fundamental para entender y comprender la identidad.

Para ello en el primer capítulo se elaboró el resumen y la introducción, con la intención de que en el resumen estén planteados información de que métodos e instrumentos se usaron para la realización del trabajo de investigación, también se muestra la revisión de los resultados obtenido mediante las entrevistas realizadas a los diferentes informantes clave, en la introducción se tiene una idea más resumida, donde están plateados los diferentes capítulos realizados en la investigación.

El problema se proyecta desde lo general a lo particular en la investigación se pone como referencia el impacto que tiene la cultura otaku desde oriente hasta occidente, de cómo la cultura otaku en Japón es un fenómeno que toma fuerza y es tomada en cuenta por los investigadores sociales, y en el Ecuador como esta cultura toma fuerza en los distintos eventos de anime en las principales ciudades del país, y por último en la ciudad de Guaranda como este elemento configurador va transformándose a través del concepto

de cultura en los jóvenes. Se plantea la hipótesis del porque la cultura otaku, un elemento que configura la identidad cultural en los jóvenes de Guaranda, sus variables tanto independiente que es la cultura otaku como dependiente es la identidad juvenil.

Capítulo dos enmarca teóricamente de como el anime ha evolucionado durante la historia y como ha tenido su repercusión en las nuevas tecnologías, dentro del mismo capitulo se tiene las diferentes corrientes sociológicas que sostienen el trabajo de investigación tomando como referencia a tres autores que son el pilar fundamental, Clifford Geertz, Pierre Bourdieu y Zygmund Bauman.

C**apítulo tres** tiene los métodos donde describe el objetivo que tiene que tener el trabajo de investigación y hacia a donde va dirigida, que métodos se usaron como es el caso la metodología cualitativa, la investigación que se va realizar es exploratoria con enfoque cualitativo, enfatizando instrumentos: observación participante, entrevista, entrevista semiestructurada, se incluyen a los informantes clave que tienen información valiosa y que tanto saben de anime, manga y en si la cultura otaku e exclusión los individuos que tengan un conocimiento básico del anime y de la cultura otaku; no obstante en la población se tiene el numero de 23. 000 habitantes solo de la zona urbana mostradas en el PDOT del Gad Provincial de la provincia Bolívar. En la muestra se obtiene 7 informantes clave después de haber realizado la observación participante en donde se obtiene los resultados mediante las entrevistas, si dichos informantes tienen o no conocimiento sobre la cultura otaku.

C**apítulo cuatro** se plantea las conclusiones que muestran como las diferentes sociológicas permitieron la explicación desde la perspectiva cultural y así entender a la cultura otaku, y las recomendaciones, el avance del internet está a nuestra disposición para que los chicos, puedan tener noción de lo que es el anime, también preguntarse cómo es que las diferentes herramientas que nos brida la tecnología gracias a la globalización no permite navegar y encontrar información de suma importancia para sus conocimientos. Dentro de estos mismos parámetros están la bibliografía que nos brinda toda la información de diferentes fuentes a tener un fuerte en la investigación, y por ultimo los anexos donde están plasmados los formatos de la entrevista y las imágenes de los diferentes entrevistados.

1.3 Planteamiento del Problema

El impacto de la cultura otaku es considerable, pero enfrenta la necesidad de contar con espacios permanentes donde su arte y tradiciones puedan ser apreciados sin temor a la discriminación. Esta cultura, originada en Japón pero extendida tanto en Asia como en Occidente, ha ejercido una influencia significativa en jóvenes de todo el mundo, conocidos como otakus. Estos jóvenes, de diversas nacionalidades, muestran una fuerte afinidad por los productos otaku, que son ampliamente producidos y comercializados por empresas japonesas. Muchos adolescentes encuentran en animes, mangas y videojuegos una vía de escape de la rutina escolar y los problemas sociales. Desde la década de los ochenta, la "japanimation" ha sido transmitida en cadenas televisivas europeas, generando una pasión entre los jóvenes por crear sus propios mangas y enviarlos a los principales editores japoneses con la esperanza de ser considerados para obtener su propia franquicia.

Además, existen numerosos sitios en línea donde se discuten las tendencias más recientes en animación y videojuegos japoneses, y algunos sitios japoneses han comenzado a comercializar productos dirigidos a otakus de todo el mundo a través de plataformas digitales. Sin embargo, este fenómeno ha trascendido sus límites originales y ha adquirido una dimensión global. La cultura otaku, en constante evolución, atrae cada vez más la atención de los investigadores de las culturas juveniles, enriqueciendo nuestro entendimiento de la juventud contemporánea y sus costumbres. Este fenómeno cultural refleja las estructuras posmodernas de la sociedad actual y ejerce una influencia significativa en la identidad de los individuos, desafiando ciertos modelos tradicionales y priorizando lo ficticio sobre lo real. En resumen, los otakus representan el surgimiento de una cultura en la que Japón ocupa un lugar central.

En Ecuador, el tema de la cultura otaku como tal no es un enigma, pero tampoco rimbombante ya que estos grupos que o chicos/chicas que son otakus se encuentran en ciudades más grandes por los eventos de convenciones, para realizar cosplay, videojuegos, música y como no el anime y el manga aparte de mercadería, en ciudades como Santo Domingo, Ambato, Riobamba y Quito.

Ahora la problemática a abordar en esta investigación es cuanta influencia tiene este movimiento de jóvenes en la ciudad de Guaranda y si nosotros llevamos el concepto

de cultura como un elemento del cual transforma y configura la identidad de cada persona desde el modelo conceptual del hombre, que ha ido evolucionando y desarrollando como un concepto que el cual este equivaldría a la demolición de la preconcepción del comportamiento esperado del ser humano en el que ésta predomina en todos sus años de evolución como una concepción clara y simple con una visión complicada pudiendo así sobrellevar el concepto de cultura que en el cual ha tenido ciertas variables tanto de globalización, tecnologías, redes de internet, y lectura de libro gráficos.

Teniendo estas variables se puede pensar en la llegada de más contenido; en este escenario para los jóvenes que del cual llegarían a consumir en mayor o menor medida mientras pasen los años, en el apartado local no existe algún estudio realizado sobre la cultura otaku como tal ya que hay muy poca información sobre el caso, siendo esta la primera investigación sobre el tema.

1.4 Hipótesis

- La cultura otaku es un configurador de la identidad en los jóvenes guarandeños

1.5 Variables

1.5.1 Variable Independiente

- Cultura otaku.

1.5.2 Variable Dependiente

- Identidad juvenil

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo General

Indagar la influencia de la cultura otaku e influencia en la identidad de los jóvenes guarandeños identificando los patrones de socialización.

1.6.2 Objetivos Específicos

- Identificar las corrientes sociológicas que permitan la definición de identidad desde la perspectiva cultural.
- Describir porque la cultura otaku es un elemento configurador de la identidad cultural juvenil.
- Explicar los efectos sociales del consumo del otaku con la finalidad de encontrar

un patrón de socialización dentro de la comunidad Guarandeña.

1.7 Justificación

Las representaciones sociales desempeñan un papel crucial en las relaciones de prácticas sociales. En primer lugar, tienen la función de proporcionar conocimiento, lo que permite comprender y explicar la realidad desde una perspectiva práctica y de sentido común. En segundo lugar, contribuyen a la formación de identidades, tanto a nivel colectivo como individual, al facilitar la observación y comprensión de las mismas. En tercer lugar, orientan ciertos comportamientos y prácticas al influir en la forma en que las personas perciben y responden a su entorno social. Por último, buscan funciones que puedan justificar acciones específicas, lo que posteriormente permite legitimar ciertos comportamientos en determinadas situaciones.

La importancia de realizar este trabajo de investigación es por qué tiene tanta influencia en occidente la incidencia del anime y el manga, convenciones de cosplay, videojuegos el coleccionar figuras de personajes, posters en la jerga popular juvenil de hoy en día, ya que el valor cultural que tiene el país del sol naciente ha sido muy sustancial en el pensamiento social e individual de muchos jóvenes a través del tiempo ya que solo se mueven en pequeños grupos reducidos.

Se puede decir que un joven puede llegar a entender lo importante de como identificarse culturalmente, que posibiliten la explicación de factores sociales que se hallan presentes, con lo que permitirá fundamentar el planteamiento de verificar un patrón cultural de donde proviene y como se ha ido desarrollando e insertando en la sociedad actual partiendo del hecho; de que ésta es considerada una tribu urbana desde su creación en Japón tomando un auge importante post segunda guerra mundial, tomando en cuenta este proceso que ha sobrellevado la historia del manga, abriendo caminos para que este mundo se vaya direccionando a historias a que los jóvenes se vean identificados con estas historias, habiendo así una oportunidad para que más jóvenes hagan una comunidad en donde puedan compartir estos gustos, ya que teniendo este elemento y la evolución de los medios digitales a través de los años, además de comprender el peso de la cultura otaku en la formación de identidad de las juventudes, examinando como esta subcultura impacta

en su percepción, en su estilo de vida, e incluso en las relaciones sociales y la visión del mundo.

Los otakus buscar una cantidad de elementos para su atracción en que los aporten de manera eficaz su satisfacción emocional, lo cual lleva a que consuman en efecto dominó para que luego desechen los elementos que consumen siendo este solo siendo un gusto pasajero llevando a que busquen nuevas fuentes de entretenimiento.

Este fenómeno explica por qué, cuando se descubre un nuevo elemento que atrae y captura la atención, se observa una proliferación inmediata de producciones similares, dado el vasto conjunto de historias y personajes aún por explorar. Además, la falta de grandes relatos conlleva la dificultad para los individuos de encontrar significado en un mundo en el que solo pueden identificarse con elementos que reflejen sus propias emociones.

Capítulo II – Marco Teórico

2.1 Marco Histórico, sobre el anime y manga

En principios del siglo XX surge una animación en secuencias e inmóviles en el que se narraba las escenas tradicionales japonesas la que se destacan directores como Oten Shinokawa (1892 - 1973), Kitayama Seitaro (1888- 1945), y Kouchi Juni Ichi (1886-1970), que son catalogados como los pioneros. Entre 1910 – 1945 el filme animado era usada a modo de propagandismo para poder hacer campañas políticas, facilitando al primer animática con voces y sonido con nombre de Momotaro: el rey de las olas, 1944, en el cual este hacia referencias la invasión a Pearl Harbor y a las campañas militares en el océano japonesas, en el medio post guerra resalta el cortometraje de corta duración la Araña y el Tulipán lanzado en el año de 1945 por Masaoka Kenzo 1898- 1988.

Pero con la popularidad que se obtuvo tras su lanzamiento, Japón asumió una crisis económica (después de los ataques nucleares de Hiroshima y Nagasaki) en la que esta impidió la evolución del anime como tal; recurriendo así a la publicación y popularidad del manga más que todo por su bajo costo y a su mano de obra ya que los mangas los realiza un autor y un grupo de trabajo, aunque digamos que publicar un manga ya de por si es difícil.

La introducción del anime en Occidente se considera un producto originario de Japón que surgió en el período de la posguerra, a partir de 1945, como una forma de proporcionar entretenimiento y cierto toque de humor en el país nipón. Uno de los principales precursores de esta tendencia fue Tezuka Osamu (1928-1989), quien se destacó como guionista del primer anime transmitido en España, "Simbad el Marino" (1964), y posteriormente se dedicó a la creación de "Astro Boy" (1963). Tezuka logró un éxito mundial al difundir la estética del anime en el extranjero. Aunque su trabajo fue influenciado por la animación de Disney y los Fleischer Brothers, Tezuka fundó su propia productora, Mushi Productions, que junto con Toei Animation, estableció los primeros estudios de animación en Japón. (Cervantes, 2019, pág. 11).

Durante la década de los 80, el anime comenzó a expandirse tanto en Europa como en el mundo occidental, destacándose producciones como "Marco" (1976) y "Robotech"

(1985). Sin embargo, estas últimas no eran ampliamente reconocidas como producciones exclusivamente japonesas, ya que se trataban de coproducciones. Además, en Occidente, estas animaciones eran mayormente dirigidas al público infantil y comúnmente conocidas como dibujos animados.

Según Cervantes (2019), los primeros indicios del anime en España surgieron a finales de los años 70, con series populares como "Heidi" (1974), "El perro Flandes" (1975) y "Marco" (1976), dirigidas principalmente al público infantil. Estas producciones representaban una modalidad híbrida, dirigida tanto a niños como a adultos de manera moderada. Sin embargo, la controversia llegó con la serie "Mazinger Z" (1972), que fue transmitida en España y se convirtió en el primer país en censurarla debido a temas de violencia y machismo, lo que llevó a una pausa en la importación de producciones japonesas, retomando solo las series europeas como "Heidi", "Marco" y "El perro de Flandes".

La empresa BRB Internacional fue la encargada de distribuir animaciones en Europa y América, en asociación con empresas como Hanna-Barbera y Warner Bros, responsables de series como "Tom y Jerry" y "La pantera rosa". Posteriormente, con el éxito de las producciones japonesas en España, se comenzaron a distribuir coproducciones euro-japonesas como "La abeja Maya" y "Vicky el vikingo". Sin embargo, fue a partir de la década de los 80 cuando se estableció una colaboración más estrecha con Nippon Animation, dando lugar a series como "Ruy, el pequeño Cid" (1980) y "D'Artagnan y los tres mosqueteros" (1981).

El anime empezó a consolidarse en España en la década de los 80, con la llegada de producciones como "Candy Candy" (1976), producida por Toei Animation y transmitida en 1984, que cautivó a la sociedad española. Posteriormente, destacó "Dragon Ball" (1986), producido por la compañía del mismo nombre junto a Fuji TV, convirtiéndose en el anime más exitoso del mundo y siendo televisado en más de 70 países.

En 1989, las series de animación empezaron a emitirse en España a través de la televisión, aunque la verdadera liberación de ciertas frecuencias españolas no se produjo

hasta 1990. Los derechos de la serie fueron adquiridos por el grupo FORTA, que representaba la mayoría de las televisiones públicas de la época, consolidando la emisión de la serie principalmente en Euskadi, Cataluña y Galicia (Cervantes, 2019, p. 14).

Los primeros años del anime en España estuvieron marcados por desafíos en la publicación, ya que el doblaje provenía de diferentes idiomas y se alejaba del original. Además, el anime enfrentaba etiquetas de censura y críticas, lo que llevó a algunas asociaciones a pedir la retirada de ciertas series, aunque las cadenas se negaban debido a su popularidad. Inicialmente, los primeros 26 episodios, adquiridos por Mario Bistagne de la empresa Distribución SA, fueron traducidos del inglés al castellano y catalán. Sin embargo, en episodios posteriores, se tradujo del francés, lo que resultó en múltiples traducciones y recortes realizados anteriormente en Francia. Esto creó condiciones particulares para los actores de doblaje, que tenían que adaptarse a diferentes dialectos españoles. En 1991, el canal sur, a pesar de tener poca experiencia en doblaje, decidió emitir "Dragon Ball".

En los primeros episodios, se tradujeron desde el gallego, lo que añadió variantes y cambios de nombres. Sin embargo, a partir del capítulo 105, se tradujo directamente del inglés, lo que permitió una mejora en la calidad de los diálogos. En 1993, el Canal Sur dejó de emitir la serie tras 146 capítulos, siendo Telemadrid quien retomó la transmisión en 1994, emitiendo 167 capítulos. Otras cadenas continuaron con el trabajo de doblaje y retransmisión, pero Canal Nou dejó la serie inconclusa en el capítulo 213. Tres años después, Antena 3 emitió la serie con algunos ajustes en el doblaje y los guiones, utilizando partes traducidas del francés.

En el mismo año, Manga Films adquirió los derechos de "Dragon Ball" para su distribución en vídeo, lo que permitió que el doblaje se realizara en nuevos estudios, manteniendo las voces y los diálogos originales, siendo más fiel al original y sin censura. Además, las televisiones realizaron su propia traducción para emitir la serie.

A principios del siglo XXI, Cuatro comenzó a emitir la serie, y la compañía Selecta Visión se encargó de editar los DVD con subtítulos y diferentes doblajes sin alteraciones. En 2011, tras el éxito de "Dragon Ball Z Kai", la serie se emitió en catalán,

gallego y vasco, manteniendo los nombres y las variaciones de la saga anterior. Finalmente, en 2016, Boing emitió el doblaje en castellano, con algunas críticas por la censura y la duración de los episodios, entre otros aspectos.

Además de "Dragon Ball", otros animes que se popularizaron en España fueron "Doraemon", conocido como el gato cósmico, que se emitió en 1993, y "Pokémon", estrenado en 1999. "Doraemon" es el segundo anime más largo de la historia, con 1787 capítulos, mientras que "Pokémon" revolucionó el panorama de la época y sigue generando novedades hasta el día de hoy.

En el mismo año, se estrenó "One Piece", una serie sobre las aventuras de una tripulación de piratas en busca de un tesoro homónimo, que también enfrentó censura en España. La serie tuvo una popularidad comparable a "Pokémon" y ha contado con más de 800 capítulos.

Con la llegada del nuevo siglo 21 muchas de las de las series que se pudieron televisar en España las que fueron, más destacadas fue Death Note emitida en el año 2006, relanzando la saga de manera de packs y traducidos al catalán para emitirse en televisión. La cultura otaku en España es muy destacada, habiendo que en el siglo XXI este mismo experimentó ciertas crisis por lo malos doblajes, las censuras, y las diferentes disrupciones esto llevo a que recurrieran a ver estas series de manera online, ya que estas se transmiten a través de plataformas de streaming, ya qué se encuentran en su doblaje original, inglés, español, e incluso animes que son presentados en Japón.

Las emisiones de la animación japonesa ha sido un protagonista en la televisión española, trasmitiendo animes como Naruto, o Evangelion asentando un triunfo entre la sociedad española. Pero al tener tanta repercusión como lo es anime, las cadenas de emisión españolas han ido decayendo con el tiempo abriendo paso a las tecnologías siendo estos un aliado importante del anime en el que ha podido impulsar el despliegue de páginas web que son exclusivas permitiendo un disfrute para la estética audiovisual japonesa.

2.2. Marco Teórico

- **Descripción interpretativa de la cultura según Clifford Geertz**

Para interpretación; lo que mencionaremos en la teoría de Geertz sobre que es la cultura ya que es un concepto en el que encaja de sobremanera en los conceptos científicos fundamentales importante sobre todo en la antropología, en el cual es una disciplina que de la cual se preocupó de especificar, limitar, circunscribir y abarcar el dominio de lo que es la cultura como tal, a más de mencionar que los ensayos que siguen las diferente formas y maneras de direccionar que están dirigidos en reduce el concepto cultura a verdaderas aristas, que tiende a asegurar una constante importante para estudiarla como tal.

Todos aquellos paradigmas en las que de manera explícita analiza un concepto de cultura más especializada, que de imaginar el autor Edward Burnett Tylor pretende reemplazar y la definición de un "todo sumamente complejo" de Tylor. El concepto a lo que conduce lo que dijo Tylor sobre el estilo *pot- au feu* tyloriano, esta es una forma de que Tylor une varios conceptos sobre la cultura para este mismo pueda ser más palpable de reconocer y entrar a instrucciones generales a la antropología.

Kluckhohn en su libro *Mirror for man mencionado* en Geertz (1973) describe la cultura en varios puntos importantes:

1. Modo total de vida de un pueblo
2. Legado social que el individuo adquiere en su grupo
3. Pensar sentir, crecer
4. Abstracción de la conducta
5. Teoría del antropológica como conducir un colectivo
6. Saber almacenado
7. Orientaciones estandarizadas
8. Conducta aprendida
9. Mecanismo de regulación en la conducta
10. Técnicas de adaptación
11. Precipitado de historia. (Pg. 20)

Kluckhohn, en su búsqueda por comprender la cultura, recurre a diversas

herramientas como un mapa, una matriz y un tamiz, buscando esclarecer una teoría dispersa sobre el concepto de cultura, incluso cuando este no se considera un concepto estándar y coherente, sino más bien un argumento susceptible de ser definido. La diversidad de opciones disponibles no es perjudicial por la falta de una única dirección clara, sino por la necesidad de elegir entre múltiples opciones.

El concepto de cultura se asume como algo cuya utilidad radica en ensayos que abordan esencialmente un concepto semiótico. Siguiendo la perspectiva de Weber, que ve al ser humano como un animal inmerso en tramas de significado, lo que él denomina el "tejido de cultura", el análisis de la cultura no es una ciencia que busque experimentar en busca de leyes, sino más bien una ciencia interpretativa en busca de respuestas. Se busca una explicación que interprete las expresiones sociales, las cuales son enigmas que requieren de una interpretación.

Para Geertz, el operacionalismo como dogma metodológico carece de sentido en las ciencias sociales, aunque reconoce su utilidad en ciertos ámbitos específicos. Este enfoque contribuye a definir el carácter de la alienación en términos operacionales, enfocándose en entender la práctica científica más que en los descubrimientos o teorías.

En el ámbito de la antropología social, la práctica comúnmente conocida como etnografía es fundamental. Hacer etnografía implica capturar el análisis antropológico como forma de conocimiento, lo cual implica establecer relaciones, seleccionar informantes, transcribir, trazar mapas geográficos y tomar notas detalladas. Esto da lugar a una especulación que se puede describir de manera concisa como "descripción densa".

De acuerdo con Geertz (1973) Ryle habla de descripción densa en dos recientes ensayos suyos dedicados a la cuestión de, “pensando y reflexionando y pensando pensamientos”. Según el autor, el caso de dos muchachos en el que contraen de manera rápida el parpado del ojo derecho, en uno de los movimientos es un tic involuntario, y el otro es guiñado por el accionar de un amigo ambos movimientos son denominados como idénticos, observados desde una cámara fotográfica, y no se podría concluir cual es el tic y cuál es la señal si ambos son una cosa o la otra. Sin embargo, pese a tener una diferencia que no puede ser fotografiada la diferencia del tic y de un guiño es enorme además como

se sabe quién haya tenido la desgracia de haber tomado el primero por el segundo. El que guiña el ojo está comunicando algo y comunicándolo de una manera precisa y de forma especial:

1. Deliberadamente
2. A alguien particular
3. Transmitir un mensaje particular
4. Conformidad con un código socialmente establecido
5. Sin conocimiento del resto de circunstantes (pg. 21)

Ryle describe, al guiñador hizo dos cosas contraer sub ojo y hacer una señal, mientras que el que exhibió un guiño el tic hizo solo una contrajo el parpado. Se contrae con una finalidad cuando existe un código público en el que según hizo, un indicio es guiñar y concluye estos dos gestos es una señal de conducta. La cultura en el seno antropológico es una conducta humana y que es vista como un acto simbólico, tomando como ejemplo que es lo mismo la pronunciación de una palabra, la escritura o el sonido de la música.

Este concepto llega a imagina a la cultura con un contexto orgánico que tiene fines propios, otra manera es pretender que la cultura consiste en un hilo de identificación de los individuos de alguna comunidad, reducir este concepto es paradigmático. “la cultura se sitúa en el entendimiento y está en el corazón de los hombres”. Desde la etnografía es un análisis componencial, la cultura se compone por estructuras psicológicas mediante los individuos guían su conducta. “Desde la cultura de una sociedad es un *Locus clasicuss* que consiste en lo que debe creer a fin de obrar aceptablemente para sus miembros. (Geertz, 2003, p. 25).

“De esta manera se vincula a un formalismo extremado, resultando en un debate sobre análisis particulares que se realizan en forma de, paradigmas, tablas, árboles que reflejan lo que los nativos “realmente” piensan o si son meramente simulaciones, sustancialmente diferentes de lo que piensan los nativos”. (Geertz, 2003, pág. 25)

2.2. La distinción: Pierre Bourdieu

2.2.1. La crítica social, juico de gusto.

Cuando la sociología adopta una perspectiva que se asemeja a un tratado psicoanalítico de naturaleza social, se encuentra con un tema crucial: el gusto. Este aspecto se convierte en un elemento vital en las luchas que tienen lugar en el campo de la clase dominante en términos de producción cultural. El juicio de gusto no solo implica una manifestación que vincula el entendimiento y la sensibilidad, sino que también abarca el sentir pedante y el disfrute mundano, ya sea a través de la vista, el gusto o el oído (Bourdieu, 1979, p. 1). Se revela que el gusto funciona como un campo de batalla simbólico donde se libran disputas por la distinción y el capital cultural dentro de las clases dominantes. Más que un mero capricho estético, el juicio de gusto se considera la máxima expresión de un discernimiento refinado. Opera como un componente crucial en la distinción social, permitiendo a las élites demarcar sus fronteras simbólicas y reafirmar su posición dominante frente a las clases subalternas.

Bourdieu (1979) según se lo define como un hombre consumado que no solo porque todos lo convencional se designe como un proyecto de poder una indefinible como una manifestación como evidente filisteísmo (en tal caso es un hombre que no tiene una visión más allá de la ideas que tiene al poder abrirse a nuevas ideas que den la razón de este mismo para poder aclarar nuevas ideas en las mismas) el tener una conveniencia, impone con una lectura formalista de lo que es la obra de arte como una idea generalizada de índole mundano, que hace que le gusto sea uno d ellos índices seguros de la verdadera nobleza y que no se pueda concebir en lo que se pueda relacionar con cualquier otra cosa que no sea el disgustar de uno mismo.

La sociología se encuentra inmersa en un terreno de negación social, donde no es suficiente simplemente combatir ciertas evidencias que relacionan el gusto estético con la creación y las condiciones sociales en las que se origina. A pesar del rechazo evidente de la conexión entre el gusto y la educación, entre la cultura y el sentido de cultivación y poder, Bourdieu sugiere que esta negación persiste en ciertas posturas dentro de la sociología. Bourdieu, 1979, p. 7.

Es crucial examinar si esta negación, que busca explicaciones

> independientes basadas en la apariencia superficial, puede sostenerse frente a la influencia del capital escolar. Se argumenta que la educación simplemente repite información preexistente en el sistema, desde el positivismo hasta lo que se consideran hechos, lo que oculta las complejas relaciones entre el capital escolar y el origen social. Estas relaciones son utilizadas para ocultar las diferencias y antagonismos entre diferentes grupos, y cómo el capital cultural se adquiere en condiciones que favorecen ciertos mercados, lo que sugiere la necesidad de interrogar la relación entre el capital cultural y la cultura privilegiada para efectuar una transformación significativa en lugar de simplemente observar superficialmente (Bourdieu, 1979, p. 8).

En el párrafo descrito se profundiza en la necesidad de poder examinar de manera detenida la relación entre ciertos factores socioculturales y fenómenos como el gusto o la cultura sembrada, ideas que propone es la breve relación que propone buscar las razones detrás de que el capital escolar y educativo influya en ámbitos que la escuela no enseña directamente como pueden ser los valores. Además de ello plantea que las preguntas no se libran de sesgos que están relacionados con la perspectiva cultural privilegiada, y por último propone que es deforma imposible de manera completa del juego cultural y tener de manera objetiva el fenómeno sin que antes se indague las operaciones y métodos usados para estudiarlo., por último, se propone una mirada crítica y reflexiva sobre los procesos investigativos en temas culturales.

No se sale del juego de la cultura, y que no exista probabilidad alguna de poder objetivar una verdad del mismo, sino que las propias operaciones son obligadas a recurrir a objetivación en la fábula *De Te Fabula Narratur,* es un breve recordatorio en el que va dirigido no solo lector, sino que de manera implícita va también al sociólogo.

De manera curiosa en los juegos culturales, están siendo protegidos contra modificaciones que sean simultaneas a las que pueden ser sometidos algunos agentes que estén comprometidos en el juego; en la enseñanza no pueden llegar a ser aceptados con una verdad mundana que si no renuncian al poder de comprender su verdad, además esto llega a suceder con los adversarios con las mismas leyes de lucidez y cegueras que rigen en el antihéroe entre los intelectuales y los burgueses o a lo que se le denomina como

portavoces de la producción cultural; es decir que no es suficiente tener la función de que la lectura legitima pueda cumplir con las relaciones de clases para tener la certeza que se pueda evitar la imposición de las representaciones que son interesadas por la cultura en la que los intelectuales y los burgueses de manera indefinida se lancen y maten uno contra otros.

> En la sociología de la producción cultural y los agentes que la generan, no ha pasado desapercibida la mirada crítica, tanto de eruditos de derecha como de izquierda, que tienden a someter a sus oponentes a través de estrategias de reducción del pensamiento individual, simplificando y distorsionando la complejidad inherente de la comprensión y el punto de vista en la construcción del juego social. En este contexto, ciertas posiciones definen intereses genéricos asociados con la participación en el juego de intereses específicos ligados a diversas posiciones, reflejándose en las formas y contenidos de las posturas que expresan dichos intereses (Bourdieu, 1979, p. 9).

El autor critica cómo tanto los intelectuales de derecha como los de izquierda abordan el estudio y la crítica de ideas, sugiriendo que sus enfoques no son objetivos, sino que en realidad constituyen ataques disfrazados bajo la pretensión de una neutralidad científica. Ambos grupos coinciden en estructurar ciertas posiciones como objetivas, lo que genera una visión sesgada de las relaciones entre diferentes grupos sociales.

Este análisis destaca la importancia de comprender la diversidad cultural en función de cómo es consumida y aprendida, lo que varía según las categorías de agentes y los campos en los que se aplica, desde campos legítimos como la pintura o la música, hasta otros más libres como la gastronomía y el ocio. Estos campos, ya sean legitimados por el mercado o por instituciones escolares y extracurriculares, juegan un papel fundamental en la configuración de la disposición cultural de los individuos.

- En primer lugar, existe una relación significativa que vincula las prácticas culturales con el capital educativo, el cual se evalúa a través de los logros académicos y las titulaciones obtenidas.
- En segundo lugar, el origen social, que se refleja en la ocupación del padre,

también influye en las prácticas culturales, y se observa que la importancia del capital educativo en la explicación de estas prácticas y preferencias aumenta a medida que nos alejamos de los campos culturalmente más legítimos, como la pintura y la música, como se mencionó anteriormente.

Cuando se considera el aumento del reconocimiento por parte del sistema escolar de las competencias evaluadas, se observa que las técnicas utilizadas para medirlas tienden a adoptar un enfoque más escolarizado. Esta tendencia se intensifica en relación con el resultado obtenido y la obtención de títulos académicos. El número de años de escolaridad se convierte en un indicador adecuado del capital cultural, el cual puede ser transmitido dentro de la familia nuclear o adquirido a través de la educación formal en la escuela. Esta situación genera desigualdades en la distribución de este capital.

La correlación entre el rendimiento y el capital educativo, entendido como capital cultural, está respaldada y garantizada por instituciones educativas como escuelas y universidades. Sin embargo, esta correlación desigual refleja una desigualdad evidente, especialmente cuando se examinan las obras musicales y su valoración en un contexto académico que se asemeja a un ejercicio escolarizado de conocimientos.

Es importante señalar que los productos culturales no poseen una clasificación clara que distinga ciertas obras como legítimas o distintivas. Esta falta de distinción permite la producción de una variedad infinita de distintivos, que se generan a través de divisiones en géneros, autores y períodos. Los gustos individuales pueden ser reconfigurados y distinguidos a través de estas divisiones y, en gran medida, se corresponden con los niveles educativos y las clases sociales.

Dentro de los productos culturales disponibles para el consumo, nada refleja más el estatus social que las obras de arte legítimas. Estas obras permiten infinitas distinciones a través de la subdivisión en géneros, estilos, autores y épocas. Los gustos individuales pueden identificarse en tres categorías principales, que están estrechamente relacionadas con los niveles educativos y las clases sociales: el gusto legítimo, el gusto medio y el gusto popular.

El gusto popular, caracterizado por la música ligera y las piezas cultas, tiende a encontrarse con mayor frecuencia en ciertos sectores de clases populares, lo que muestra una relación inversa con el capital educativo. Esto puede explicar ciertos patrones en la industria y el comercio, así como en ciertos aspectos de la educación primaria y la cultura mediática. Considerando esta breve contextualización, se puede entender la cultura otaku como un ejemplo que ilustra cómo el capital cultural puede estandarizarse desde su lugar de origen, surgiendo de necesidades económicas y ganando popularidad con el tiempo.

2.2.2. Construcción y diferencia, capital Cultural y capital escolar

La relación entre la adquisición del capital educativo a través de la instrucción y su aplicación en campos tan diversos como la música o la pintura es notable. Incluso en áreas como el jazz, que se caracteriza por un alto grado de improvisación, esta relación es evidente. Del mismo modo, la relación entre la frecuencia de visitas a museos para apreciar obras de arte y la obtención de títulos académicos plantea cuestiones significativas en términos de identidad y pertenencia a ciertos grupos sociales. Estos aspectos están intrínsecamente relacionados con las dinámicas que definen nuestra identidad en relación con los entornos que frecuentamos y las actividades en las que participamos.

Esta se manifiesta y se oculta con una relación que sea semántica que contiene la verdad de esta mismo, con lo que nada está explicado o no se ha comprendido llegando a establecer una existencia de una correlación entre variable independiente y variable dependiente; mientras tanto no esté determinada a lo que se designe en cada caso particular, como ejemplo se pone el nivel de instrucción y el conocimiento de ciertos compositores, con la relación estadística que por grave que sea la precisión se queda con una determinada manera numérica y esta sigue siendo un dato que se desprovee de cierto sentido y con la comprensión a medias deformas corriente dando por terminada en ciertos casos esta recae en el afinamiento de manera intensa con relación que se pueda conjugar con ilusiones de constancia de ciertas variables que son los elementos que implican una identidad nominal de los indicadores de ciertos métodos que no se sabe a qué es lo que se indica con sentido que timan una distancia de relación que es considerada una misma lección.

Es fundamental examinar estos términos en cada caso de la variable independiente, como el sexo, la edad y la profesión del padre. Estos términos pueden manifestarse como efectos diferentes en la variable dependiente, lo que permite predecirlos con disposiciones que varían significativamente según las clases resultantes de las variables independientes. Esta forma de interpretación es crucial para comprender las diferencias entre distintas clases o dentro de una misma clase en relación con las artes, como la música, la pintura, el teatro y la literatura. Es necesario analizar profundamente estos usos sociales, legítimos o ilegítimos, y prestar especial atención a los géneros y obras consideradas.

Si bien no existe algo de la cual se permita afirmar su tipo de clase como son los gustos hacia la música, no es infaliblemente calificado con lo que sin duda es porque no tienen prácticas que son enlazantes dada a su singularidad de ciertas condiciones de cierta adquisición de disposiciones con frecuencia de conciertos y el dominio de cierto tipo de instrumento sea menos generalizado teniendo una constante frecuencia del teatro, opera, museos entre otros.

De acuerdo con Bourdieu (1979) menciona que:

> "La música es una manera espiritualista de las artes del espíritu y el amor a la música que es una garantía de espiritualidad. Basta con acordarnos del extraordinario valor que en la actualidad confieren al léxico de la escucha las versiones secularizadas (por ejemplo las psicoanalíticas) del lenguaje religioso como lo demuestran las innumerable variaciones sobre el ala de la música y la música del alma, la música tiene mucho que ver con la interioridad (la música interior) una forma profunda que no existen conciertos a la que no sean espirituales….Ser insensible a la música representa sin duda, para un mundo burgués que piensa en su relación con el pueblo basándose en el modo de relacionar el alma y el cuerpo, algo como una forma inconfesable de grosería materialista" (pág. 15).

En contraste con el teatro, que tiene una función expresiva y socialmente cargada, la música se considera un arte puro, sin mensaje concreto. El teatro, incluso en sus formas más depuradas, sigue siendo un vehículo de mensajes sociales y solo puede impactar al

público si se basa en una comprensión profunda de sus valores y expectativas.

El mundo del teatro está constantemente dividido, ya sea entre el teatro de la rive droite y el teatro de la rive gauche, o entre el teatro burgués y el arte teatral de vanguardia. Estéticamente inseparables de lo político, estas divisiones no se reflejan en el mundo de la música. La música se presenta como una representación radical de la negación del mundo, a menudo aislada del entorno social.

Para comprender estas diferencias de manera adecuada, es crucial examinar cómo se relacionan con variables como la profesión, la edad o el sexo. Sin embargo, interpretar estas relaciones puede ser complicado, ya que los indicadores a menudo pueden malinterpretarse como análisis esenciales, cuando en realidad son experiencias singulares universalizadas.

Las preferencias culturales, particularmente en el ámbito de las artes, están fuertemente influenciadas por las propiedades sociales asignadas a cada una de ellas. La recepción de ciertas formas de arte, como la práctica del piano entre la burguesía, refleja diferencias de clase y condiciones socioeconómicas.

Por ejemplo, los burgueses tienden a preferir representaciones más realistas y críticas del mundo social, mientras que las formas de abstracción son menos populares entre ellos. Además, la distribución de ciertas prácticas culturales entre las clases sociales depende en gran medida de los costos económicos, culturales y físicos asociados, así como de los beneficios simbólicos que ofrecen.

Para abordar estas complejidades, es necesario realizar cálculos sociológicos intensivos y analizar las relaciones estadísticas entre variables como la instrucción y el origen social. Estos análisis pueden ayudar a descubrir patrones de comportamiento y significados sociológicos subyacentes que no son evidentes a simple vista.

En última instancia, estas relaciones complejas se revelan a través de las relaciones estadísticas entre variables, lo que a menudo desafía las nociones comunes y proporciona una comprensión más profunda del mundo social. Este enfoque, aunque a

menudo más complejo, permite una comprensión más rica y precisa de las dinámicas sociales y culturales.

2.2.3. Transmisión del capital cultural y su efecto

El vínculo entre el capital cultural transmitido por la familia y la educación escolar es esencial para comprender la formación cultural de un individuo. Esta relación se manifiesta en la lógica de la transmisión cultural, donde la familia y la escuela desempeñan roles complementarios. El capital cultural heredado proporciona un marco fundamental que influye en el éxito educativo y la adquisición de competencias en áreas como la música o la pintura.

> Bourdieu (1979) argumenta que la institución educativa, a través de sus procesos de enseñanza y valores, contribuye a moldear una disposición general hacia la cultura legitimada. Esta disposición va más allá de los límites escolares y se manifiesta como un deseo genuino de acumular conocimientos y experiencias, incluso si no tienen una utilidad inmediata en el ámbito académico.

Esta disposición a la cultura se considera una característica distintiva de la burguesía, asociada con derechos y responsabilidades inherentes a las titulaciones académicas. Sin embargo, también se observa una atención particular a cómo la institución educativa puede encubrir la imposición de ciertas normas culturales. Por ejemplo, se destaca la asignación de estatus positivos o negativos a los individuos dentro de un grupo jerárquico, donde aquellos con capital cultural, pero sin certificación académica pueden enfrentar desafíos distintos a los titulados.

> Bourdieu (1979) introduce el concepto de "nobleza cultural" para describir a aquellos que poseen títulos que legitiman su estatus cultural. Estos individuos están arraigados en una tradición y un linaje que les otorgan una posición privilegiada en la escena cultural. Por el contrario, los autodidactas y aquellos que carecen de títulos académicos pueden ser vistos como "siervos de la cultura", destinados a un estatus devaluado y a funciones subordinadas.

La "nobleza cultural" se caracteriza por su esencialismo, lo que significa que

valoran la esencia sobre los actos o logros concretos. Esta idea refleja cómo la cultura y la identidad están arraigadas en un linaje y una tradición, y cómo los títulos culturales sirven como símbolos de estatus y legitimidad en la sociedad.

Para ellas tienen un valor en la medida en que se pueden manifestar con una claridad tan basta que con ciertos matices de estilo propio tienen un único principio de perpetuar una ilustración de la esencia en virtud de la cual se está realizando; y, con el mismo esencialismo que les da fuerza a poder imponerse a ellas mismas lo que les impone su misma esencia a lo que menciona como una nobleza que obliga a poder exigirse a ellas mismas y lo que nadie es capaz de exigir a probarse a ellas mismas tal cual estas se encuentran en su propia altura con lo que lo mismo una altura de esencia.

Con ello da entenderse que las marcas y ciertas codificaciones educativas, tienden a comprender de manera plena con lo que es preciso de tener en cuenta otra propiedad de las noblezas: con lo que la esencia es la que se reconoce y no se deja encajar en ninguna de las definiciones; al poder escapar al mezquino rigor de la regla o del reglamento es una libertad por naturaleza.

De ese modo para la nobleza escolar es una sola y la misma cosa es poder identificarse con una de las esencias del hombre cultivado y el poder aceptar ciertas exigencias en el que implícitamente están escritas en ella y la exigencia que son más amplias de cuanto más prestigioso es un título que es considerado.

Además, recalcar que no hay otra cosa más paradójica es el hecho de que la institución escolar es definida con fines de empresa autodidacta legitima que supone la adquisición de una cultural general, esta es una empresa más que exige a medida que se va subiendo de curso, y al poder emplear una expresión esencial que es contradictoria como un legítimo autodidacta en el que se quiere indicar una diferente naturaleza que separa la cultura libre valorada, con el poseedor de las titulaciones académicas y la cultura libre como ilegitima del autodidacta

2.2.4. Cultura juvenil e influencia del anime

Entre los años 90 y 2000, es notado por la aparición de ciertas subculturas

juveniles en Chile, emos, hardcores, metaleros, otakus, rastas entre otros. Estas son expuestas a través de la definición de tribu urbana, con lo que permitió de cierta manera ubicarlas en el ámbito social juvenil chileno, y a tener en cuenta de tener un gran esfuerzo en el que se puedo implicar la labor, el concepto de tribu urbana es obsoleto y de prácticamente en el que no se usa para poder explicar ciertas manifestaciones juveniles actuales. Se puede decir, la mayoría de ciertos casos en la migración de ciertos jóvenes hacia más áreas de la vida social esa razón, por la que las protestas desaparecieron en la misma velocidad en la que se pudieron manifestar hace años atrás. (Riquelme, 2018, p. 103)

La tribu con el nombre otaku ha logrado sobrevivir a lo largo del tiempo y con las generaciones. Y en nuestro país, la juventud se pudo caracterizar por ser seguidores de las historietas y de los dibujos animados nipones. A más de ello, en Japón, el manga (comics japones moderno) surgen ciertos objetos de índole cultura, que después de la segunda guerra mundial y las nuevas tecnologías, tanto en la industria audiovisual y grafica empezaron a tener cierto auge, ya que se cree que Osamu Tezuka (1928- 1989) es el creador con repercusión en el avance de esta industria teniendo cierta influencia por dibujos norteamericanos de la época, con una especialidad de Fleischer y Disney. Con una de las características que distinguen de esta cultura es la particularidad de que jóvenes tienden a consumir productos culturales y sus derivados en muchas cantidades, ya sean materiales, simbólicos y estéticos de fácil dispendio de redes de alta conexión. Se cree que los otakus están enlazados con la estética de los personajes.

La fascinación por este “tipo de series y cultura en particular comenzó, junto con el desembarco masivo de la asociación y convencía entre quienes consumían tales objetos” (Riquelme, 2018, pág. 104).

2.2.5. Las corrientes de pensamiento sobre la juventud

> El concepto lo que es la juventud, es poder identificar ciertos orígenes de su concepto con el que se está relacionado, y esta entendido como una característica de la cual sostiene una visión lineal de lo que es la vida humana, con una diferenciación de jerarquías entre el mundo adulto y el resto de los grupos que existen. (Riquelme, 2018, p. 104)

Una de las perspectivas predominantes sobre la juventud la considera como una categoría demográfica, donde se la define principalmente en función de la edad. Desde este enfoque, se utiliza un método estadístico para agrupar a los jóvenes en una sola entidad aparentemente homogénea. Sin embargo, esta visión simplificada no tiene en cuenta las diferencias internas dentro del grupo, lo que limita la comprensión de la juventud como un fenómeno sociocultural complejo.

Otro enfoque conceptual considera la juventud como una etapa de desarrollo, donde los cambios tanto biológicos como psicosociales influyen en el crecimiento y la formación de la identidad de los individuos jóvenes (Riquelme, 2018, p. 104).

- **Construcción del yo y el sujeto social**

Para entender un poco sobre cómo se construye la identidad a nivel individual, George Mead sostiene “el mismo individuo se refiere a uno mismo como un organismo que sale a flote en las conductas sociales y al hecho de la aparición de los objetos sociales refiriendo a las conductas colectivas que puede tener un individuo hacia el exterior” (pág. 85); un sujeto se organiza a una respuesta con tendencia a responder sus actos a través de otros, se hacer ya que desde esta perspectiva biológica lleva al individuo a tener y adaptar actitudes en la formación de los actos tanto individuales como sociales, desde una perspectiva más psicológica los procesos mentales de autoconciencia que son las principales premisas de la actuación del sujeto el sí mismo es una experiencia mental que solo es una conducta social desarrollada por los seres humanos.

El individuo, en esencia, se ve influenciado por las actitudes y roles que adopta de otros individuos en su entorno social. En otras palabras, el concepto de "objeto social" solo cobra relevancia para un individuo en la medida en que este lo percibe, ya que las acciones sociales de los demás miembros de la sociedad influyen en su comportamiento.

Es válido afirmar que el concepto de "yo" solo adquiere significado para el individuo cuando adopta roles y comportamientos similares a los de los demás. En este sentido, el individuo se convierte en un componente activo del objeto social, respondiendo a las interacciones con otros individuos. Estas premisas están

intrínsecamente relacionadas, ya que la interacción tanto a nivel individual como colectivo contribuye a la formación de la identidad individual.

Por tanto, el individuo se autodefine en función de sus interacciones sociales, que pueden compararse metafóricamente con transacciones comerciales: así como en una compra y venta se intercambian bienes o servicios, en las interacciones sociales se intercambian ideas y acciones para influir en una situación específica o en la propia experiencia individual. En este proceso, la autoconciencia se manifiesta como la capacidad del individuo para comprenderse a sí mismo en relación con su entorno social. "Aparecemos con selves en nuestra conducta a medida que nosotros mismo adoptamos la actitud que los otros adoptan hacia nosotros en esas actividades. Quizás a ilustración de esto, entre las que puedan encontrarse sea un derecho. Suponemos el asentimiento de todos los miembros de la comunidad frente a la protección de nuestras vidas o de la propiedad" (Mead, 1991, pág. 179).

Asumiendo el papel del "otro generalizado", los individuos se convierten en objetos sociales, conocidos también como "selves". Es crucial reconocer que el desarrollo de un niño pasa por dos etapas. En el cual solo mencionamos la etapa uno. Esta etapa consiste en el juego organizado game este se describe en que el niño actúa de manera continua como padre, maestro, predicador, policía, pirata o indio es el periodo infantil en el que Wordsword lo describe como una imitación sin fin, Froebel reconoce que el niño va adquiriendo varios papeles de quienes pertenecen a su sociedad esto ocurre porque el niño está excitando en sí mismo varias respuestas a sus actos sociales propios con lo cual es sensible a esta relación ya que dada su situación de dependencia infantil de las respuestas de los otros a sus propios estímulos sociales, tiene una propia naturaleza el comienzo de la respuesta paternal que suscita por medio de sus llamadas.

La forma más común de esto es mediante el juego con muñecas; sin embargo, antes de que el niño comience a interactuar con la muñeca, responde al tono de voz y la actitud de sus padres ante sus propios sonidos y gestos, lo que se podría llamar imitación. Psicológicamente, esto se reconoce como un acto de imitación en el que el individuo imita las acciones de otros en función de la estimulación adecuada. En resumen, uno tiende a evocar en sí mismo la misma respuesta que evoca en el otro.

2.2.6. Mostrar y representar la identidad.

Es esencial considerar la atención a los medios que los jóvenes utilizan para comunicar sus identidades en su entorno. La representación de cada individuo se aborda desde una perspectiva interaccionista, lo que sugiere que el encuentro cara a cara es fundamental para comprender la construcción de la identidad. Además, es crucial para el estudio de la identidad en entornos presenciales debido a la influencia que ejercen las interacciones directas en la vida cotidiana. Las identidades se moldean dentro de un grupo a través de la interacción y, por lo tanto, son un objeto constante de estudio.

El joven como sujeto presenta y representa a una sociedad a través de la identidad, en el cual este crea una sombra que es especifica de sí mismo y de ciertas situaciones en la que se encuentra.

Para lograr usar ciertos elementos que son adicionales y que sean expresivos en el que comunican su identidad el como yo y como nosotros nos involucramos en una cultura juvenil. De cierta manera pueda ser valorado y se le valore, se le juzgue y se le pueda tener como una pituita moral y social.

Considerando las contribuciones de Riquelme (2018), se destaca que:

La identidad se define como un proceso que actúa como intermediario entre la personalidad individual y el entorno social, ya que surge siempre en relación con otros individuos en contextos específicos. Este enfoque es ampliamente utilizado en las teorías contemporáneas, ya que permite abordar el aspecto subjetivo de lo social y cómo los individuos se apropian de elementos del entorno social.

El concepto de identidad permite comprender mejor el papel que desempeña cada individuo en determinados contextos sociales, siendo crucial concebirla en términos de interacción. A través de la actuación de cada sujeto, la identidad se representa ante otros en contextos específicos, lo que permite la participación del individuo en el espacio social donde ocurre dicha interacción.

Esta fachada se refiere a ciertos aspectos de la expresión personal que están intrínsecamente ligados al individuo y que esperamos que lo acompañen a todas partes, se puede identificar; símbolos que denotan su rango, vestimenta, genero, edad, y complexión física y apariencia, su forma de caminar y moverse, su manera de hablar expresiones faciales, gestos corporales y otras características similares que son inseparables.(Riquelme, 2018, p. 108); el autor describe las diferentes formas de cómo se conforma la fachada personal de un individuo en su actuación cotidiana frente a otros identifica ciertos aspectos que están ligados a la persona misma estos elementos son: las insignias de rango es decir cualquier rango que denote posición de rol que ocupa la persona, la forma de vestir y su indumentaria que usa, el sexo, la edad, las características raciales que hagan notar su origen étnico, la estatura y complexión física, la forma de caminar, su forma de hablar y las expresiones faciales, vocabulario y su acento.

La fachada que este compuesta con un gran número de características de las cuales puedan estar fuera de la voluntad de un individuo en el que pueden ser manipuladas o medianamente intervenidas por un actor. Estos elementos que son los más importantes están emparentados a la libertad de cada persona al poder construir un vínculo con la sociedad, esta misma fachada se entrega y comunica cierta información. Al hacer esto no solo crea una imagen de su mismo si no que a la vez crea una *definición de la situación* en la cual se pide tener una valoración como una persona específicamente por lo que se pide como se deben de valorar a esa persona.

2.2.7. La identidad socializada.

Partimos desde la teoría social, con lo que la pregunta de identidad ha generado un interés en los últimos años a los cambios en la sociedad de hoy y con ello está relacionado con el concepto de juventud.

Dentro de las diversas conceptualizaciones sobre la juventud y el papel de los individuos jóvenes, una perspectiva sostiene que la juventud representa una etapa de moratoria, caracterizada por un período significativo en el cual a los jóvenes se les permite experimentar con diferentes roles y construir su identidad con miras a su futuro como adultos. Sin embargo, esta visión plantea que dicha etapa ya no se considera como parte integral del crecimiento humano, sino más bien como una fase marcada por imágenes

lineales de ascenso y descenso, que limitan la percepción del proceso evolutivo.

Actualmente y con el debilitamiento de varias instituciones clásicas de integración cosiese han sido una de las principales fuentes que de las cuales la ficción está estabilizada con la identidad. Como el estado la familia y la escuela, estas tienen que seguir pensando en la juventud como una oportunidad de tránsito entre un estado y otro, pero en este escenario la juventud tiende a poder a aparecer como más vulnérale, tomando en consideración en el que se ha podido pensar en un espacio de vida para los jóvenes en donde su identidad no existe de manera propia.

Riquelme (2018) argumenta que la juventud representa una etapa de transición en la vida, durante la cual la identidad se encuentra en proceso de formación. Esta perspectiva es compartida tanto por los propios jóvenes como por algunos estudiosos. Se considera que la falta de una identidad definida es uno de los motivos que impulsan a los jóvenes a participar en diversas culturas juveniles. A su vez, se percibe la adultez como el momento en el cual el individuo adquiere una identidad sólida y constante, en contraste con la percepción de los jóvenes. Sin embargo, esta sobrevaloración de la identidad adulta suele carecer de respaldo investigativo suficiente, ya que se reconoce que la identidad personal seguirá evolucionando y siendo reelaborada a lo largo de la vida adulta, siendo un proceso que no depende exclusivamente del individuo.

2.2.8. Sociedad del consumo.

- **Consumidores de una modernidad liquida**

En la sociedad de consumo, se promete satisfacer las ambiciones individuales de una manera que ninguna otra sociedad previa logró lograr, o al menos soñar con hacerlo. Esta promesa de satisfacción puede resultar tentadora, especialmente cuando el deseo persiste y no se satisface completamente. Muchas veces, se establecen expectativas para garantizar un acceso fácil a productos que se cree que pueden calmar este deseo insatisfecho. Sin embargo, si se considerara la existencia de límites objetivos para los deseos auténticos y realistas, esto podría señalar el fin de la sociedad basada en los mercados y las industrias de consumo. La insatisfacción continua y la creencia constante en la necesidad de sofisticar cada acto de consumo son factores que impulsan la economía orientada al consumidor.

Bauman (2005) observó que la sociedad de consumo tiende a mantener una sensación de insatisfacción permanente, en parte mediante la rápida depreciación de productos poco después de haber sido promocionados como objetos de deseo. Este ciclo perpetúa la creación de nuevas necesidades y deseos, a menudo llevando a un ciclo de adicción al consumo. Este consumismo se caracteriza por ser una economía engañosa y derrochadora, pero estas características no son indicativas de un mal funcionamiento, sino más bien garantías de su funcionamiento saludable como régimen único para la supervivencia de la sociedad consumista.

A medida que aumentan las expectativas, también lo hace la cantidad de productos desechados, generando montañas de artículos que alguna vez se prometió satisfarían deseos. Esta acumulación de expectativas insatisfechas conduce a una alta tasa de mortalidad de las esperanzas, lo que contribuye a una vida corta y una rápida transición a la basura.

2.2.9. La vida consumidora desde la perspectiva de Bauman

Desde tiempos antiguos, los seres humanos han sentido una compulsión hacia el consumo, y el interés por adquirir bienes no es algo nuevo en la historia. Sin embargo, la idea de que todo es líquido, que impacta en la modernidad, tiene antecedentes que se remontan más allá del surgimiento del consumismo contemporáneo. Aunque tenemos algunas pistas sobre estos momentos históricos, a menudo son insuficientes y pueden ser engañosas para comprender completamente la lógica del consumo. Esto se debe a que el consumo no es una actividad exclusivamente individual y solitaria, sino que se lleva a cabo en compañía de otros individuos. Para entender completamente este fenómeno en el contexto del consumidor contemporáneo, es necesario centrarse en una auténtica novedad de naturaleza social, que va más allá de los aspectos psicológicos y conductuales. El consumo se desarrolla dentro de una sociedad totalmente consumista y es fundamental comprender esta dinámica social para analizar adecuadamente el fenómeno del consumo en la actualidad.

De acuerdo con Bauman (2005) en su obra una sociedad de consumidores no es solo la suma total de dichos consumidores; es una totalidad que, como diría Emile Durkheim, *es mayor que la suma de sus partes*. “trata de una sociedad que (empleando

una antigua noción que llego a hacerse popular en cierto momento por influencia de Althusser) *interpela* a sus miembros fundamentalmente (o quizás incluso, exclusivamente) en cuanto a consumidores". (p. 86)

Hablar acerca de una sociedad de consumidores va más allá de simplemente mencionar que sus miembros disfrutan el acto de comprar. Se dedica gran parte de su tiempo y energía a esta tarea, lo cual tiene implicaciones en la percepción y tratamiento social, así como en aspectos cognitivos y evaluativos.

2.2.10. Consumo de cultura japonesa enfoque en globalización.

Iwabuchi nos da desde su perspectiva en varios de sus discursos intelectuales, ciertas estrategias de marketing y consumo de la cultura popular japonesa desde el contexto asiático trasnacional, en otras palabras tiene un cierto encuentro de Japón con una Asia dirigido hacia lo moderno centrándose difusivamente en su cultura popular comercializada, esto es gracias a la globalización de los medios, tanto de ámbitos de tecnologías, y la misma internet que ha ido evolucionando a través del tiempo, habiendo una incipiente y un sistema de producción en el medio japones que va orientado de gran medida a otros mercados asiáticos.

Los resultados de la expansión de la cultura popular que esta mediatizada. En primero se cuestiona la hegemonía de la cultura de masa estadounidenses que van desde Disney hasta McDonald's y esta se muestra como cultura contemporánea japonesa que es extremadamente significativa sobre todo el ciudades como Seúl, Shanghái, Taipéi, Hong Kong, Singapur entre otras y como segundo es de manera preocupante del regreso de Asia y del Japón a la década de los 90 s cuando se empezó a reconstruir su identidad desde la segunda guerra mundial ya que los nipones tienden a considerar por encima de otros países debido a su superioridad tecnológica y productiva. Contextualizando este discurso con datos investigados de los discursos teóricos de la globalización y el transnacionalismo que proporciona flujos de globalización en diversos campos culturales.

2.2.11. Modernidad liquida, Zygmund Bauman

La sociedad contemporánea, a menudo denominada como líquida moderna, se

caracteriza por la constante transformación de las formas de comportamiento de sus miembros, las cuales se consolidan en hábitos y rutinas determinadas. En este contexto, la fluidez de la vida y de la sociedad misma se retroalimentan mutuamente. En esta sociedad moderna, los logros individuales tienden a no solidificarse en activos duraderos, sino que se vuelven pasivos, y las capacidades pueden convertirse en discapacidades. Esto se debe a que lo material adquirido tiende a desgastarse rápidamente con el tiempo, y las condiciones pragmáticas y las estrategias diseñadas responden con un envejecimiento acelerado y una obsolescencia rápida, antes de que otros agentes tengan la oportunidad de comprenderlas completamente.

Por lo tanto, resulta recomendable aprender de la experiencia y adaptarse a estrategias y tácticas que hayan sido exitosas en el pasado. Sin embargo, las pruebas anteriores pueden resultar inútiles para lidiar con lo imprevisto y los cambios de circunstancias. La extrapolación de hechos pasados con el fin de predecir tendencias futuras es una práctica arriesgada, ya que resulta difícil realizar cálculos precisos para pronosticar eventos futuros que son, en su mayoría, desconocidos y están sujetos a múltiples variables que pueden ser difíciles de estimar de manera fiable.

La vida líquida se experimenta en un estado de constante incertidumbre. Las preocupaciones más apremiantes y persistentes que afectan a esta vida surgen del temor a ser tomados por sorpresa, a no poder mantener el ritmo de los rápidos cambios, a no darse cuenta de las fechas de caducidad, a quedarse con bienes no deseados, a no cambiar de enfoque cuando es necesario, o a sobrepasar un punto sin retorno. (Bauman, 2005, p. 5). La vida liquida en si tiene una conexión con nuevos comienzos, pero de manera precisa son los breves finales lo que sustituyen momentos de un desafío mucho mayor y que estos mismo ocasionen desastres en el medio social, ya que entre el vivir moderno líquido y las necesidades para practicarles deben librarse cosas primas para poder adquirirlas.

La condición posmoderna Jean-François Lyotard

El campo: El saber en las sociedades informatizadas

El ámbito del conocimiento en las sociedades informatizadas experimenta cambios significativos a medida que las comunidades transitan hacia la postindustrialización y la era postmoderna. Estos cambios se remontan a la década de los

50, cuando Europa emergió de la reconstrucción posterior a la Segunda Guerra Mundial. Este proceso varía en velocidad según los países, y su desarrollo está influenciado por el grado de actividad económica en cada uno de ellos. Sin embargo, es importante señalar que algunas de las descripciones de este proceso no son más que conjeturas que, en ocasiones, otorgan un excesivo crédito a la futurología sin fundamentos sólidos.

Al considerar el campo del conocimiento en estas sociedades, es necesario tener en cuenta ciertas características que definen su objeto de estudio. Por ejemplo, el conocimiento científico, que ha evolucionado considerablemente en las últimas cuatro décadas, se apoya en técnicas de alta innovación tecnológica. Estas técnicas abarcan desde la fonética y las teorías lingüísticas hasta la cibernética, las álgebras modernas y la informática, incluyendo el funcionamiento de los ordenadores y su lenguaje de programación. Además, surgen problemas relacionados con la traducción de lenguajes y la búsqueda de compatibilidad entre el lenguaje humano y las máquinas. Otros desafíos incluyen la memorización de vastas bases de datos y la paradoja logia. Estos aspectos son testimonio de la evolución de la ciencia en respuesta al avance tecnológico.

Los aportes de Lyotard (2016**)** describió que "la incidencia de esas transformaciones tecnológicas sobre el saber parece que debe ser considerable. El saber se encuentra o se encontrara afectado en dos principales funciones: la investigación y la trasmisión de conocimientos" (p. 6). Si mencionamos la primera toma como ejemplo lo profano que es la genética y su uso y como esta nos proporciona y este seguido de un paradigma teórico a la cibernética.

El segundo trata de la normalización de aparatos electrónicos que se modifican de acuerdo a las operaciones de adquisición, clasificación, disponibilidad y la explotación de conocimientos, por eso es razonable en pensar que el multiplicar las máquinas de información tiende a afectar a la circulación de conocimientos tanto como lo ha hecho los medios de circulación de los hombres, a través de transporte de sonidos e imágenes, refiriéndose a las música ya que la música mucha de las veces si hablamos de los últimos 6 años la música en su mayoría no tiene mucho que aportar ya que el contenido en sus letras son explicitas y estas hacen tener al sujeto social una realidad distorsionada de ciertos temas, y sobre todo a las propagandas tanto políticas para la manipulación de

masas , o de marketing que se usan en ventas, o en este último tiempo el demasiado uso de las redes sociales como por ejemplo Tik ToK ya que mucha de las veces el contenido que se expresa es basura y no tiene un aporte de conocimientos hacia el individuo.

Cultura y modernidad

Stuart hall la cuestión multicultural

Desde la multiculturalidad existen dos distinciones entre multicultural y multiculturalismo que se acuña desde dos perspectivas el termino multicultural se describe características sociales y problemas de la gobernabilidad que puede afrontar dicha sociedad que pueden coexistir comunidades diferentes tratando de desarrollar una vida en común, conservando su propia peculiaridad.

El término multiculturalismo se refiere a las estrategias empleadas para gestionar la diversidad dentro de determinados grupos o comunidades, y ambas expresiones apuntan a una doctrina que promueve políticas multiculturales.

Sin embargo, el multiculturalismo, por definición, implica la existencia de sociedades diversas. Por ejemplo, países como Estados Unidos, Gran Bretaña, Malasia, Nueva Zelanda e Indonesia, son significativamente diferentes entre sí. A pesar de estas diferencias, todos comparten algo en común: son sociedades multiculturales. Esto implica que los estados nación modernos, liberales y constitucionales, promueven un enfoque basado en la igualdad cultural que gira en torno a los valores individualistas liberales

Ambos son interdependientes que de cierta modo es un manera imposible de desmenuzarlos porque el multiculturalismo plantea varias escalones en ideas y practicas sociales el problema cae en el mismo que tiende a transformar a esta concepción en una doctrina en el que reduce a una simple condición para establecer bases de que sea una característica diferente de las condiciones multiculturales a lo cual esta se reduce a una filosofía básica, pero este concepto de multiculturalismo no es una doctrina como tal ya que no caracteriza una estrategia política y no tiende a representar a un estado de cosas que ya se han logrado, describiendo a una variedad de estrategias y procesos políticos que quedan inconclusos en todas partes.

El multiculturalismo conservador, siguiendo a Hume, aboga por la asimilación de las diferencias a las tradiciones y costumbres mayoritarias. Por otro lado, el multiculturalismo liberal busca integrar rápidamente a los diferentes grupos culturales en el marco de una ciudadanía universal, aunque solo tolera ciertas prácticas culturales peculiares en privado.

En contraste, desde una perspectiva comunitarista, se respaldan las diferencias entre grupos con diversas líneas culturales, otorgando derechos grupales a diferentes comunidades dentro de un orden político comunitario. Por otro lado, el multiculturalismo comercial supone que el mercado refleja la diversidad de individuos de distintas comunidades, resolviendo estas diferencias culturales a través del consumo privado y la redistribución de recursos y poder.

Es importante mencionar el papel de la globalización, que, si bien no es una novedad, ha intensificado sus efectos en la era contemporánea. A partir de la década de los setenta, se ha observado un aumento en la desregulación de mercados, la expansión de capitales y divisas, así como la formación de mercados transnacionales de producción y consumo. Este proceso ha sido impulsado por el crecimiento de las nuevas industrias culturales y el surgimiento de la economía del conocimiento, alimentada por las tecnologías de la información.

Sin embargo, la globalización también ha provocado la desarticulación de relaciones y procesos sociales en algunas sociedades en desarrollo, mientras que las sociedades occidentales han visto debilitada su capacidad para resistir estos cambios drásticos debido a la erosión de las soberanías estatales en el sistema global.

Por tanto la globalización posmoderna es contradictoria ya que los hilos económicos, financieros y más importante los culturales son impulsados por Estados Unidos, un centro ideológico que está gobernada por el neoliberalismo que va arraigándose cada vez más y tomando sentido en la época; la tendencia cultural es homogeneizar causando varios diferenciadores entre algunas sociedades; digamos que este sistema globalizador trata o por lo menos quiere que el tomo de varias culturas una de cada una se unan en una sola para formar una cultura que se pueda transmitir al resto

del mundo, aunque digamos que en este sentido si se está homogeneizando ya que algunas ancestrales sus costumbres culturales se están perdiendo con el tiempo con lo que conllevaría a que se pueda perder por completo, habiendo una transculturización muy radical, poniendo como palestra al capitalismo como el responsable de dicho cambio en varias periferias, en incluso en otras culturas ajenas a las periferias.

Teniendo esto en cuenta los efectos desde la perspectiva de globalización este no es un proceso natural sino es un proceso hegemonizador con una breve estructura de dominación que no puede controlar o saturarse uno de los efectos no buscados es poder formar tendencias subalternas en un estado de supremacía para sus propios fines.

> Este sistema se enfoca en configurar la diferencia en lugar de eliminarla por completo. Este argumento es fundamental si buscamos entender cómo podrían surgir resistencias y contra estrategias en diferentes ámbitos. Esta perspectiva implica un modelo de poder más discursivo en el nuevo entorno global, en contraste con la visión común de los hiper globalizadores (Hall, 2011, pág. 589)

Movimiento posmoderno: Otakus

Desde esta perspectiva Azuma dice que; el movimiento otaku va describiéndose de por sí como un movimiento posmoderno porque este mismo en el marco histórico fue tomando fuerza después de la segunda guerra mundial tras la gran crisis que sufrió Japón tras las bombas atómicas, viendo como una alternativa más que todo económica para que la nación surja, este grupo se fue popularizando en los años setenta y ha ido evolucionando ya que el grupo de jóvenes que se ha interesado por este tema y es muy relevante para debatir y opinar.

En el ámbito internacional; el manga, anime, videojuegos y otros productos de consumo, es objeto de debate desde finales de la década de 1990 dando un lugar en debate sobre el poder cultural que tiene Japón. Desde la perspectiva de Azuma Hiroki, desde su estudio que es más significativo Animalizando la postmodernidad: representando la sociedad japonesa a través de otaku. Dando en contexto se centra en los otakus, mencionándola como una subcultura en Japón nacida en la década de 1970 dando lugar a una industria de entretenimiento muy masivo en donde se produce; manga, anime y

videojuegos. Comprendiendo esta parte de la historia a través de la posmodernidad se analiza la estructura también psicológica del Japón contemporáneo, sino que al analizar a este grupo desde teorías filosóficas de la posmodernidad de Derrida y Lyotard argumenta que la cultura otaku en si no es un fenómeno japonés, sino que puede encontrar en Asia, Europa o en Estados Unidos que por lo tanto esta se entiende como la esencia de la era contemporánea.

Azuma examina la cultura otaku desde tres generaciones de seguidores en Japón y a través de su interpretación del concepto de posmodernidad. Su argumento sugiere que la cultura otaku no tiene elementos específicamente japoneses, sino que se basa en la apropiación de subculturas estadounidenses (como cómics y películas animadas) que fueron importadas después de la Segunda Guerra Mundial y luego transformadas con una estética japonesa única. El anime japonés se ve como un intento de afirmación hacia Occidente después de la derrota y la ocupación del Japón de la posguerra, lo que refleja la fragilidad de la identidad japonesa. Azuma también sugiere una conexión entre la cultura otaku contemporánea y la cultura Edo como una forma de escapar de la americanización. Además, señala la explotación de la subcultura otaku por parte de la derecha japonesa, especialmente en términos de movimientos y políticas ideológicas.

Azuma afirma que después de la modernización los humanos posmodernos somos animalizados, ejemplo los otakus, no pueden consumir grandes relatos en temáticas como el estado nación o ideologías revolucionaras, sino que buscan simplificar todo esto con pequeños relatos que contengan, varias visiones del mundo (esto se puede describir a mi interpretación que los otakus no, pueden aprender algún otro tema aparte que ver anime, pero tal vez esto se contradiga, ya que varios de los autores de mangas hacen crítica social, política, ideológica; puedo mencionar algunos entendidos en la materia tales como: Junji Ito, Sui Ishida, Ichiro Okonouchi, Kentaro Miura. Cada uno en su respectivo campo critica varios aspectos de los realismos del mundo, político, psicológico, social o inclusive espiritual).

2.2.12. Identidad otaku, una expresión globalizada.

La mayoría los otakus son personas aficionadas al manga, anime o videojuegos,

que conviven entre si formando grupos de charla, debate, y consumo de estos productos culturales. (Menkes, 2011, pg. 52).

Se puede interpretar que los otakus son jóvenes apasionados por el manga, anime y videojuegos, y más que simples aficionados con interés mutuo que tienen por estas expresiones de la cultura popular japonesa, adquieren un carácter obsesivo que los lleva a reunirse en comunidades donde pueden integrarse por completo en el consumo de dichos productos. A lo que los otakus representan una suerte de culto juvenil que han podido acoger a los productos finales de ficción como un estilo de vida alterno pudiendo construir una tribu urbana autentica cuya identidad colectiva aborda fundamentalmente al conocimiento enciclopédico manifestados en mangas, teniendo consumo voraz de estos iconos de la cultura popular japonesa en sus múltiples facetas.

Este fenómeno fue concebido en la década de 1980 en Japón, representando hoy en día un mercado bastante grande con la finalidad de extenderse con cierta rapidez en el mundo. Pero los adolescentes que son considerados por el resto de la sociedad como otakus se apartan del contacto con el mundo. Con lo cual son juzgados muy a menudo porque son considerados como introvertidos y en muchas ocasiones como raros. Menkes, 2011, p. 52; este mercado ha tenido una gran expansión desde los años ochenta que sin duda se ha extendido de forma veloz al resto del mundo, dentro de la sociedad nipona tradicional estos jóvenes son vistos de otra manera como inadaptados sociales que de cierta manera huyen del contacto, en un mundo que es regido por normas de control.

Según Menkes (2011) citando a Iwabuchi (2002) Los productos de entretenimiento como series animadas y los videojuegos provenientes de Japón han alcanzado una difusión mundial. Esta expansión de la cultura nipona representa un desplazamiento del predominio cultural en el que históricamente ha ostentado Estados Unidos, transfiriendo el foco de influencia hacia el continente asiático. (pág. 52)

Azuma (2008) sugiere una estrecha relación entre la cultura otaku y la posmodernidad, caracterizada por la pérdida de referencias, la desaparición de los grandes relatos y la difuminación de la frontera entre autor y consumidor, así como entre el original y su copia. Además, plantea que la cultura otaku representa la primera

manifestación de la cultura posmoderna. (pág. 52).

Se cuestiona de cualquier manera la posmodernidad diluye las fronteras entre lo original y la copia reciclando y remezclando elementos, en la cultura otaku es muy común que se recicle y se reinterprete a personajes, tramas conceptos a través de spin off, parodias, haciendo que estos se difuminen entre la línea del creador y el consumidor

> Kinsella (2000) este fenómeno se debe al excesivo individualismo presente en la sociedad contemporánea, lo cual difumina los referentes sociales establecidos, particularmente los relacionados con la identidad sexual y los roles de genero tradicionales, ya que los jóvenes rechazan aceptar dichos roles derivados de la cultura tradicional. El mundo de los mangas y animes proporciona un ámbito de libertad, donde se permite la desobediencia y el disfrute, a diferencia de la sociedad japonesa, que impone restricciones severas a los adolescentes, exigiendo éxito académico y un futuro claramente definido. (pág. 52)

El metaverso del manga y anime tiene de poder liberal, menguando a las desobediencias, debilidades y los placeres, pero mientras tanto en la sociedad japonesa destina a los jóvenes a ser mejores en su ámbito escolar y tener un destino que sea propio delimitado y el poder reducir esta subcultura seria cometer un error, porque conviven grupos otakus en el mundo. Menkes (2011) Asimismo de la actividad económica que produce el manga y sus derivados, compone satisfacción de las necesidades psicológicas fundamentales como lo afirma Allison (2006), y una de las características es la diversidad (pp. 52); a lo cual se refiere a que la cultura otaku tiene diversos referentes en géneros de tramas de los contenidos gráficos que de los cuales se puede hablar, en estos se puede indagar de manera profunda tales como filosofía, critica a la política ámbitos que sean interesantes para el lector joven que aparte de generar un aporte económico, la necesidad psicológica de buscar una salida para problemas internos o familiares.

De acuerdo con Menkes (2011)

“Los dibujos animados han ganado gran popularidad entre los jóvenes de todo el mundo gracias a estrategias de mercado que satisfacen el deseo de escapar de un mundo cada vez

más materialista y les brindan la sensación de pertenecer a un grupo de pares con quienes comparten una pasión exclusiva, ya que no se identifican con los adultos actuales."

En un contexto de crisis económica y cuestionamiento de valores y relaciones intergeneracionales, estos productos culturales se convierten en instrumentos de socialización que reflejan una crítica social. Aunque ha sido poco explorado y estudiado en América Latina, investigadores han comenzado a analizar seriamente las obras consumidas por estos jóvenes en sus diversas formas visuales y artísticas, lo que permite comprender cómo la globalización afecta su cultura.

La cultura se entiende como las prácticas comunes que enriquecen directamente la vida de cada individuo con sus experiencias. Según Menkes (2011), citando a Heidegger, nuestra existencia se proyecta en una situación humana que implica una representación simbólica y una interpretación cultural constante, tanto a nivel individual como colectivo. Así como cuidamos nuestras necesidades corporales básicas, también es importante atender las necesidades culturales para mantener un equilibrio en nuestras experiencias.

La globalización no puede interpretarse únicamente a través de un vocabulario conceptual de cultura, ya que altera el contexto en la construcción de significados y afecta la identidad de las personas en relación con su entorno y consigo mismas. Menkes (2011) describe la dimensión cultural de la globalización según Giddens (1997) como una transformación tanto externa como interna de nuestros mundos locales e íntimos de manera cotidiana.

En conclusión, la apropiación de productos culturales japoneses por parte de jóvenes latinoamericanos se da en un contexto de tradiciones y culturas muy diferentes, lo que subraya la importancia de considerar la literatura existente sobre el tema y entender cómo estos productos son percibidos y consumidos en diversas sociedades.

- **Elementos y caracterizaciones de su terminología**

Varios autores han explorado la estrecha relación entre la cultura otaku y las

estructuras posmodernas de la sociedad, considerándolas como tribus urbanas. Aunque estas subculturas han perdurado en el tiempo, están gradualmente desapareciendo debido al impacto de las nuevas tecnologías y los cambios globales.

Menkes (2011), inspirado en las ideas de Baudrillard (1985), destaca la creación de diversas formas derivadas de la cultura otaku, como videojuegos, revistas y figuras, que representan una reinterpretación de las obras originales. Este fenómeno posmoderno se manifiesta en la revolución de la industria cultural, donde se le otorga gran importancia a la producción de simulacros.

En las sociedades posmodernas, la distinción entre originalidad y copia se diluye, dando lugar a obras que no son ni originales ni copias, sino lo que se denomina un simulacro. Esta característica se refleja en las obras otaku, donde los nuevos autores incorporan elementos y referencias de obras anteriores en sus creaciones, generando una suerte de continuidad con el pasado.

En los años noventa, el mercado otaku evolucionó para incluir tanto obras originales como sus derivados, donde los personajes asumen un papel protagónico en las historias, relegando la trama a un segundo plano. Esto permite que los consumidores jóvenes tengan mayor acceso a una amplia gama de productos relacionados con sus personajes favoritos.

Para los otakus, lo más atractivo son los personajes y sus elementos característicos, como su estética y carisma, por encima de la trama de la historia en sí. La industria del anime ha desarrollado un enfoque casi científico para diseñar personajes que resulten atractivos para su audiencia, priorizando estos elementos de atracción sobre la calidad narrativa.

En ciudades como Akihabara y Shinjuku en Tokio, conocidas por su abundancia de productos electrónicos y derivados, se pueden encontrar tiendas especializadas en productos otaku. Estos productos no son simplemente creaciones artísticas, sino conjuntos de elementos estratégicamente diseñados para atraer a los consumidores. Motores de búsqueda como Otaku Tinami ofrecen un repertorio clasificado de las

características gráficas de estos productos, facilitando su acceso y elección por parte de los fanáticos.

> Menkes (2011), citando a Azuma (2008, p. 88), señala que los otakus japoneses experimentaron una transformación en las narrativas durante los años setenta; mientras que en los años ochenta estas historias se reinventaron, en la década siguiente, con el desarrollo de nuevas técnicas de animación, perdieron su carácter ficticio para ser consumidas como datos en bases de datos. Esto ilustra cómo la cultura japonesa ha evolucionado con el tiempo, pasando de disfrutar de narrativas épicas a centrarse en el consumo de información y contenido fragmentado, impulsado por la tecnología y los nuevos medios.

En los años ochenta, había una gran cantidad de autores de manga y anime, pero en los años noventa fueron reemplazados por elementos de atracción superficial, como orejas de gato, maids, sombreros pequeños, suspenso, amor, entre otros. Los fans comenzaron a coleccionar productos relacionados con estos elementos más que con la calidad de la historia o el mensaje. Esta tendencia se extendió globalmente, destacando cómo se priorizaban los elementos visuales atractivos sobre la profundidad narrativa y el mensaje.

Menkes (2011) describe cómo los otakus buscan una combinación de elementos de atracción que les proporcionen satisfacción emocional, consumiendo constantemente nuevos productos y desechándolos rápidamente. Esto ha llevado a una reproducción rápida de fórmulas exitosas por parte de la industria para satisfacer la demanda de los consumidores.

Menkes (2011) explica que con la disminución de los grandes relatos en la cultura otaku, los individuos se encuentran sin un marco narrativo que dé sentido a sus vidas, lo que resulta en una acumulación de elementos superficiales sobre los cuales proyectar sus emociones. Esto se relaciona con la pérdida de propósito en las historias contadas en materiales gráficos, dejando a los lectores sin referencias que doten de sentido a sus narrativas, lo que los lleva a enfocarse en elementos consumibles y superficiales como

una forma de encontrar satisfacción individual.

En cuanto a las preferencias sexuales de los otakus, Menkes (2011) señala una paradoja interesante. Los hombres muestran interés en el contenido lolicon, que representa una atracción hacia personajes femeninos infantilizados en un contexto erótico, mientras que las mujeres tienen preferencia por el género yaoi, que retrata relaciones homosexuales masculinas. Aunque este consumo puede considerarse perverso, los otakus mantienen posturas conservadoras en su vida social, lo que sugiere una brecha entre sus fantasías mediáticas y su realidad cotidiana.

Otra característica de la cultura otaku que se asocia con la posmodernidad es la tendencia a valorar lo imaginario sobre lo real. Las interacciones interpersonales de los otakus se basan en los universos de fantasía presentes en el anime, manga y videojuegos, independientemente de sus relaciones familiares y laborales. Esta preferencia por lo ficticio desafía la percepción tradicional de la realidad y permite a los otakus encontrar un sentido de pertenencia en comunidades afines, escapando así de las estructuras sociales convencionales.

Menkes (2011) plantea que el fenómeno otaku, visto por algunos como una vía de escape de la realidad, en realidad no es una elección basada en la incapacidad de distinguir la ficción de la realidad social. Más bien, los otakus optan por la ficción porque encuentran que se ajusta mejor a sus relaciones interpersonales y a su identidad cultural. La fantasía no representa una evasión de la realidad, sino más bien una forma de conexión con una comunidad y una identidad que satisfacen mejor sus necesidades sociales que el mundo "real". No es una negación de la realidad, sino una preferencia por una realidad alternativa que ofrece más gratificación a nivel identitario y relacional.

Menkes (2011), citando a Osawa (1995), señala que los otakus buscan llenar el vacío dejado por la desaparición de los grandes relatos con esta subcultura. Sin embargo, no buscan darles un sentido o movilizar una acción social. Más bien, eligen personificar personajes de series, cómics o videojuegos para expresar su malestar existencial de manera simbólica, encerrándose en un mundo virtual donde pueden ser héroes de sus propias historias y establecer relaciones humanas complejas basadas en el deseo del otro.

El contacto de los otakus posmodernos con otros a través de chats en línea, blogs y eventos comerciales no implica una falta de vida social activa. Más bien, demuestran una preferencia por relacionarse con productos y elementos ficticios que se adaptan a sus gustos personales, lo que les permite conectar con objetos de atracción diseñados para satisfacer sus preferencias individuales sin temor al juicio social.

Menkes (2011), citando a Miyadai (1998), destaca que las relaciones de los otakus no se basan en necesidades ligadas a la realidad, como la familia o los grupos sociales, sino en intereses comunes y la libertad de desconectar en cualquier momento. Esta libertad de desconexión no solo está presente en la cultura otaku, sino también en la sociedad actual, donde el estrés laboral y la depresión pueden llevar a una retirada emocional hacia un mundo virtual.

Este fenómeno otaku surge como una adaptación a una sociedad japonesa cada vez más práctica en la satisfacción de necesidades, donde las relaciones no reales pueden proporcionar un nuevo tipo de conexión con el mundo globalizado y tecnológicamente avanzado, reafirmando así una identidad cultural en constante evolución.

2.2.13. Elementos sociales del otakismo japonés.

La aparición de los otakus en Japón está estrechamente ligada a los excesos del sistema educativo y a la influencia tanto de la familia como de la sociedad en general, que valoran la educación como una prioridad absoluta. Desde una edad temprana, los niños japoneses son inmersos en un riguroso proceso educativo que moldea su identidad japonesa a medida que maduran, y la figura materna es fundamental en este proceso.

A diferencia de otras culturas donde se recurre a niñeras o guarderías, en Japón, la madre está siempre presente para el bebé durante los primeros años de vida. En muchas ocasiones, los padres están ausentes durante el día y los fines de semana debido a sus compromisos laborales, enfocados en proveer económicamente para la familia. Por lo tanto, la madre asume un rol pedagógico primordial en la crianza del niño.

En la sociedad japonesa, el éxito social está estrechamente ligado a la escolaridad

y a las "mamas pedagógicas", que supervisan de cerca el progreso académico de sus hijos con el objetivo de asegurar su ingreso en las mejores universidades. Además, prevalece una cultura donde el grupo tiene más importancia que el individuo, lo que se refleja en la identidad y en la manera en que los japoneses se relacionan con otros.

Los japoneses constantemente ajustan su identidad en función del contexto social, adaptándose a diferentes roles según la situación. Esto refleja una concepción de la identidad como algo maleable y adaptable a las normas sociales predominantes.

En una sociedad matriarcal como la japonesa, la búsqueda de independencia no es tan valorada como en Occidente. Más bien, se fomenta una relación de dependencia que debe ser aprobada por la figura materna y el grupo social en general. El sistema educativo refuerza valores como el patriotismo y el nacionalismo, promoviendo la uniformidad entre los estudiantes para fortalecer el sentimiento de pertenencia y eliminar las diferencias sociales.

2.2.14. Consumo de la cultura otaku como elemento de identidad.

Para tener un panorama del cual podamos centrarnos tenemos que tener en claro lo que es el concepto de cultura ya que vista desde varias aristas sociológicas este concepto tiene mucha tela por cortar. Cultura no es una ciencia como tal en sí, no explora leyes de ningún tipo al contrario que es un concepto interpretativo ya que esta busca repuestas y busca explicaciones, de diferentes márgenes sociales, que al mismo tiempo tiene que responderse con argumentos; por tanto es una forma de interpretar la realidad de los hombres esta tiene que presentarse como un sistema en el que los individuos de cierta comunidad puedan identificarse, teniendo en cuenta que la cultura se encuentra dentro los pensamientos, ideas y entendimiento de los seres humanos. Teniendo en cuenta las aristas hay que mencionar dos puntos importantes de los diez que menciona Geertz:

1. Una manera de pensar y sentir, crecer
2. Conducta aprendida
3. Técnicas para adaptarse, al ambiente exterior, como interno.

Cada uno de estos son vitales para entender y relacionándolo a la cultura otaku es que todo está subcultura es una manera estructurada de poder pensar, los mismos gustos, sobre algo que influya en el resto de jóvenes como es el caso, observar cada anime y después reunirse con un grupo de amigos que en estos puedan tener varias opiniones, desglosar dicha franquicia y sacar varias interpretaciones como si fuera un libro discutir si la obra fue buena o mala siendo objetivos y lo más neutros posibles con el autor y con los detalles del desarrollo de cada personaje y de la franquicia misma; en el sentir vestirse como uno de sus personajes favoritos, como si fuera el mismo ese dicho personaje; crecer en este último un joven puede crecer a nivel personal, yéndome un poco a lo psicológico el poder tener una perspectiva de no rendirse y ser mejor cada día, en esto sería ya la influencia de las franquicias a través del consumo del anime por plataformas.

Ahora para poder relacionar todo este guiso con la cultura otaku tenemos que irnos un poco hacia lo individual el cómo se construye la identidad desde el panorama de Mead, es que las conductas sociales van desde lo individual lo cual lo reflejan al exterior, teniendo un proceso de autoconciencia que es una idea importante para describir a lo que se le denomina el *sí mismo*.

Ahora describir lo que es el *Self* es decir el individuo es un objeto que absorbe, adopta y adapta mediante los roles que le da el objeto social, es decir que este dicho objeto solo lo percibe desde la individualidad del sujeto, pero con la unión de la individualidad de varios sujetos estos forman un acto social que lleva a los demás miembros a tener ciertas repercusiones en la conducta del individuo que se sumó a ese colectivo.

Viéndolo de esta forma que Mead da en su obra y sobre la cultura otaku es que mientras haya más sujetos y más colectivos que se unen desde su individualidad para poder generar discusiones de este tema, generan curiosidad de conocer más sobre dicha subcultura un poco poniendo en juego lo que es la cultura japonesa sus costumbres su idioma, escritura, filosofía de vida, misticismo, religión, creando así en el espectador que es el mismo joven lo lleve a mundos de fantasía como lo son el manga y el anime y luego de haber indagado pueda generar temas de debate hacia otros jóvenes.

Entrando al consumo desde una perspectiva posmoderna, esta cultura y en la descripción que pone el autor Azuma Hiroki el movimiento otaku lo menciona desde el poder cultural que tiene Japón de cierta manera poniendo en juego a este grupo como animales ya que este movimiento aparte de generar ciertos ingresos económicos del Japón post segunda guerra mundial, pone en juego cierta incidencia de americanización, haciendo así que se afirme que la modernización y los sujetos como prueba son los otakus ya que al tener que interpretar y consumir los relatos en temas de nacionalismo e ideologías que en cierta manera simplifican todos estos relatos hasta convertirse en una versión más pequeña que describa las diversas visiones del mundo.

Capítulo III – Metodología

Según:

Beltrán (1985) plantea las ciencias sociales como formas de conocimiento que se diferencia de las ciencias naturales. Se trata, de un objeto en el que está incluido, lo quiero o no, el propio estudio con todo lo que implica de un objeto, en el que podríamos decir, que es subjetivo en el sentido de que posee una cierta subjetividad y cierta reflexividad con volición y cerita libertad por las cualidades de que los individuos sean relativas el conjunto social del cual la forman parte. (pág. 13)

El concepto de conjunto social no es algo natural, sino más bien el resultado histórico de la interacción de las partes que lo componen, incluyendo tanto aspectos genéticos como culturales heredados por los individuos. Es un objeto de estudio complejo que requiere ser examinado desde diferentes perspectivas y dimensiones, considerando tanto su pasado como su presente, sus componentes internos y externos, y las interacciones que lo constituyen. Además, está sujeto a interpretaciones subjetivas influenciadas por la ética y las limitaciones del propio investigador.

El proceso de investigación en ciencias sociales, como se aborda en la metodología de la investigación en ciencias sociales, implica una serie de etapas o momentos que cumplen funciones distintas. Estos momentos incluyen la generación de observaciones, la estructuración de ideas y la comprobación de hipótesis, cada uno con su propio propósito y relevancia en el proceso investigativo.

3.1. Método de la investigación.

Actualmente se prefiere emplear un enfoque cualitativo, utilizando metodologías, métodos y herramientas que se ajusten a la naturaleza específica de la investigación que se va a llevar a cabo. La metodología cualitativa se basa en un enfoque fenomenológico e interpretativo, que reconoce que la realidad social se construye a través de experiencias subjetivas y que se centra en observar las conductas y acciones de los individuos. En este sentido, los fenómenos sociales son percibidos, descritos y comprendidos en el contexto de los problemas de estudio.

3.2. Tipo de Investigación, metodología.

El trabajo a realizar: exploratorio y enfoque cualitativo

Investigación exploratoria: Es una búsqueda de información con el propósito de formular ciertos problemas e hipótesis para una investigación de manera más profunda de carácter explicativo. Con estudios exploratorios, llamados formulativos que tienen como objetivo**"** la formulación de un problema para posibilitar una investigación más precisa o le desarrollo de una hipótesis." (Ñaupas, Valdivia y Palacios ,2013. p. 134).

3.3. Técnicas e instrumentos de investigación.

Instrumentos y recolección de datos que se usará en la investigación de por medio, Entrevista y entrevista semiestructurada.

Técnica de investigación:

Técnicas de investigación:

"Conjunto de normas y procedimientos para poder regular un determinado proceso y alcanzar un determinado objetivo. En esta investigación se usa técnicas, que se describen como un conjunto de incógnitas a una o más variables a medir." (Ñaupas, Valdivia y Palacios ,2013. p. 273).

Mediante estas técnicas investigativas van a ayudar a tener más peso a poder sustentar la investigación que se va presentar en este caso, usa las entrevistas como técnica de respaldo para que tanto las conclusiones y las recomendaciones tengan su sustento debido de la cultura otaku como un elemento configurador.

Ñaupas (2013) según "Las técnicas de recolección de datos e informaciones para verificar la hipótesis de trabajo, corresponde a las técnicas descriptivas y sirven de base para poder construir instrumentos de investigación". (pg. 273)

Observación participante: "Es una modalidad importante que consiste en el entrevistador participa o comparte la vida de un grupo social o comunidad como invitado

o amigo, pero al mismo tiempo observa y registra datos e impresiones sobre los aspectos, variables de sus hipótesis de investigación." (Ñaupas, Valdivia y Palacios ,2013. p. 285).

Esta técnica da a conocer cómo se puede reconocer a una persona que se considere otaku, con ciertas características estéticas como la misma vestimenta, accesorios o si de plano se entabla una conversación con el individuo podremos así saber en realidad le gusta el anime, manga, es un o una cosplayer, gamer, o solo es un aficionado a dicha temática.

Entrevista: La entrevista es una modalidad de encuesta, en la que cosiste en formular y preguntar en forma verbal al encuestado con el objetivo de poder obtener respuestas o información con el de verificar o comprobar la hipótesis de trabajo con una especia de conversación formal entre el investigador y el investigado o entre el entrevistador y el entrevistado o informante. (Ñaupas, Valdivia y Palacios ,2013. p. 295).

En la entrevista su objetivo a llegar a conclusiones puntuales y deseadas por el investigador de saber de cuanto a influenciado la cultura otaku al individuo, si solo es un hobby, o es algo que le gusta porque se siente bien haciendo y compartiendo sus ideas al colectivo que se encuentre en su entorno, amigos, familia, compañeros etc.

Entrevista semiestructurada: La guía se caracteriza por su flexibilidad, ya que permite al entrevistador introducir preguntas adicionales para aclarar la información según sea necesario; sin embargo, la mayoría de las preguntas ya están establecidas de antemano.

3.4. Criterio de inclusión y criterio de exclusión.

- **Elemento configurador**: Se incluye jóvenes informantes calificados después de haber aplicado la observación participante en universidad, colegio, espacios abiertos a personas consideradas otakus, ya sea por ver anime, leer mangas, hacer cosplay y socialización de estos temas que forman parte de la configuración como elemento cultural

- **Exclusión:** Se excluye a las personas que no tengan o hayan mostrado un conocimiento nulo o insuficiente de lo que es la cultura otaku, ya sea por la

edad, o por el gusto a las animaciones japonesas externas que no se familiarizan con el otaku.

3.5. Población y muestra

La población es una parte del universo y este asigna el número de variables para el desarrollo en referencia a un grupo de personas, que teniendo las ciertas similitudes o las características que distinguen a otros. Se va especificar en la parte urbana del cantón Guaranda que se encuentra en una cifra de 23.000 habitantes. La población definida para el estudio que conforma el sector urbano seleccionando a informantes calificados pertenecientes a la ciudad de Guaranda, Provincia Bolívar). Prefectura de Bolívar (2019)

Muestra de la población

En la muestra en este caso se va a seleccionar a un número de informantes calificados después de haber aplicado la guía de observación participante, por lo que se ha escogido a 7 personas que, mediante preguntas, cortas como introducción si saben algo sobre el anime, manga y como último punto si se consideraban
otakus. De por intermedio que se usa la observación participante teniendo como instrumento la entrevista, y la entrevista semiestructurada, y como punto de apoyo un diario de campo en donde se va a demostrar que los sujetos conocimientos de que son los otakus, el anime, manga y por qué se identifican como un otaku o porque le gusta ver estas animaciones.

Muestreo no probabilístico

Muestreo por conveniencia:

Posee cierto conocimiento de la población de acuerdo con este conocimiento el investigador procede a seleccionar la muestra que va trabajar. En este caso, la muestra consistirá en un grupo específico de informantes cualificados. Se han seleccionado 7 individuos a quienes se les realizarán preguntas breves como introducción para evaluar su conocimiento sobre el anime y el manga, y finalmente se les cuestionará si se identifican como otakus.

3.6. Localización geográfica del estudio.

Se encuentra ubicada a 2.668 msnm, a solo 220 km. De Quito, la capital del Ecuador y a 150 km Guayaquil, del puerto principal. Se la conoce como la "Ciudad de las Siete Colinas".

Capítulo IV – Resultados y discusión

4.1. Presentación de Resultados.

Se expone detalladamente el análisis de los resultados obtenidos de entrevistas realizadas a los jóvenes considerados otakus como también de los que no forman parte de este movimiento cultural postmoderno en la ciudad de Guaranda, este análisis se estructura en tres categorías importantes para poder demostrar los resultados de las categorías presentadas en el trabajo de investigación. Obtención de datos para el análisis conformada por entrevistas semiestructuradas y la información fue conseguida de los informantes clave.

Se profundiza en explicar los resultados, enfatizando sobre la importancia de cada categoría, comparándolos y relacionarlos con aquellas ideas que fueron comentadas en la introducción teórica. El objetivo es exponer lo encontrado, y colocarlo dentro de la composición global de conocimiento sobre el tema.

4.2. Resultado por categorías

Entender el desenlace de la siguiente investigación se toma en cuenta tres categorías, Cultura, identidades y consumo de cultura otaku, se realizó preguntas acordes al tema de investigación “Consumo de la cultura otaku como elemento, un configurador de la identidad juvenil en la ciudad de Guaranda 2022” escogido debidamente, posterior a lo que continua con la exposición de las entrevistas de tres individuos los cuales son Alejandra Herrera, Christopher Borja y Hugo Altamirano como principales sujetos que son los que tienen un mayor conocimiento del tema; lo cual serán importantes para dar una conclusión de las tres categorías planteadas con la y que contribuyeron con las respectivas entrevistas en la ciudad de Guaranda para así llegar a una conclusión de porque la cultura otaku es un elemento que del cual configura la identidad juvenil.

4.2.1. Interpretación de las culturas.

Según en la teorización del capítulo II en la interpretación de las culturas, se explica a este concepto que es un engranaje que cabe dentro de los fundamentos científicos

importantes desde la antropología ya que el concepto cultural que tiende a tener es de varias aristas, como tal la cultura es una forma de reconocer los diferentes conceptos como el depósito del saber almacenado, un modo de vida, acervo colectivo que el individuo adquiere en dicho conjunto.

El cómo se ha ido desarrollando la cultura otaku en el medio como concepto es el cómo se ha ido desarrollando desde lo individual ya que sin el individuo no puede emerger una creencia o un movimiento social, ya que un sujeto de gorma individual tiene una manera de pensar sentir y crecer, y al mismo tiempo que se desarrolla estas habilidades va dando forma de persona a persona, realizando diferentes patrones de comportamiento que cada vez más acerca a los individuos y desarrollándolo, creando asi una conducta aprendida, y por ultimo realizan técnicas para poder adaptarse y crear un ambiente exterior para los otros integrantes.

Entonces relacionado a la primera parte de esta categoría Alejandra Herrera analizando su repuesta es que las culturas son una forma de conectar con distintas características como edades etnias y grupos sociales de una cultura y que con el conjunto de todas estas peculiaridades hacen una simbiosis que mediante la socialización conecta a un intercambio cultural.

Entonces si decimos que todo esto se relaciona con la breve utilidad que existe sobre el concepto de cultura. Se menciona que no es una idea que está dentro de la mente de un individuo si no que proyecta parte de esta creencia en su mente y lo plasma de manera simbólica y luego la pone en acción“ Alejandra Herrera con lo que refiere a la cultura es algo que puede identificar y diferenciarse entre individuos con ciertas características como la vestimenta, dialecto son que con estas elementos propios de dicha cultura hace que ha vista de los otros colectivos los podamos diferenciar**,** por esta razón se justifica que la cultura esta guiada por los mismos individuos dando forma a una conducta como tal.

4.2.2. Construcción del Yo y el Sujeto Social

Por otro lado, tenemos la categoría de Identidades que, si bien se lo menciona en la construcción del yo y el sujeto social, esta mismo es una construcción que tiene como centro al individuo como una célula que sale a flote y muestra las diversas conductas sociales dando la aparición a las conductas de un colectivo es decir va desde dentro hacia afuera y este se expande mostrando una señal que en respuesta es receptada por por otros sujetos es entonces asi como Hugo Altamirano:

En este apartado las influencias tanto externas que pueden ser de amigos cercanos, e internas de medios como la televisión, internet, y de cómo la animación o producto multimedia sea del agrado del espectador depende mucho de esto para que sea compartido dentro de un espacio como lo es la familia dando como resultado de que él es mismo sujeto toma las actitudes que tiene el otro individuo teniendo un rol de curiosidad por lo que se está hablando.

Si bien hablamos de las acciones de los sujetos en el colectivo, ahora mencionaremos desde la perspectiva del “yo” el mismo individuo es el que toma las acciones reflejadas de los demás sujetos, ya que las diferentes partes del acto social corresponde a un solo individuo entonces Hugo Altamirano analizando, Solo se mantiene en la afición del mensaje que tiene el anime que puede ser entendido de varias formas dependiendo como el individuo lo perciba, ahora si vamos al compartir el pensamiento de vestir de un otaku como tal y la forma en como representa a un personaje; es objetiva ya que el foco está en el mismo individuo de actuar para con el colectivo)”.

Para finalizar es la conducta que nosotros la empleamos dando forma a las actividades que pueden pertenecer o no a un colectivo en este caso lo único que hace el sujeto es observar las animaciones mas no compartir esas actividades como realizar cosplay en grupo y en lugares abiertos.

4.2.3 Sociedad del Consumo/ Identidad otaku, una expresión globalizada

En la tercera categoría se encuentra dentro del mismo capitulo II se encuentra el Consumo de la Cultura otaku; tenemos que tener bien en claro que no se habla de consumo sin tener una breve conceptualización, el consumir es un interés humano que desde luego no es un tema que sea nuevo, ya que el consumo se tiende a justificar desde la promesa de saciar ciertos deseos humanos, Cristopher Borja, consumimos de manera regular cosas que nos sirva y que tenga una vida útil para muestra vida cotidiana, pero al mismo tiempo tenemos la necesidad de seguir teniendo la urgencia adquirir dicho producto. entonces digamos que lo que propone Bauman en su texto es un tanto cierto ya que la prometemos o ya tenemos la idea de ya haber saciado nuestra necesidad, pero de alguna manera esta idea sigue siendo muy tentadora y no hemos saciado esta necesidad del todo ello se buscan más opciones de productos, o servicios que puedan calmar esta hambre, como el caso de coleccionar mangas, figuras o edición de coleccionista de alguna novela gráfica.

Desde la perspectiva que es la cultura otaku esta mismo se menciona que es un movimiento concebido en la de los ochentas en Japón, que según Iwabuchi nos describe que por medio de la cultura japonesa habla a través de las animaciones y los video juegos que da forma a una globalización cultural hacia el exterior, y habiendo cierta influencia propagándose por los canales de televisión convencional y ahora por las conexiones de internet y plataformas en línea, Cristopher Borja; lo que viene siendo los medios multimedia tienen mucha repercusión tanto en niños jóvenes, e incluso adultos ya que gracias a la globalización por medio de la televisión, el internet, redes sociales, plataformas digitales tengan una gran influencia de contenido tanto para las generaciones pasados como para las nuevas generaciones, teniendo a la televisión como medio de comunicación primario y las diferentes estrategias de llegar al exterior gracias a la globalización de los medios de comunicación, a través del tiempo con la llegada internet, haciendo asi una expansión cultural hegemonizada y tomada como inspiración en la cultura americana.

Información de los participantes jóvenes

Entrevistado 1:

Victor Hugo Altamirano

Cuenta con 24 años, vive en Guaranda, relacionado con el tema de las entrevistas me supo manifestar que es un aficionado en el mundo del anime, aparte de las diferentes aficiones como el ser culturista, el anime es una forma de distraerse, y en cierta parte de motivarse con cada temática que trae cada uno del anime que ha mirado a lo largo de su vida.

Categoría de cultural

1. **¿Que considera que es cultura?**

   "Para mí es un conjunto costumbres y tradiciones que en el cual todas estas van transmitiéndose de generación en generación a través de las personas".

2. ¿**Qué opina usted de la cultura otaku?**

   "Este movimiento cultural como tal pues está conformado de varias personas normales que les gusta ver anime, y compartir otras ideas en donde a veces es un hobby para ellos."

3. **¿Porque la cultura otaku atrae a los jóvenes?**

   "A esta cultura les atrae a los jóvenes por su contenido, historia, en donde a veces las personas por sentirse solos buscan una manera de escapar de la realidad y se refugian en dibujos donde les pueda brindar esa paz por unos momentos".

4. **¿Que considera interesante de la cultura otaku?**

   "Lo interesante es como perciben a sus personajes y como conciben esa idea de representar a un personaje que es querido por esa persona"

5. **¿Participa usted en opiniones o debates sobre alguna franquicia? Mencione cual**

   "De vez en cuando si participo e intercambio ideas con mis amigos, dando diversas opiniones sobre el tema que salga como por ejemplo Baki ya que discutimos sobre que es un peleador en donde busca ser el más fuerte del mundo, y como es el tópico primordial de la franquicia, discutimos como su autor se basa en las habilidades del ser humano pueden llegar ser superadas".

6. **¿Conoce espacios donde se relaciones jóvenes adeptos y compartan estos gustos? Responda y argumente**

   "Aquí en Guaranda no existen espacios en donde se pueda llegar a compartir estas discusiones, pero en lugar de eso hay espacios abiertos donde se pueden reunir grupos de amigos donde argumentan sobre el tema pueden ser lugares públicos como el gimnasio, en el parque central, en la cafetería entre otros"

Categoría de Identidades

7. ¿**Qué es la identidad cultural?**

   "son aquellas personas en la forma de como representan su cultura como pueden llegar a ser los indígenas, o afroecuatorianos"

8. ¿**Usted porque se identificaría como un otaku? Justifique su respuesta**

   "En lo que me respecta yo solo soy un aficionado al anime, pero no a la vez no me identifico como un otaku, pero si me parece interesante acerca de las personas que los veo en redes sociales como comparten esta afición puedo decir que es una manera de sentirse en libertad consigo mismo"

9. **¿Tiene relaciones sociales con otras personas que compartan esta identidad cultural?**

   "sí, tengo amigos, familia, y ellos a veces cuando voy a visitarlos o a su casa le miro viendo cualquier anime y compartimos nos la pasamos bien y de paso hablamos de ello, aunque no de manera profunda, pero si de una manera más entendible"

10. **¿Como influye el anime y manga en su identidad cultural?**

    "En mi caso no influye mucho, ya que solo soy un aficionado al anime, por otro lado, en el manga no lo leo, me gusta mucho mas animaciones y los argumentos que puede aportarme"

11. **Si el anime y el manga atrae de forma individual y colectiva a grupos de jóvenes ¿Por qué se siente atraído a esta subcultura?**

    "lo que me atrae en particular es como se visten de sus personajes favoritos y como ellos se atraen para poder sentirse bien como grupo y es genial verlos compartiendo"

12. **¿Cree usted que ser otaku es un hobby que pueda distinguirse de otras actividades?**

"Para mi si porque muy de vez en cuando miro anime, pues el que más me gusta y me llama la atención lo veo, pero estar horas y horas viendo anime no, porque hay que darle un espacio a todas las actividades que tenemos que hacer en el día a día"

Categoría Consumo de Cultura otaku

13. ¿Para usted que es consumo?

    "El consumo es comprar cosas; puede ser ropa, zapatos, otra forma de dispendio es sustancias nocivas como el alcohol y otro es tratar de solucionar un problema que consume a la persona"

14. **¿De qué manera usted empezó a ver anime o a leer mangas?**

    "Empecé a ver en la televisión cuando era niño sabía ver películas en el cual pasaban estos programas que yo los consideraba solo como dibujos en ese tiempo; y ya después descubrí que se llamaban animes"

15. ¿**Como supo usted que era anime lo que veía en la televisión o en plataformas de streaming?**

    "Yo más me enteré por amigos, porque antes que yo sabían que era el anime como tal, y por cierta influencia de ellos aprendí a ver en línea por internet y aprendí que es el tema de un anime"

16. ¿**Como descubrió usted el anime o los mangas?**

    "Me pasaban páginas en donde leerlas, pero las he revisado, pero no me ha interesado leer, en cambio me gusta verlos mucho más bacanas"

17. **¿Qué piensa usted o que opina acerca de las personas que miran anime, leen mangas, invierten su tiempo en videojuegos, visten(cosplay)?**

    "En mi opinión esto del anime y este mundo interesante es un hobby, para todo hay tiempo ya que ellos les apasiona este tema, ya que para otros no más es una actividad más que se puede hacer en cualquier momento".

18. **¿Usted ha adquirido alguna novela gráfica (mangas), ropa de cosplay, ¿figuras algún especial de DVD? Mencione cual; y como se sintió al leerlo, comprarlo vestirse.**

    "Lo máximo que he podido adquirir son CDs en mi caso pues el tema de Baki la historia de él y su desarrollo como personaje"

Check List: Cultura Otaku/Anime/Manga

Control de respuestas entrevista.

1. **Componente de Cultura**
   a. ¿Tiene conocimiento sobre conceptos de cultura? Si
   b. ¿Es entendible las preguntas de la categoría cultural? No tan entendible
   c. ¿Tiene duda sobre lo que es la cultura otaku ninguna
2. **Componente de identidad**
   a. ¿Usted se identificaría como un otaku? No
   b. ¿Reconocería usted a un otaku a simple vista? No
   c. ¿Se entiende el concepto de identidad otaku? Si
3. **Componente Consumo de Cultura Otaku**
   a. ¿Usted tiene un conocimiento amplio, del anime y el manga no
   b. ¿Recomendaría a un grupo de personas jóvenes a ver anime? Si
   c. ¿Tiene indisponibilidad usted a conseguir material "otaku"? si

Datos Generales:

Entrevistado 2:

Jonathan Alejandro Pazmiño

Tiene 24 años, vive en Guaranda, y relacionado con las entrevistas me supo manifestar que es un otaku y gamer ya que este es una manera en la que se distrae en su tiempo libre, pero como menciona Alejandro que el ser otaku no es un hobby, es una forma en la que se considera una persona a nivel cultural, habiendo una leve influencia externa de parte de su hermano. Teniendo en cuenta que el ser gamer también se pega un poco lo que es la temática otaku. Ya que la mayoría que consume este tipo de animaciones se centran videojuegos.

Nombre: Jonatan Alejandro Pazmiño

Edad: 24 años

Sexo: Masculino

Categoría de cultural

1. ¿Que considera que es cultura?
   "Son un conjunto de tradiciones e identidades que se manifiestan a través de sus acciones como pueden ser los diversos folclores que existen en nuestro país

como en nuestro país hay una cantidad rica de culturas que tienen una diferente manera de expresar su cultura"

2. **¿Qué opina usted de la cultura otaku?**
   "para mí es una identidad porque que son muy conocidos por realizar cosplay, o ir a sus convenciones otakus en diferentes puntos del país no, ya que es una manera expresar su gusto"
3. **¿Porque la cultura otaku atrae a los jóvenes?**
   "es una pregunta interesante porque la cultura otaku en sí no solo está centrada en su vestimenta o en su forma de ser si no como van desarrollando estas aptitudes en su día a día por ejemplo música, videos atracciones como el leer el mismo manga o ver anime ya que es algo que atrae a los jóvenes en la actualidad"
4. ¿**Que considera interesante de la cultura otaku?**
   "la cultura otaku tiene muchas cosas interesantes, como por ejemplo el hecho de que dentro de su grupo social puedan esa libertad de decir lo que piensan sin tener ese miedo de hablar si no esa seguridad al hablar de un tema en específico, en resumidas cuentas, su forma de ser no, es decir no son discriminados, pero son por muchos admirados por esta misma razón"
5. **¿Participa usted en opiniones o debates sobre alguna franquicia? Mencione cual**
   "Yo no, pero tengo conocidos en los que discuten en foros de internet muy seguidos cambiando ideas y opiniones"
6. **¿Conoce espacios donde se relaciones jóvenes adeptos y compartan estos gustos? Responda y argumente**
   "Si hablamos de manera personal como parques y algunos lugares en Guaranda la verdad es que no, pero en internet se habla mucho, en las convenciones y mucho más hoy en día por Tik Tok, Instagram y diferentes plataformas digitales"

Categoría de Identidades

1. ¿**Qué es la identidad cultural?**
   "Es, se puede decir que algo propio de una cultura en específico"
2. ¿**Usted porque se identificaría como un otaku? Justifique su respuesta**

"Yo me identifico comuna persona otaku en mi opinión porque me atrae mucho los animes los videojuegos, considerándome como tal un otaku y gamer"

3. **¿Tiene relaciones sociales con otras personas que compartan esta identidad cultural?**

   "Si, sí, me relaciono ya que de esta manera se aprende de nuevas opiniones de las personas influenciando hacer acciones y nuevas experiencias más que todo"

4. ¿**Como influye el anime y manga en su identidad cultural?**

   "En todo esto influye de manera positiva ya que es un pasatiempo, en el cual me distraigo y paso mi tiempo en cosas que me gustan"

5. **Si el anime y el manga atrae de forma individual y colectiva a grupos de jóvenes ¿Por qué se siente atraído a esta subcultura?**

   "esto es una cultura que está centrado más que todo en la cultura otaku como una cultura general en ese contexto entonces me identificaría ya que que en mi circulo social estoy relacionado a eso yo también me incluyo"

6. ¿**Cree usted que ser otaku es un hobby que pueda distinguirse de otras actividades?**

   "Yo pienso que ser otaku no es un hobby porque las personas son lo que quieren ser y si una persona quiere ser otaku bienvenido será respetada por toda la sociedad"

Categoría Consumo de Cultura otaku

1. **¿Para usted que es consumo?**

   "sí nos acercamos a lo que estamos hablando es el adquirir discos, comprar plataformas digitales para consumir producciones de animación como es el anime"

2. **¿De qué manera usted empezó a ver anime o a leer mangas?**

   "fue a los 12 años por mi hermano que compro el cd y ese momento empecé a ver más animes"

3. **¿Como supo usted que era anime lo que veía en la televisión o en plataformas de streaming?**

"Antes era conocidos como dibujos no eran conocidos como anime desde que se empezó a poner en boga las plataformas digitales no es dibujos lo que veía si no animes y en ese momento fue como supe que era anime"

4. **¿Como descubrió usted el anime o los mangas?**
   "Los mangas no soy adepto soy más apegado al producto final del manga que es a producción del anime"
5. **¿Qué piensa usted o que opina acerca de las personas que miran anime, leen mangas, invierten su tiempo en videojuegos, visten? (¿cosplay?)**
   "son personas diferentes al resto pasan su tiempo motivándose en sus cosas, videojuegos, animes videos trascendiendo a un pasatiempo que muy favorito para ellos"
6. **¿Usted ha adquirido alguna novela gráfica (mangas), ropa de cosplay, ¿figuras algún especial de DVD? Mencione cual; y como se sintió al leerlo, comprarlo vestirse.**
   "Si he adquirido merchandising, en ese tiempo empezando por el mangade Naruto Shipudden el tomo 1, me sentí muy bien porque pasaba el tiempo feliz disfrutando de lo que compré"

Check List: Cultura Otaku/Anime/Manga

Control de respuestas entrevista.

1. **Componente de Cultura**
   a. ¿Tiene conocimiento sobre conceptos de cultura? Si
   b. ¿Es entendible las preguntas de la categoría cultural? Si
   c. ¿Tiene duda sobre lo que es la cultura otaku no
2. **Componente de identidad**
   a. ¿Usted se identificaría como un otaku? Si
   b. ¿Reconocería usted a un otaku a simple vista? No
   c. ¿Se entiende el concepto de identidad otaku? Si
3. **Componente Consumo de Cultura Otaku**
   a. ¿Usted tiene un conocimiento amplio, del anime y el manga Si
   b. ¿Recomendaría a un grupo de personas jóvenes a ver anime? Si
   c. ¿Tiene indisponibilidad usted a conseguir material "otaku"? no

Datos Generales:

Entrevistado 3

SEBASTIAN PAZOS

Cuenta con 22 años de edad reside en la parroquia de Conventillo en el cantón Guaranda, manifestándonos como aficionado al anime como tal que estas animaciones transmiten un mensaje motivador a ser mejor persona sino tener una disciplina y darlo todo a cada de nuestras vidas como seres humanos no solo cuenta con cosas simples, sino que aparte tiene la idea que el ser otaku y tiene la forma de atraer a las personas y a convivir en sociedad compartiendo un hobby.

Nombre: Sebastián Pazos

Edad: 22 años

Sexo: Masculino

Categoría de cultural

1. **¿Qué considera que es cultura?**

   "Es la forma como se identifican las personas mediante distintas, costumbres y tradiciones"

2. **¿Qué opina usted de la cultura otaku?**

   "creo que es una forma de distracción o una forma de diferenciarse a otras personas que tienen otra cultura ante la sociedad"

3. ¿**Por qué la cultura otaku atrae a los jóvenes?**

   "los atrae particularmente su vestimenta, forma de expresarse corporalmente y ciertos términos empleados al habla y sobre todo el carisma que tienen, y que transmiten esta temática"

4. **¿Qué considera interesante de la cultura otaku?**

   "los eventos que realizan, más que todo porque traen a personalidades del doblaje del anime en español latino de distintas series de animes; es digamos que llama mucho la atención"

5. **¿Participa usted en opiniones o debates sobre alguna franquicia? Mencione cual**

   "Muy raras veces, Baki o dragon Ball z que es una serie que ya tiene mucho tiempo en emisión,"

6. **¿Conoce espacios donde se relacionen jóvenes adeptos y compartan estos gustos? responda y argumente**

   "Si hablamos de aquí en Guaranda no, pero en otros lados si en Quito, Guayaquil, un evento es el Budokan donde van jóvenes a los que le gusta disfrazarse de sus personajes".

Categoría Identidades

1. **¿Qué es la identidad cultural?**

   "es una persona de la cual esta identificada con su etnia a la cual pertenece"
2. **¿Usted porque se identificaría como un otaku? Justifique su respuesta**

   "no me identificaría como uno sino como alguien que mira y admira la animación, aunque me, admira mucho el cómo hablan"
3. ¿**Tiene relaciones sociales con otras personas que compartan esta identidad cultural?**

   "sí, amigos del gimnasio, amigos de la universidad "
4. ¿**Cómo influye el anime y manga en su identidad cultural?**

   "Influye un poco ya que su animación es una forma de llegar a una meta por ejemplo en lo corporal, el legar a un estado físico pleno como deportista"
5. **Si el anime y el manga atrae de forma individual y colectiva a grupos de jóvenes ¿por qué se siente atraído a esta subcultura?**

   "por la comunidad que tienen, que entre ellos hay un apoyo y más que todo lo divertido que puede llegar a ser"
6. **¿Cree usted que ser otaku es un hobby que pueda distinguirse de otras actividades?**

   "yo creo que si es un hobby ya que les ayuda a distraerse de la rutina diaria"

Categoría Consumo de cultura otaku

1. **¿Para usted que es consumo**?

   "es la forma en el que, a través de lo días, puede ser alimento, televisión internet entre otros asi"
2. **¿De qué manera usted empezó a ver anime o a leer mangas?**

   "empecé a ver anime por curiosidad, por la animación por las cosas que presentaban como los poderes, y el manga pues por la continuidad que le da a la animación ya que muchas cosas del manga no se ven en el resultado final"

3. **¿cómo supo usted que era anime lo que veía en la televisión o en plataformas de streaming?**

   "pues antes pensaba que era dibujos animados como normalmente se lo llamaban, pero empecé a ver en páginas de internet que se llamaba anime"

4. **¿Como descubrió usted el anime o los mangas?**

   "porque decían que eso pasaban peleas o cosas más fuertes lo que no se veía en la televisión"

5. ¿**Qué piensa usted o que opina acerca de las personas que miran anime, leen mangas, invierten su tiempo en videojuegos, se visten (cosplay)?**

   "son personas comunes y corrientes solo que les gusta realizar estas actividades que quizás a es otras personas no les atrae"

6. **¿Usted ha adquirido alguna novela gráfica (mangas), ropa de cosplay, figuras, algún especial de DVD? mencione cuál; Y como se sintió al leerlo, comprarlo, o vestirse**

   "creo que lo básico o lo normal que compraba como niño las películas de dragón Ball z, para ver los nuevos capítulos cosas asi."

Check List: Cultura Otaku/Anime/Manga

Control de respuestas entrevista.

1. **Componente de Cultura**
   a. ¿Tiene conocimiento sobre conceptos de cultura? Si
   b. ¿Es entendible las preguntas de la categoría cultural? No
   c. ¿Tiene duda sobre lo que es la cultura otaku si
2. **Componente de identidad**
   a. ¿Usted se identificaría como un otaku? No
   b. ¿Reconocería usted a un otaku a simple vista? No
   c. ¿Se entiende el concepto de identidad otaku? Si
3. **Componente Consumo de Cultura Otaku**
   a. ¿Usted tiene un conocimiento amplio, del anime y el manga no
   b. ¿Recomendaría a un grupo de personas jóvenes a ver anime? si
   c. ¿Tiene indisponibilidad usted a conseguir material "otaku"? si

Datos Generales:

Entrevistado 4

Zaid Briones.

Un joven estudiante de 15 años, lo en su mensaje decir que el anime es una manera de automotivarte y a no tener que torcerse hacia otro camino que a las historias que cuentan tanto el anime y el manga se puede llegar a un estado de avance tanto personal como emocional.

Nombre: Zaid Briones

Edad: 15 años

Sexo: Masculino

Categoría de cultural

1. **¿Qué considera que es cultura?**

   "de forma principal es una característica que tienen una población o un grupo selecto de diferente etnia."

2. **¿Qué opina usted de la cultura otaku?**

   "es una cultura en la cual no está bien vista por lo que no tiene tanto afecto y consideración al entorno en la cual está reflejada o desarrollada"

3. **¿Por qué la cultura otaku atrae a los jóvenes?**

   "no es a todos los jóvenes porque algunos jóvenes buscan refugio o sensación en la cual les pueda liberar o enseñar en algunos animes asi que no son todos los casos"

4. ¿**Qué considera interesante de la cultura otaku?**

   "algunos animes enseñan valores y características a ser una mejor persona"

5. **¿Participa usted en opiniones o debates sobre alguna franquicia? Mencione cual**

   "en debates puede ser la franquicia de Naruto que a veces es rechazada o aceptada"

6. **¿Conoce espacios donde se relacionen jóvenes adeptos y compartan estos gustos? responda y argumente**

   "sí en el comic con, convenciones que se realizan a lo largo del año"

Categoría Identidades

1. **¿Qué es la identidad cultural?**

"es algo que les pueda relacionar o expresar puede ser la gastronomía, vestimenta o el propio idioma"

2. ¿**Usted porque se identificaría como un otaku? Justifique su respuesta**

   "Porque he visto muchos animes que me han ayudado a reflexionar y a avanzar un poco más"

3. **¿Tiene relaciones sociales con otras personas que compartan esta identidad cultural?**

   "sí, si tengo relaciones sociales y los cuales comparten un mismo pensamiento sobre algunos animes"

4. **¿Cómo influye el anime y manga en su identidad cultural?**

   "Influyen en la disciplina y en algunos casos en enseñanzas que tratan de no tener vicios ni estar lugares que pueden llegar a influir de mala manera."

5. **Si el anime y el manga atrae de forma individual y colectiva a grupos de jóvenes ¿por qué se siente atraído a esta subcultura?**

   "porque gracias a que empecé a ver anime y sufría de Bullying me enseñaron a tener una disciplina y tener un recuerdo que no se va a borrar"

6. ¿**Cree usted que ser otaku es un hobby que pueda distinguirse de otras actividades?**

   "sí porque hay personas que se relacionan y expresan sentimientos construidos a base de anime".

Categoría Consumo de cultura otaku

1. **¿Para usted que es consumo?**

   "es algo que se puede comprar, vender, o adquirir por alguna plataforma

2. ¿**De qué manera usted empezó a ver anime o a leer mangas?**

   "empecé a ver anime, y la franquicia que vi por primera vez fue tokyo ghoul el cual lo encontré tiene una enseñanza de inculcar valores"

3. **¿cómo supo usted que era anime lo que veía en la televisión o en plataformas de streaming?**

   "no sabía que era anime, si no que el poco tiempo que me fui inyectando más y más en la comunidad pensé que era necesario saber cómo se llamaba, y que se aprendía"

4. **¿Como descubrió usted el anime o los mangas?**

"el manga lo descubrí cuando estaba ya en este mundo del anime porque había partes que no se distinguían en el anime"

5. ¿**Qué piensa usted o que opina acerca de las personas que miran anime, leen mangas, invierten su tiempo en videojuegos, se visten (cosplay)?**
   "está muy bien porque es una parte de cómo se expresan y ha como contribuyen a la economía y también ayudan a otras personas a sentir ese bien haciendo lo que les gusta"
6. **¿Usted ha adquirido alguna novela gráfica (mangas), ropa de cosplay, figuras, algún especial de DVD? mencione cuál; Y como se sintió al leerlo, comprarlo, o vestirse**
   "conseguí uno de los tomos de Tokyo Ghoul con los cuales pude estar muy reflexivo porque no sabía otra temporada, los dibujos fueron muy espectaculares y me sentí satisfecho porque los adquirí con mucho esfuerzo"

Check List: Cultura Otaku/Anime/Manga

Control de respuestas entrevista.

1. **Componente de Cultura**
   a. **¿**Tiene conocimiento sobre conceptos de cultura? Si
   b. ¿Es entendible las preguntas de la categoría cultural? Si
   c. ¿Tiene duda sobre lo que es la cultura otaku No
2. **Componente de identidad**
   a. ¿Usted se identificaría como un otaku? Si
   b. ¿Reconocería usted a un otaku a simple vista? No
   c. ¿Se entiende el concepto de identidad otaku? Si
3. **Componente Consumo de Cultura Otaku**
   a. ¿Usted tiene un conocimiento amplio, del anime y el manga SI
   b. ¿Recomendaría a un grupo de personas jóvenes a ver anime? Si
   c. ¿Tiene indisponibilidad usted a conseguir material "otaku"? no

Datos Generales:

Alejandra Herrera Zurita

Siendo una estudiante universitaria tiene un apego hacia el anime y manga ya que como este metaverso tiene un sinfín de historias que algún momento les podemos a llegar a tomar amor y cariño por los personajes, el cómo estos se desarrollan a través de la historia

que se cuenta, además contar de que es una persona que ha estado en un evento de cosplay y que ha sido una gran experiencia del convivir con más chicos y chicas que compartan este hobby o puede decirse un estilo diferente que le da color a su vida. Y que el anime y el manga es más que simples dibujos.

Entrevistada 5

Nombre: Alejandra Herrera Zurita

Edad: 24 años

Sexo: Femenino

Categoría de cultural

1. **¿Qué considera que es cultura?**

   " es algo que está de manera implícita que tiene el ser humano para poder interactuar entre, es decir de manera social, la cultura es algo que puede identificar a ciertos grupos por ejemplo los indígenas guarancas se identifican con su cultura con su forma de vestir su vestimenta la forma de actuar, los modismos del lenguaje, y de igual manera como gesticulan el quechua y en comparación con los shuaras su forma de vestir y su gesticulación del lenguaje etc., es algo que nos puede identificar a nuestro grupo social"

2. **¿Qué opina usted de la cultura otaku?**

   "es interesante porque fuera de todo lo que es las culturas mesoamericanas las culturas de un país en específico es algo que puede conectar con distintas edades, etnias, y grupos raciales en un solo sentir, porque dentro de la cultura hay diferentes ramas, perspectivas que son afines a otra etc. creo que generalmente es algo con el que conecta con el intercambio cultural"

3. ¿Por qué la cultura otaku atrae a los jóvenes?

   "Yo considero que es por la profundidad de sus historias porque no solo son animaciones que buscan contar una historias muy por encima sino que son animaciones que buscan contar historias que al espectador se sienta identificado con las historias que se están contando; de manera muy aparte considero que es interesante porque todo lo que es la cultura otaku tanto manga como anime e inclusive la música busca realzar ciertas partes del folclore japones eso también es una razón para que los jóvenes llevar a sentirse atraídos por esa cultura"

4. **¿Qué considera interesante de la cultura otaku?**

"Lo que considero interesante son las historias en sí que cuentan los mangas y los animes como tal porque lo que intentan mostrar una historia de alguien que se superó, sino buscar y hacer entender a las demás personas los valores como la honestidad ser empático."

5. **¿Participa usted en opiniones o debates sobre alguna franquicia? Mencione cual**

   "No"

6. **¿Conoce espacios donde se relacionen jóvenes adeptos y compartan estos gustos? responda y argumente**

   "He participado en un encuentro de manga y anime en Quito y también participo en los grupos de Facebook y telegram donde está presente esta cultura"

Categoría Identidades

1. **¿Qué es la identidad cultural?**

   "Es justamente lo identificable como suyo, por ejemplo dicen que los mestizos no tienen identidad cultural porque no saben a dónde pertenecen, sin embargo cuando son aceptados a ciertos grupos étnicos lo identifican como algo suyo como algo propio y se apoderan de ello entonces yo creo que la identidad cultural es tener esa sensación de cercanía, empoderamiento interacciones con la forma de hablar y de vestirse de algunos grupos sociales "

2. **¿Usted porque se identificaría como un otaku? Justifique su respuesta**

   "simple y sencillamente porque leo manga y veo anime"

3. **¿Tiene relaciones sociales con otras personas que compartan esta identidad cultural?**

   "tengo varios amigos y mi novio"

4. **¿Cómo influye el anime y manga en su identidad cultural?**

   "es una forma de gestionar mis problemas porque los animes tienen una manera genérica o profunda de tocar temas como la importancia comunicación, de la honestidad el poder acercarse a las personas y sobre todo el perdón cosas asi entonces creo yo que es una idea que forma parte de mi identidad cultural"

5. **Si el anime y el manga atrae de forma individual y colectiva a grupos de jóvenes ¿por qué se siente atraído a esta subcultura?**

"No me siento atraída por el hecho de que se sientan atraídas a eso, sino que me atrae por el espacio donde se desarrolla y se hacen estas animaciones y mangas por donde están localizadas y algunos animes y mangas que es Japón y yo presiento como una conexión especial con Japón suena raro, pero me siento muy atraída a ese lugar"

6. ¿**Cree usted que ser otaku es un hobby que pueda distinguirse de otras actividades?**

   "yo creo que si porque el ser otaku pues ves animes ves mangas y coleccionas figuras de acción, coleccionas funkos cosas que demandan de mucho esfuerzo y tiempo, también se pueden hacer cosplay entonces creo que si puede llegar a ser un hobby"

Categoría Consumo de cultura otaku

1. ¿**Para usted que es consumo**?

   "Bueno; es adquirir algo, es decir como una transacción pago el internet para poder animes y llera mangas y pues estoy consumiendo un tipo de contenido para entonces es una transacción"

2. **¿De qué manera usted empezó a ver anime o a leer mangas?**

   "empieza a ver anime porque vi una propaganda de un anime muy bonito, de un personaje de orejas de perro que se llama Inuyasha y me dije que interesante porque no, lo puse me gusto la trama y su profundidad de su historia, la época en la que está ambientado me gustó el lugar donde está ambientado entonces termine viéndolo." "Empecé a leer Mushoku Tensei ha ce unos meses y lo empecé a leer porque empecé a ver el anime"

3. ¿**cómo supo usted que era anime lo que veía en la televisión o en plataformas de streaming?**

   "Supe que era anime porque el anuncio decía los mejores animes en pluto tv, entonces es un anime"

4. ¿**Como descubrió usted el anime o los mangas?**

   "el anime creo que lo descubrí como a los ocho años cuando empecé a ver doraemon, y no pensé que era anime yo pensé que eran dibujitos animados, pero doraemon es un anime para niños entonces ahí lo descubrí"

5. **¿Qué piensa usted o que opina acerca de las personas que miran anime, leen mangas, invierten su tiempo en videojuegos, se visten (cosplay)?**

"yo opino que invierten bien su tiempo porque cuando lees manga o miras anime no estas como que perdiendo el tiempo viendo contenido basura cuando ves muchos tik toks de bailes o ves cuentas de Instagram de mujeres encueradas es contenido literal basura , sino que tienes un aprendizaje de por medio tras mirar contenido de manga igual las personas que juegan videojuegos no solo aprenden inglés básico sino aprenden habilidades motrices, no se dan cuenta y las personas que hacen cosplay para mí son los más admirables porque tienen todos estas características que ya mencioné, y tratan de llevarlo más allá y se visten de lo que les gusta y tratan de parecerse a sus personajes entonces les admiro mucho algún día quisiera hacer un cosplay"

6. **¿Usted ha adquirido alguna novela gráfica (mangas), ropa de cosplay, figuras, algún especial de DVD? mencione cuál; Y como se sintió al leerlo, comprarlo, o vestirse**

   "La cosa que yo adquirí de anime es un llavero, uno de Gaara y otro de Kakashi para lo incultos que no sepan es de Naruto *risas de por medio* y pues no se si cuente pero me descargue el manga de Mushoku Tensei entonces me sentí bien porque son productos que son caros y te sacan quiera que no un ojo de la cara el llavero le costó diez dólares a mi novio entonces como fue que realmente me amas * risas* y bueno primero fue el llavero de Kakashi y cuando yo lo vi llore mucho llore por lo que significa para mí, lloré por cuanto me escucha mi novio me pone bastante atención y porque era mi primer producto literalmente, solo tenía un libro de Harry Potter y eso más pirata pero recalco que también es un privilegio tenerlo asi sea baratito."

Check List: Cultura Otaku/Anime/Manga

Control de respuestas entrevista.

1. **Componente de Cultura**
   a. ¿Tiene conocimiento sobre conceptos de cultura? SI
   b. ¿Es entendible las preguntas de la categoría cultural? Si
   c. ¿Tiene duda sobre lo que es la cultura otaku No
2. **Componente de identidad**
   a. ¿Usted se identificaría como un otaku? Si
   b. ¿Reconocería usted a un otaku a simple vista? Si
   c. ¿Se entiende el concepto de identidad otaku? Si

3. **Componente Consumo de Cultura Otaku**
   a. ¿Usted tiene un conocimiento amplio, del anime y el manga no
   b. ¿Recomendaría a un grupo de personas jóvenes a ver anime? Si
   c. ¿Tiene indisponibilidad usted a conseguir material "otaku"? si

Entrevistado 6

Joven adulto que tiene una cierta definición de lo que son las animaciones japonesas, pero aun así le parece muy curioso como esta tendencia de lo que es ser otaku puede llegar a influir en los jóvenes, como esto lo ve como un buen pasatiempo de querer vestirte de tus personajes favoritos, y la emoción de poder sentir que esto no es solo comprar figuras, o vestirte porque si, va por el lado de sentir cerca a sus personajes favoritos.

Nombre: Alejandro Sánchez

Edad: 25 años

Sexo: Masculino

Categoría de cultural

1. **¿Qué considera que es cultura?**
   Es una serie de dogmas creencias, que encierran ya sea en una sociedad grande o pequeña"
2. **¿Qué opina usted de la cultura otaku?**
   "Engloba tanto a personas jóvenes y personas adultas, pienso que es una cultura muy llamativa y realza mucho lo que es el anime y lo hacen parecer muy real tomando mucha atención para los jóvenes".

3. **¿Por qué la cultura otaku atrae a los jóvenes?**
   "pienso que todos nos sentimos identificados con un anime o algún tipo de dibujo de nuestra infancia entonces ver eso nos llama mucho la atención,
4. **¿Qué considera interesante de la cultura otaku?**
   "Son muchas cosas la ropa y su manera de vestirse, sobre todo creando la gastronomía que se muestran en los animes que es la comida japonesa, y algo que agregar me llama mucho la atención el dialecto japón"
5. **¿Participa usted en opiniones o debates sobre alguna franquicia? Mencione cual**

"No he participado, pero he visto en YouTube

6. **¿Conoce espacios donde se relacionen jóvenes adeptos y compartan estos gustos? responda y argumente**

   "He visto por internet la como la Comic Con, donde resaltan nuevos personajes de anime, e incluso los antiguos, pero solo solamente los he visto, y no me he involucrado en eso, pero aquí en Guaranda seria chévere porque llama mucho la atención, pero esos eventos hay en otras provincias y si realizara en Guaranda en algún momento si habría acogida de jóvenes

Categoría Identidades

1. **¿Qué es la identidad cultural?**

   "es algo como el tú te defines digamos hay diferentes culturas indígenas pienso que es algo como tú te muestres al mundo"

2. **¿Usted porque se identificaría como un otaku? Justifique su respuesta**

   "de hecho puedo decirlo que sí y no, aunque no estoy apegado a la cultura otaku como tal, pero me gusta ver anime, pero si te diría de algún manga o hacer cosplay casi no, aunque también el hecho de vestirse de tu personaje favorito si ki haría y me llama mucho la atención".

3. **¿Tiene relaciones sociales con otras personas que compartan esta identidad cultural?**

   "puedo decir que si tengo un amigo de quito que le gusta mucho esta temática del anime además le gusta ser cosplayer; por decirlo asi capta la atención de las personas y como hace sus cosplay".

4. **¿Cómo influye el anime y manga en su identidad cultural?**

   "Por esa parte me iría por el lado motivacional, creo que todos nos sentimos identificados con un anime que por lo general da esa convicción y ánimo de seguir adelante luchar por tus sueños de cuidar a tus amigos"

5. **Si el anime y el manga atrae de forma individual y colectiva a grupos de jóvenes ¿por qué se siente atraído a esta subcultura?**

   "Es algo que no se generalizado mucho por el que no se ha popularizado tanto, pero si sería bueno, porque a algunas personas les ayuda en diferentes aspectos a manejar la depresión, al manejo de problemas internos ayudando a que no se hundan en sus problemas es decir tienen como un medio de escape".

6. **¿Cree usted que ser otaku es un hobby que pueda distinguirse de otras actividades?**

   "Si porque es algo que llama bastantísimo la atención, que quiero decir con esto que no todos los días ves a alguien disfrazado como tu personaje favorito"

Categoría Consumo de cultura otaku

1. **¿Para usted que es consumo?**

   "Satisfacer la necesidad material yo le veo asi"

2. **¿De qué manera usted empezó a ver anime o a leer mangas?**

   "Mangas he leído muy pocos, pero anime desde pequeño siempre me ha gustado el tratar de tener un super poder, el poder volar hacer algo sobrenatural, entonces despiértala curiosidad de saber más sobre estas animaciones".

3. **¿cómo supo usted que era anime lo que veía en la televisión o en plataformas de streaming?**

   "de manera diferente al manga, puedes leer una historia y la puedes representar e indagar y dejar que tu imaginación desarrolle cómo va la historia en cambio el anime se basa en ver a los muñequitos en acción"

4. ¿**Como descubrió usted el anime o los mangas?**

   "Con mi papa me decía, o me menciono algo de Goku y a una corta tendría unos 4 años y pasaba por un canal muy conocido de Ecuador y mi papa me dijo para y chuta me quede enganchado, llegando a identificarme con el personaje"

5. **¿Qué piensa usted o que opina acerca de las personas que miran anime, leen mangas, invierten su tiempo en videojuegos, se visten (cosplay)?**

   "Pienso que lo tomo como un hobby y un pasatiempo bacan, porque es sano, atrae las miradas de la gente, eres tú mismo y yo no le veo algo dañino".

6. **¿Usted ha adquirido alguna novela gráfica (mangas), ropa de cosplay, figuras, algún especial de DVD? mencione cuál; Y como se sintió al leerlo, comprarlo, o vestirse**

   "Mangas no he comprado pero lo que si he tenido ha sido DVD, compraba las películas de dragón Ball porque en la época que vengo pues era difícil conseguir este tipo de material estaré hablando 2000s, 2006, me sentía bien porque, Valia repetir escena o la parte que querías ver y si no avanzabas a ver pues ponías pausa sacabas el Cd y lo guardaba o cuando comprabas una figurita y por decir me gusta

el personaje de Gohan le tenía al muñequito asi pensar asi que loco, aunque no se mueva es bonito tener a tu personaje favorito ahí.

Check List: Cultura Otaku/Anime/Manga

Control de respuestas entrevista.

1. **Componente de Cultura**
   a. ¿Tiene conocimiento sobre conceptos de cultura? Si
   b. ¿Es entendible las preguntas de la categoría cultural? Si
   c. ¿Tiene duda sobre lo que es la cultura otaku Si
2. **Componente de identidad**
   a. ¿Usted se identificaría como un otaku? No
   b. ¿Reconocería usted a un otaku a simple vista? No
   c. ¿Se entiende el concepto de identidad otaku? No
3. **Componente Consumo de Cultura Otaku**
   a. ¿Usted tiene un conocimiento amplio, del anime y el manga No
   b. ¿Recomendaría a un grupo de personas jóvenes a ver anime? Si
   c. ¿Tiene indisponibilidad usted a conseguir material "otaku"? SI

Entrevistado 7

Cristopher, es la definición de cómo tiene armada la idea y el concepto de cultura ya que esta es la manera de como esta mismo puede tener mucha influencia en una sociedad ya que la cultura otaku ha ido teniendo una gran repercusión en su vida compartiendo con otros jóvenes en convenciones de anime y videojuegos, y el cómo es tanta la influencia de estas variables que unen a los chicos a convivir en sociedad**.**

Nombre: Cristopher Borja

Edad: 25 años

Sexo: Masculino

Categoría de cultural

1. **¿Qué considera que es cultura?**
   "Considero que cultura está vinculado a costumbres tradiciones de un grupo dentro de la sociedad"
2. **¿Qué opina usted de la cultura otaku?**

“Diría que como cualquier cultura esta mismo tienen sus costumbres y tradiciones inclusive una forma peculiar de hablar en un lenguaje como tal”

3. **¿Por qué la cultura otaku atrae a los jóvenes?**

   “diría que es por la cantidad de contenido que tiene como tal la cultura otaku”

4. **¿Qué considera interesante de la cultura otaku?**

   “me parece interesante ya que es compartida por muchas personas, y lo interesante también que es una cultura que no ha muerto y ha prevalecido gracias a unos elementos que son peculiares en este caso vienen a ser la juventud”

5. **¿Participa usted en opiniones o debates sobre alguna franquicia? Mencione cual**

   “No diría que estado en grupos de debates o de opiniones, pero si en grupos donde he podido corresponder a esta cultura”

6. **¿Conoce espacios donde se relacionen jóvenes adeptos y compartan estos gustos? responda y argumente**

   “sí conozco algunos lugares donde se reúnen los jóvenes como las convenciones otros son los torneos de videojuegos que se realizan”

Categoría Identidades

1. **¿Qué es la identidad cultural?**

   “Este se manifiesta desde que nacemos y se va desarrollando y tiene ciertas manifestaciones a lo largo de tu vida, pero diría que es algo propio del ser rasgos su cultura como tal de su generación de su espacio que transforman y hacen esa identidad cultural propia del individuo”

2. **¿Usted porque se identificaría como un otaku? Justifique su respuesta**

   “Diría más por mi afición en mi tiempo libre por ver esas series de anime y a veces leer igualmente mangas o coleccionar muñecos”

3. **¿Tiene relaciones sociales con otras personas que compartan esta identidad cultural?**

   “Comparto con amistades, la afición por esta cultura”

4. **¿Cómo influye el anime y manga en su identidad cultural**?

   “Influye de manera positiva porque también enseña de cierta manera a desarrollarte y a ver ciertos rasgos o estilos de diferentes estilos de vida inclusive de tradiciones costumbres que igual se van adaptando a tu identidad cultural que

ya ha sido hecha donde naciste, entonces vas viendo otras a las que puedes ir adaptando o puedes ir mejorándolas"

5. **Si el anime y el manga atrae de forma individual y colectiva a grupos de jóvenes ¿por qué se siente atraído a esta subcultura?**

   "Me siento atraído quizás por la diversidad y tantos estilos que existe dentro de ella de hecho a múltiples historias que se han contado y sobre todos los personajes que me parecen increíblemente escritos con una gran historia detrás"

6. ¿**Cree usted que ser otaku es un hobby que pueda distinguirse de otras actividades?**

   "más que como hobby entraría más dentro de la identidad cultural porque como no es algo que haces al azar sino o muy ameno, pero si se puede distinguir de otras actividades"

Categoría Consumo de cultura otaku

1. ¿**Para usted que es consumo?**

   "consumo es algo que hacemos diariamente estamos todos los días usando, consumiendo, adquiriendo"

2. ¿**De qué manera usted empezó a ver anime o a leer mangas?**

   "empecé a ver anime por medio de la televisión"

3. **¿cómo supo usted que era anime lo que veía en la televisión o en plataformas de streaming?**

   "supe la diferencia de que era un anime como tal una serie animada a partir de los doce años supe que era denominado estas series japonesas"

4. ¿**Como descubrió usted el anime o los mangas?**

   "poco a poco me fui acercando por lo programas que habían dentro de la televisión ahí fue el despertar por ese gusto de ver este tipo de series"

5. **¿Qué piensa usted o que opina acerca de las personas que miran anime, leen mangas, invierten su tiempo en videojuegos, se visten (cosplay)?**

   "tienen el valor de acercarse e invertir su tiempo porque hay historias hay relatos y personajes que cuentan un relato increíble y que en si tienen un gran impacto en la persona entonces que si se acercan son muy valientes"

6. **¿Usted ha adquirido alguna novela gráfica (mangas), ropa de cosplay, figuras, algún especial de DVD? mencione cuál; Y como se sintió al leerlo, comprarlo, o vestirse**

"En años pasados no se podían adquirir contenido de forma tan fácil como la de ahora sin embargo se tenían que comprar DVD, es ese tiempo estaba en apogeo una serie que se llama Bleach que en el cual es un anime muy reconocido hoy en día, en ese entonces yo lo veía y compre los DVD, llegando a hacer un cosplay de Ichigo haciendo la máscara y el traje fue una experiencia muy bonita, aunque de mi parte es un recuerdo muy hermoso y uno de los mejores que voy añorar y atesorar".

Capitulo V – Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones.

- Las diferentes corrientes sociológicas permiten la explicación y definición de identidad desde la perspectiva cultural teniendo en cuenta la incidencia de la cultura otaku en los más jóvenes y cómo reaccionan de manera colectiva en la construcción de un círculo social, en donde las acciones del individuo prevalecen, para después sacarlas y mostrarlas a un respectivo colectivo
- La cultura otaku es un elemento configurador de la identidad cultural juvenil teniendo en cuenta las diferentes manifestaciones culturales del otaku por medio de las diferentes plataformas, revistas, foros de discusión en internet convirtiendo así una manera de que los jóvenes se introduzcan culturalmente.
- Los efectos sociales sobre el consumo del otaku con la finalidad de encontrar un patrón de socialización dentro de la comunidad Guarandeña desde la perspectiva del gusto haciendo hincapié en resaltar entre los demás siendo un gusto poco común entre los colectivos, haciendo así que tanto el gusto de las personas se moldee de acuerdo a la identificación y la influencia que haya tenido tanto fuera como de dentro de su colectivo.

5.2. Recomendaciones.

- Los jóvenes indaguen y se empapen de conocimiento por estos temas culturales no solo de esta cultura ya mencionada si no interesarse y preguntarse porque se dan los diferentes procesos culturales en diversos aspectos de nuestra sociedad; además de que los cambios que existen dentro de la identidad cultural otaku de cierta medida es bueno y malo, porque ayuda a los jóvenes a captar el mensaje que transmiten las animaciones, y mala ya que puede llevar a los jóvenes a tener una vida social muy poca activa, pero ya es desde la perspectiva que un individuo tome su propio punto de vista.

- A través de las diferentes plataformas y el avance del internet se puede obtener información que se puede ser usada en investigar no solo lo que se relaciona a la cultura otaku sino de su propio contenido, como es el material gráfico que muchas de las obras presentan diversas críticas, sociales, psicológicas, políticas, religiosas, éticos y morales; realizando así que se desarrolle un pensamiento crítico de todo lo que cuenta en el relato, pero no solo en el relato sino un pensamiento crítico de preguntarse el porqué de las cosas, del porque hacemos lo que hacemos.

- No criticar el gusto de los demás individuos, si bien este es un gusto que resalta muy poco entre un determinado circulo social, es bueno tener una perspectiva neutra entre uno y otro. Si bien el el gusto es una manera de poder diferenciarse socialmente, se tiene que tener en cuenta que la cultura es una transmisión de generación en generación, en este caso se ha podido transmitir por medio de las telecomunicaciones, y que gracias al internet la cultura otaku es lo que es hoy en día.

Bibliografía.

- Azuma, H. (septiembre 2010). OTAKU. Base de datos de animales de Japón. *Asuntos del Pacifico.* Vol. 83 (No. 03), pags. 144. https://www.japanologie.uni-frankfurt.de/58656648/PacificAffairsS44.pdf
- Bourdieu, P. (2018). *La distinción criterios y bases sociales del gusto.* Taurus. https://asociacionfilosofialatinoamericana.files.wordpress.com/2018/08/bourdieu-pierre-la-distincic3b3n-criterio-y-bases-sociales-del-gusto.pdf

- Bauman, Z, (2005) https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2012/10/vida-liquida-zygmunt-bauman.pdf

- Cervantes, H. (2018). *Repercusión del Anime en la sociedad española: Análisis Sociológico*. [Tesis de fin de grado, Universidad de Sevilla]. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla en línea. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/131682/CERVANTES%20SILVENTE%2c%20HELENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cabrera, M., Batthyány, K. (2011). *Metodología de la investigación en ciencias sociales, apuntes para un curso inicial.* Universidad de la Republica Uruguay. file:///C:/Users/Usuario/Desktop/Bibliografia_Anime_Manga/11-Metodologia%20de%20la%20invesigacion%20para%20ciencias%20sociales%20(1).pdf
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Gedisa. https://monoskop.org/images/c/c3/Geertz_Clifford_La_interpretacion_de_las_culturas.pdf
- Hall, S. (Recuperado el 28 de enero del 2024). La cuestión Multicultural. https://www.ram-wan.net/restrepo/hall/la%20cuestion%20multicultural.pdf

- Iwabuchi, K. (Recuperado el 12 de julio del 2023). Globalización centrándose: La cultura popular y el transnacionalismo japonés. *Revista de estudios asiáticos de Copenhague. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/andersweis,+Review+p+95-111%20(1).pdf*

- Lyotard, J. F. (1987). *La condición Postmoderna.* R.E.I. Argentina S.A. https://www.uv.mx/tipmal/files/2016/10/J-F-LYOTARD-LA-CONDICION-POSMODERNA.pdf

- Mead, G. (2003). https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/758619.pdf
- Menkes, D. (25 de noviembre 2011). La cultura juvenil otaku: Expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y juventud,* 10 (1), pp. 51 – 62. file:///C:/Users/Usuario/Desktop/Bibliografia_Anime_Manga/v10n1a02.pdf
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa – cualitativa y redacción de la tesis.* Ediciones de la U. file:///C:/Users/Usuario/Desktop/Bibliografia_Anime_Manga/373-Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan%20(1).pdf
- Prefectura de Bolívar. *Plan de desarrollo territorial.* Recuperado el 26 de febrero de 2024. https://bolivar.gob.ec/wp-content/uploads/2020/07/PDOT.pdf

- Riquelme, P. (diciembre 2018). Construcción identitaria en jóvenes participantes de la cultura otaku en chile. *Ultima Década,* No. 49, pp. 101- 127. file:///C:/Users/Usuario/Desktop/Bibliografia_Anime_Manga/Riquelme-2018-Ultima_dcada.pdf

ANEXOS

Anexo I: Formato de Entrevista

Universidad Estatal de Bolívar.

Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Políticas

Carrera de Sociología

Introducción: La entrevista es un instrumento previo a obtener el Título de Licenciado en Sociología, en el cual consta de 18 preguntas que de las cuales deben ser contestadas con toda honestidad

Tema: Consumo de la cultura otaku como elemento, un configurador de la identidad juvenil en la ciudad de Guaranda 2022

El siguiente proyecto tiene como objetivo saber cuál es el configurador de la identidad cultural otaku en los jóvenes de la ciudad de Guaranda en el periodo 2022.

Autor de la Entrevista:

Instrucciones:

- Las respuestas deberán ser claras y honestas
- Concentrarse en las preguntas indicadas

Datos Generales:

Nombre:

Edad:

Sexo:

Categoría de cultural

1. ¿Qué considera que es cultura?
2. ¿Qué opina usted de la cultura otaku?
3. ¿Por qué la cultura otaku atrae a los jóvenes?
4. ¿Qué considera interesante de la cultura otaku?
5. ¿Participa usted en opiniones o debates sobre alguna franquicia? Mencione cual
6. ¿Conoce espacios donde se relacionen jóvenes adeptos y compartan estos gustos? responda y argumente

Categoría Identidades

1. ¿Qué es la identidad cultural?
2. ¿Usted porque se identificaría como un otaku? Justifique su respuesta

3. ¿Tiene relaciones sociales con otras personas que compartan esta identidad cultural?
4. ¿Cómo influye el anime y manga en su identidad cultural?
5. Si el anime y el manga atrae de forma individual y colectiva a grupos de jóvenes ¿por qué se siente atraído a esta subcultura?
6. ¿Cree usted que ser otaku es un hobby que pueda distinguirse de otras actividades?

Categoría Consumo de cultura otaku

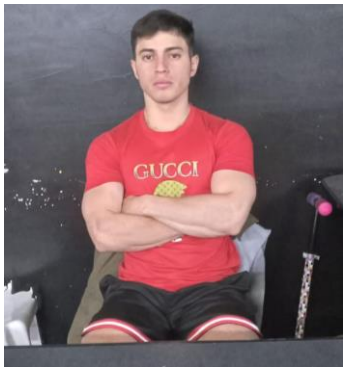
1. ¿Para usted que es consumo?
2. ¿De qué manera usted empezó a ver anime o a leer mangas?
3. ¿cómo supo usted que era anime lo que veía en la televisión o en plataformas de streaming?
4. ¿Como descubrió usted el anime o los mangas?
5. ¿Qué piensa usted o que opina acerca de las personas que miran anime, leen mangas, invierten su tiempo en videojuegos, se visten (cosplay)?
6. ¿Usted ha adquirido alguna novela gráfica (mangas), ropa de cosplay, figuras, algún especial de DVD? mencione cuál; Y como se sintió al leerlo, comprarlo, o vestirse

Anexo II.

Imágenes Informantes clave

Entrevistado 1:

Victor Hugo Altamirano



Entrevistado 2:

Jonathan Alejandro Pazmiño



Entrevistado 3

SEBASTIAN PAZOS



Entrevistado 4

Zaid Briones.



Entrevistada 5
Alejandra Herrera Zurita



Entrevistado 6

Alejandro Sánchez



Entrevistado 7

Cristopher Borja

