

¿Otakus y *gamers* en Buenos Aires?: dinámica compleja y estereotipos negativos

Otakus and *gamers* in Buenos Aires?: complex dynamic and negative stereotypes

 Santiago José Ricciardelli-Dusseldorp¹

Resumen

En este artículo me propongo problematizar la identidad otaku basado en su auto-adscripción, alejándome de las posturas que separan a otakus y *gamers* como dos grupos identitarios diferentes dentro de un espacio común, con luchas discursivas y espaciales entre ellos. El objetivo principal de este trabajo es refinar la categoría de otaku y explorar la dinámica de su identidad como grupo, entendiendo que la superficialidad de su definición acaba por esconder un panorama mucho más complejo en torno a su identidad. Los estereotipos negativos que suelen recaer en el colectivo otaku, y que son reafirmados por los medios masivos de comunicación, producen una serie de diferentes reacciones y estrategias, a veces conscientes y a veces no, de parte de los individuos para poder lidiar con dichos estereotipos. Entre tales reacciones se encuentra la autodenominación de *gamer*. A partir de un extenso trabajo de campo, entrevistas, etnografía virtual y una encuesta realizada entre dos de los principales grupos de Facebook especializados en la temática en Argentina, propongo resaltar que no hay indicadores que demuestren (o apoyen con fuerza) una separación entre los fanáticos y seguidores del anime, y aquellos fanáticos de los juegos de video. Por el contrario, entiendo que la auto-adscripción a la categoría *gamer*, en estos grupos y eventos, es más bien una de las tantas estrategias que se adoptan para lidiar con la estereotipación negativa hacia los otakus, antes que tratarse de una separación identitaria.

Palabras clave: Otaku; *gamer*; identidad auto-adscripción; estereotipos

Abstract

In this article I intend to problematize the otaku identity in Argentine, on the basis of the group self-adscription. I move away from the views that distinguish otakus and gamers as being two different identity groups that, though coexisting in places, have discursive and geographical tensions. My primary goal is to refine the otaku category and explore the dynamic of the group identity, arguing that this definition, when taken superficially, hides much more complex issues of their identification. Negative stereotypes usually attached to the otaku collective, and reaffirmed by mass media, produce different reactions and strategies —both conscious and unconscious— in the group, including the self-adscription to the *gamer* category. All of them help the actor to deal with such stereotypes. After an extended ethnographic work, interviews, a netnography and a poll among two of the biggest otaku-thematic Facebook groups in Argentina, I thus maintain that there are not enough indicators to prove (or strongly support) a distinction between otaku fans (and enthusiastic followers) and videogame fans. On the contrary, I argue that the self-adscription to the *gamer* category in groups and conventions is one of the many strategies adopted by the otakus to deal with the negative stereotypation towards them as otaku members, rather than an identity issue.

Keywords: Otaku; *gamer*; identity; self-adscription; stereotype

1. Estudiante. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires. Correo electrónico: sanrdussel@gmail.com. ORCID ID: orcid.org/0000-0002-2749-0105

Tipología: Artículo de investigación científica y tecnológica

Recibido: 31/08/2017

Evaluado: 18/12/2017

Aceptado: 28/12/2017

Disponible en línea: 29/12/2017

Como citar este artículo: Ricciardelli, S. (2018). ¿Otakus y Gamers en Buenos Aires?: dinámica compleja y estereotipos negativos. *Jangwa Pana*, 17 (1), 41-58. Doi: <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2311>

Introducción

Otakus y gamers suelen ser vistos como dos grupos separados que comparten un espacio en común en los diferentes eventos organizados para dichos públicos (Álvarez-Gandolfi, 2015)². No obstante, considero que esa distinción puede llegar a ser nominal, superficial y no efectiva, y que por lo bajo esconde tramas mucho más complejas que, en base a dicha separación, quedan relegadas a un modelo mucho más simplista. Primero que nada, me gustaría repasar qué se entiende por manga, anime, otaku y gamer.

El *manga*, de manera resumida, se entiende como un tipo de arte gráfico (al estilo historieta) de origen japonés. Cobos (2010) traduce la palabra como “dibujos caprichosos o garabatos” (p.2) y remonta un primer origen de esta palabra hasta los siglos XVIII y XIX³. Sin embargo, se suele acordar el inicio del manga como tal luego de la segunda guerra mundial y de la mano de Osamu Tezuka⁴.

En cuanto a las características distintivas del manga, se pueden enunciar: argumentación pro-

funda, referencias a la cultura, historia y problemáticas de la sociedad japonesa, lectura de derecha a izquierda, estética específica, personajes con grandes ojos, con gran manejo de sombras, muchas onomatopeyas y cambios constantes entre trazos simples y complejos.

El *anime*, a su vez, es el equivalente al dibujo animado japonés. Puede ser transmitido como series semanales, películas y OVA⁵ (*original video animation*). Si bien, nuevamente, se puede buscar un antecedente anterior (1917)⁶, los primeros dibujos animados japoneses con audio datan de 1930. Desde 1935 hasta 1946, la principal temática de estos dibujos era la propaganda de guerra utilizada por el imperio japonés (Cobos, 2010). Por otro lado, el primer anime serializado y popularizado fue, al igual que en el caso del manga, *Astroboy*.

De esa manera, se pueden comenzar a trazar dos líneas continuamente relacionadas entre el desarrollo del manga y el anime, siendo que, incluso, la mayoría de los últimos nacen a partir del éxito de su manga. Sin embargo, dicha relación no siempre es lineal: mientras algunos mangas nacen del éxito de un anime (tales como *Cowboy Bebop*, *Samuray Shamploo* y *Escaflowne*), otros animes se derivan de juegos de mesa (*Lodoss to Senki*), de novelas (*Slayers*), y, finalmente,

2. Cabe destacar que en casi todos los eventos denominados “otakus” hay un sector *gamer*; mientras que en aquellos integrales (tales como ComiCon) gozan de un espacio muy importante, y en otros (como el AnimeFriends) los stands de videojuegos, anime y manga se encuentran mezclados.

3. La palabra *manga*, aparece por primera vez relacionada con unas tallas de madera realizadas por el artista japonés Hokusai, en los siglos XVIII y XIX.

4. Considerado el primer *mangaka*. Si bien sus primeras historietas, con influencia de la obra de Walt Disney, fueron al terminar la segunda guerra mundial, su consolidación llegó con “Astroboy” en 1952.

5. Término utilizado para producciones de anime lanzados directamente para el consumo doméstico, sin pasar previamente por el cine o la televisión.

6. Primer dibujo catalogado como anime: Imokawa Mukuso Genkanban no Maki. Presentado en teatros en Japón.

de videojuegos (*Pokemon* y *Evangelion* entre otros). En este último punto se puede comenzar a observar la íntima relación entre videojuegos, anime y manga, relación en la que me centraré más adelante.

Siguiendo con esta breve introducción, con la definición de qué es un *otaku* nos topamos con un punto en debate (aunque muchas veces ignorado o invisibilizado). Mientras que algunos autores (Álvarez-Gandolfi, 2014; Aragón, 2012; Borda y Álvarez-Gandolfi, 2015; Gavrus, 2015; Perillán, 2009) en mayor o menor medida definen a los *otakus* a través de su auto-adscripción, otros los categorizan de acuerdo con sus características individuales, principalmente como consumistas y fanáticos (Cobos, 2010; Nuñez y Huerta, 2014; Rivera, 2009; Ueda, 2007).

Centrándonos en este último grupo de autores, Rivera (2009) los define como “superconsumidores que eligieron una vida menos ordinaria” (p.193). Ueda (2007), por otro lado, toma como aclarada por él mismo la definición que encontró en Wikipedia y le agrega una pequeña modificación: “*Otaku* es un término usado para referirse a las personas obsesionadas con un interés, principalmente en “anime” y “manga” (p. 232). Cobos (2010) a su vez, a pesar de no centrar su análisis en los *otakus* sino en el manga y el anime, a la hora de definirlos enfatiza su fanatismo, su consumo y su asistencia a convenciones:

El *otaku* ve anime doblado por televisión, lo ve doblado o subtulado por internet, lo descarga para coleccionar, compra manga impreso, lee mangascans o manga a través de internet, compra todo tipo de merchandising, conoce la biografía de los Estudios de producción, la de sus mangaka favoritos, conoce el trabajo de los *seiyuu* (actores de voz japoneses) y de los actores de doblaje,

asiste a convenciones, hace karaoke, hace cosplay⁷ (...). (p. 25)

Por último, Nuñez & Huerta (2014) reconocen la dificultad de definir a los *otakus* por su auto-adscripción, puesto que muchos no se consideran como tales para esquivar los estereotipos negativos que caen sobre ellos, por lo que optan por una definición con base en sus gustos, en la asistencia a convenciones y el interés general por la cultura de Japón. De esta manera, solo agregan algunas características más restrictivas de lo propuesto por los otros autores para definir qué consideran un *otaku*.

Uno de los errores más importantes que encuentro al definir a los *otakus* por sus características individuales (consumistas, súper-consumistas, fanáticos, obsesionados) es la relación lineal que acaba por apoderarse del análisis al intentar estudiar la dinámica de un grupo con base en sus características individuales. Por otro lado, todas estas definiciones terminan siendo imprecisas a la hora de construir un universo de estudio, puesto que aportan información insuficiente para saber si un individuo pertenece o no a un grupo, dando por resultado un estudio del grupo desde el individuo, sin definir ni los límites ni su forma de relacionarse⁸.

En cuanto al primer grupo de autores (quienes definen a un *otaku* de acuerdo a su auto-adscripción), su definición me parece más peligrosa aún, puesto que oculta una serie de problemas cruciales en la dinámica del grupo *otaku*, invisibilizando un entramado de relaciones complejas entre la identidad grupal, la auto-adscripción y las estrategias⁹ individuales. El tomar una rela-

7. Disfrazarse de un personaje de anime, manga, videojuegos, películas, etc. A veces también se realiza una performance.

8. Siguiendo a Samaja (2010), entiendo al sujeto como un producto en sí y no como un punto de partida fijo.

9. Al referirme a estrategias, retomo la utilización de Axelrod (1997) de elección adaptativa.

ción lineal entre auto-adscrición e identidad da por sentado que siempre es así, alejando la posibilidad de una identidad grupal con baja auto-adscrición.

Por todo lo expuesto, me parece pertinente superar la definición otaku con base en la auto-adscrición, consumo o gustos específicos, para plantearla desde su identidad grupal, tomando por esta última una definición relacional. En esta investigación entiendo identidad como la relación que se da entre los individuos de determinado grupo y la relación de estos con las reglas, los códigos, los comportamientos y los pensamientos que comparten como miembros de dicho grupo. El conjunto de estas relaciones individuales (estrategias y comportamientos) produce un grupo identitario con características emergentes¹⁰. A su vez, el individuo y el grupo identitario se retroalimentan, modificándose y tensionándose mutuamente creando una dinámica compleja.

Desglosando un poco el párrafo anterior, en primera instancia puede verse un conjunto de códigos inteligibles, comportamientos con valoraciones positivas o negativas para el resto del grupo y reglas que demarcan los grados de libertad en los cuales puede moverse un individuo como parte del grupo. Estos tres puntos (códigos, valoraciones y reglas) cumplen la función más aglutinadora y constrictiva de la identidad, y si bien ayudan a conformarla, dejan una cantidad infinita (contable) de respuestas a diferentes situaciones y no puede deducirse la dinámica grupal solo analizando y describiendo estos puntos individualmente.

Dentro de estas reglas, códigos y valoraciones diferenciales de determinados comportamientos, cada individuo tiene diferentes motivaciones y estrategias (no necesariamente, o incluso no mayormente, conscientes) para llegar a sus obje-

10. Propiedades de un sistema no reductibles a sus partes.

tivos personales. Pero los individuos comparten un contexto y diferentes espacios donde interactúan todas estas estrategias entre sí, y de dicha interacción se desprende la dinámica particular de cada grupo.

Dicho esto, la dinámica no se desprende de la sumatoria de las estrategias y comportamientos individuales (de encararlo así traería un panorama caótico) sino que conforma un sistema con sus propias particularidades y debe ser estudiado como tal. Dicho de otra manera, un grupo identitario es un sistema complejo con propiedades emergentes.

De esta manera, considero que los otakus comparten un conjunto de reglas, códigos inteligibles y valoraciones a determinados comportamientos, y su identidad es la forma específica que tienen los individuos para relacionarse con ellas. A su vez, la dinámica grupal otaku emerge de las relaciones entre todos los individuos, sus estrategias y sus diferentes formas de vivir su identidad. En otras palabras, ser un otaku es un tipo específico de relación entre un individuo y un grupo¹¹.

Por último, un *gamer* suele ser entendido, en líneas generales, como aquel sujeto fanático de los videojuegos. No obstante, aquí se pueden retomar los problemas que planteamos en la definición otaku, puesto que dicha categoría es demasiado imprecisa para trabajar. De esta manera, tentativamente empiezo el artículo con una definición similar a la de otaku: ser un *gamer* como un tipo específico de relación entre un individuo y un grupo¹².

11. Retomando a Samaja (2010), lo singular del sujeto emerge como un resultado de la unidad de sus diferencias "universal/particular".

12. En esta oportunidad no me centraré en una definición más completa, puesto que me interesa introducirla para quien desconoce por completo el significado de la palabra, permitiéndome así tratar el tema principal de la auto-adscrición.

Por su parte, otro tema que tomará relevancia en este artículo, y de lo que se ha escrito bastante, son los estereotipos negativos que caen sobre los otakus. Alina Gavrus (2015), estudiando otakus en Barcelona, indica que, pese a la popularidad creciente, estos comienzan a verse como un movimiento peligroso y se coloca sobre ellos una serie de etiquetas negativas: que son asociales, desviados de los cánones sociales establecidos, y la ya nombrada peligrosidad. Perillan (2009) en cambio, a pesar de interesarse en los estereotipos negativos, argumentando que principalmente vienen de sus pares y no de su familia, termina por reafirmarlos en su mismo análisis:

Como queda de manifiesto, las principales dificultades que enfrentan los otakus no suelen ser dentro de sus hogares, atendiendo a que en general se trata de personas tímidas y sin muchas relaciones, el animé puede aparecer como una vía de escape, lo cual puede ser valorado en la familia... (p. 81).

A su vez, Borda & Álvarez-Gandolfi (2014) problematizan la estigmatización que sufrieron los otakus en diferentes canales de televisión, al popularizarse el crimen de Ángeles Rawson. Estos autores describen cómo los medios de comunicación, al enterarse de la afición de la chica por el anime y principalmente por su faceta cosplayer, corrieron el foco de la investigación policial a culpabilizar el mundo otaku. Muchos programas de televisión hicieron eco en la noticia y con invitados y notas ridiculizaron a los otakus. En este caso, los estereotipos negativos contra el grupo fueron puestos en escena de manera muy notoria. Como lo describen estos dos autores, la escenificación fue desde preguntas que llevaban en sí un insulto “¿Tienen pareja?” hasta maneras más directas de insultarlos “¿Y si prueban con laburar?”.

En cuanto a los *gamers*, si bien se puede observar cierta estereotipación en los medios masivos, no hay un consenso como en el caso de los otakus. Álvarez-Gandolfi (2015) expone que parte de la elaboración simbólica de los otakus y *gamers* sería a partir del otaku como *friki* (y revalorizando su propio frikismo), mientras que el *gamer* rechaza aquello y se presenta como ubicado y moderado.

Por otro lado, Ibarrola (2017), al estudiar el fenómeno del *Pokemon Go* en Argentina, se opone a:

...las concepciones simplistas y reduccionistas que pintan a seres alienados caminando con la cabeza enfocada en el teléfono celular, mientras el mundo sucede a su alrededor. Son aquellas que caracterizan estos fenómenos como el fin de las emociones y los vínculos cara a cara, tan frecuentes en los “espacios reflexivos” de los medios de comunicación masivos. (p.5)

Posteriormente, Levis (2003) argumenta que la relación entre sujeto y videojuego suele estar cargada de connotaciones negativas. Y en cuanto a la relación entre *gamers* y otakus, Álvarez-Gandolfi (2015) argumenta que se trata de dos grupos que elaboran un universo simbólico propio y compartido a la vez, sobre el cual construyen identidades juveniles diferentes entre sí. Este autor, que basa su trabajo en la visita a eventos organizados por la productora Jigoku y en conversaciones informales, argumenta que, si bien otakus y *gamers* comparten un espacio físico común y tienen cierta unión colectiva, ambos tienen prácticas de diferenciación muy marcadas, ya sea el manejo del espacio en los eventos así como sus discursos y sus gestos.

Los *gamers*, según este autor, buscan diferenciarse de los otakus ya sea refiriéndose a ellos peyorativamente (valoración negativa de los otakus), así como también por una suerte de

lucha discursiva entre un grupo subordinado a espacios marginales (los *gamers*) y otro dominante en los eventos (otakus). Sin embargo, como ya he adelantado, pondré en tela de juicio si verdaderamente se puede hablar de un grupo identitario *gamer* en dichos espacios, o si aquello se desprende de una mala lectura de la dinámica en los eventos, convenciones y foros sobre manga/anime/videojuegos.

Con esto no quiero establecer una equivalencia entre ser otaku y *gamer*, puesto que pueden (y hay) otakus que no les gusta jugar a los juegos de video, mientras que hay sujetos que asisten a las convenciones solo por el sector “*gamer*” y no les gusta ni el manga ni el anime.

En este artículo sí intentaré discutir la concepción de que otakus y *gamers* son dos grupos diferentes que comparten un lugar común, planteando, en cambio, que el considerarse otaku o *gamer* (entre los participantes frecuentes de eventos y foros temáticos de anime, manga y videojuegos en Buenos Aires) es más bien una estrategia discursiva y no hay una polaridad significativa real.

Materiales y métodos

Para este artículo, y con el objetivo de refinar los conceptos, me pareció oportuno encarar el mismo campo desde diferentes miradas y metodologías.

Valencia (2000) define de manera genérica la triangulación metodológica como “el uso de múltiples métodos en el estudio de un mismo objeto” (p.3). A su vez, compara tres diferentes tipos de triangulación dentro de una investigación: “Triangulación de datos; triangulación de investigador; triangulación teórica y triangulación metodológica” (Valencia, 2000, p. 3).

Para estudiar a los otakus en Buenos Aires utilicé

cuatro tipos de datos diferentes que se podrían dividir en dos pares: dos online, netnografía, entendida como un método de investigación para indagar sobre comunidades virtuales, deviniendo de la aplicación de la etnografía en las comunidades del ciberespacio (Turpo, 2008), realizada en dos grupos de Facebook; y una encuesta realizada por Google Drive entre los participantes de estos grupos¹³; y dos en persona, compuestos por entrevistas formales y grabadas, y trabajo etnográfico en convenciones especializadas.

Primero me gustaría aclarar que centré mi atención en aquellos otakus mayores de edad (18 años o más), principalmente en las entrevistas y los trabajos de campo. Este recorte lo llevé a cabo debido a mi interés por la identidad y las estrategias de aquellos otakus mayores, estudiando su continuidad o alejamiento como miembros del grupo (trabajo que estoy llevando a cabo para mi tesis de licenciatura). En el marco de este artículo me parece oportuno continuar con dicho recorte debido a las posibles diferencias que puede haber en la forma de vivir su identidad en este tipo de grupos (estereotipados negativamente) por parte de mayores y menores, tomando como punto limítrofe (de manera aproximada) la finalización de los estudios secundarios.

El segundo recorte metodológico consistió en delimitar el estudio solo a Capital Federal y Buenos Aires, recorte que toma más importancia en la encuesta, puesto que esta fue contestada por sujetos de diferentes provincias a lo largo de Argentina.

Centrándome en la recolección de datos, los cuatro puntos ya nombrados consistieron en:

13. Los dos grupos a los cuales hago referencia son Jigoku Eventos (de la productora Jigoku) y Otakus de Buenos Aires (de la productora Yunkai). Si bien los dos grupos responden a productoras diferentes, de las cuales una organiza eventos de *anime* y *manga*, y la otra también de videojuegos, en ambos grupos los tópicos y conversaciones incluyen tanto *anime*, *manga*, como videojuegos.

- Entrevistas formales: Cinco entrevistas formales realizadas a cuatro hombres y una mujer; todos se encontraban entre los 25 y 28 años y habían asistido al menos a 3 convenciones en lo que va del año. Las entrevistas fueron realizadas, dos en cafeterías y las otras tres en casas. El tiempo de duración rondó entre media hora, la más corta, y 1 hora y veinte, la más larga. Los alias utilizados por los entrevistados fueron YuYagami, Ninja, Rock, Rina y Exo.
- Observación participante: Consistió en diez visitas al campo entre 2016 y 2017 hasta haber llegado al punto de saturación (Miceli, 2014)¹⁴. Se asistieron a cuatro tipos de eventos diferentes: convenciones de gran magnitud (Anime friends y ComiCon), eventos de menor magnitud (organizados por Jigoku o Yukai), eventos gratuitos al aire libre (Picnics) y reuniones privadas (cumpleaños y reuniones). Dentro de las visitas al campo se pueden diferenciar dos tipos de métodos llevados a cabo: por un lado, la observación participante en solitario, por el otro lado, la más utilizada, fue la visita al campo con informantes (de 1 a 4 dependiendo el evento). Este último tipo de método fue de gran utilidad para formar parte de un pequeño sub-grupo dentro de los eventos, así como también facilitó la interacción con otros individuos y sub-grupos.
- Encuesta: Autoadministrada (a partir de lo dicho por Bernard [1995]), formulada en Google Drive, no experimental con 15 preguntas cerradas (dicotómicas y múltiples), abiertas, con graduaciones unipolar, de ordenamiento de rangos y de diferencias semánticas. Fue subida al grupo de Facebook de Jigoku y de Yukai y fue con-

testada por 318 personas, de las cuales 285 fueron de CABA y Buenos Aires. Entre ellos, 193 tenían 18 años o más. A su vez, de esos 193, 113 fueron hombres, 79 mujeres y uno dejó en blanco el ítem.

- Etnografía virtual: Dos años de seguimiento y participación en las páginas de Facebook de Jigoku Y Yukai.

Por último, me gustaría aclarar que, siguiendo a Bernard (1995), para este artículo me he valido tanto de muestreos probabilísticos como no probabilísticos. En cuanto a este segundo tipo, en un principio de mi acercamiento al campo utilicé el tipo de muestreo accidental o por conveniencia, mientras que posteriormente continué el trabajo a través del muestreo intencional. Bernard (1995) destaca en la primera de estas maneras de recolección su capacidad orientadora en un primer momento:

El muestreo accidental es provechoso en investigación exploratoria, para ver “que pasa ahí” (comillas del autor) ...”, pero también advierte sobre los peligros de abusar de ella posteriormente “En otras situaciones, empero, el muestreo accidental es completamente peligroso. Sirve tan solo para recoger información de quienquiera que aguante lo suficiente como para responder sus preguntas. (p.68)

En cuanto a la segunda, el muestreo intencional es caracterizado como el muestreo por el cual se define el motivo. Por esto se necesita un informante o una comunidad y se busca uno que lo satisfaga. Traducido a mi caso, comencé con acercamientos exploratorios, dialogando con los sujetos de manera azarosa y recolectando datos diversos, hasta que logré tener un corpus de datos suficiente para el ordenamiento de categorías y el conocimiento necesario para pasar a la siguiente fase. En esa siguiente fase, identifiqué

14. El punto de saturación se considera al momento en el cual los nuevos datos recolectados no aportan información nueva.

un grupo de informantes, ya sea de manera individual como en grupo, que se ajustaban a mi conveniencia (mayores de edad, de CABA o Buenos Aires, con gustos por manga y anime, con mayor o menor participación en foros y concurrencia a eventos y convenciones).

Resultados

En mis primeros acercamientos exploratorios me llamaron la atención las reafirmaciones constantes de los estereotipos negativos que supuestamente pondría el exogrupo y el alejamiento individual de esos estereotipos, ya sea a través de la diferenciación interna (ellos-yo) dentro del endogrupo, como del mismo rechazo a la pertenencia al grupo otaku.

La discusión en torno a la categoría “otaku” se hizo presente en los primeros momentos de mi investigación. Tanto en los grupos de Facebook, como en charlas informales, me encontré una fuerte tendencia a negar la auto-pertenencia al grupo otaku e incluso muchas frases despectivas hacia quienes ellos sí clasificaban de “otakus”: “raritos” y “virgos” fueron las designaciones peyorativas que más me encontraba en los foros, mientras que en las páginas de los eventos (los días que se llevaban a cabo) eran frecuentes las conversaciones acerca del “mal olor”, siendo llevadas frecuentemente a una supuesta “inmadurez” y “falta de adaptación social” de los concurrentes. No obstante, en los eventos, esas distinciones y estereotipaciones eran menos frecuentes (casi nulas) y la camaradería parecía reinar, principalmente en el Picnic al cual asistí¹⁵.

Aquella diferencia entre lo observado en los foros y lo presenciado en los dos primeros even-

tos a los que asistí (el ya nombrado Picnic y otro llamado “Jigoku Random”¹⁶) llamó notoriamente mi atención. Mientras que por la mediación de internet, las burlas y lo que ellos mismos llaman “forobardo” eran comunes, en los eventos se veía un clima relajado, con juegos organizados, partidos de fútbol y mucha movilidad de los sujetos en diferentes grupos.

Otro punto que noté en aquellos primeros eventos y que llamó mi atención en esa etapa, fue la gran cercanía entre el manga/anime y los juegos de video. Yo esperaba encontrarme con una centralidad del manga, anime e incluso cultura japonesa, pero al llegar a los eventos me encontré muy presente los videojuegos, ya sea en los stands que vendían productos, como en los *cosplay*. Sin embargo, lo más importante en aquellas primeras aproximaciones fueron dos puntos que se convertirían en centrales en mi investigación: los otakus como un grupo con una dinámica particular, reglas (que en un principio violé), valoraciones (a descubrir) y una falta de autoadcripción del grupo.

El primer punto me gustaría ejemplificarlo precisamente con una regla que rompí en mis primeras visitas y no fue sino hasta la llegada de uno de mis informantes cuando me percaté. El sacar fotos a los cosplayers me resultaba mucho más fácil si simplemente iba con cámara en mano y fotografiaba a quien quisiera; hasta que Ninja me marcó que aquel no era el procedimiento correcto, sino que debía pedirle la foto al cosplayer. Aquello me pareció que molestaría a quienes estaban allí disfrazados pasando el día, sin embargo, todos aceptaban de buena manera y hasta posaban de diferentes formas.

En cuanto al segundo punto, si bien era más notorio en los foros y en mis conversaciones informales dentro del campo, en ninguno de los dos

15. Evento organizado por Yukai, realizado al aire libre en el planetario Galileo Galilei, ubicado en el barrio porteño de Palermo.

16. Evento organizado por Jigoku producción, en un salón, gratuito.

primeros eventos hablé con alguien que se considere otaku. Un ejemplo de esto fue un vendedor de cartas "Magic: The Gathering"¹⁷ con quien entablé una charla de algunos minutos y cada vez que se refirió a los participantes del evento (el Picnic) se refería a ellos como "los otakus" y siempre se colocaba por fuera de esa clasificación: "*Lo que pasa es que acá se llena de otakus, que les gusta más lo japonés, onda YuGiOh*".

En un segundo momento dentro de mi trabajo etnográfico consideré las entrevistas posteriores, así como también algunos eventos, en las cuales el muestreo y la búsqueda fueron más específicos y focalizados a mis temas de interés. Cuatro de mis cinco entrevistados eligieron alias referidos al anime, mientras que el restante optó por el apodo con el cual es conocido habitualmente. Rina (personaje del anime *Slayers*), Rock (nombre derivado del anime *Naruto*), Exo (que hace referencia a *Digimón*), Ninja (debido a que practica ninjitsu¹⁸) y YuYagami (con referencia a *Death Note*).

El primer punto que quisiera traer a colación es la auto-adscripción (o falta de ella) presentada por los entrevistados. Tres de los cinco entrevistados no se consideraron otakus, pero más allá del número, lo más interesante fue la ambivalencia presente en algunos de ellos. El primer entrevistado fue Ninja, y su respuesta a la pregunta "*¿Te consideras otaku?*" fue rotunda "*No*". Después siguió:

Nunca me consideré un fanático de Anime, sí lo sigo, pero si me tengo que considerar muchas cosas no sé, sería otaku, *gamer*, *ninja*, de todo, y no da, no da, no me considero porque tampoco es que tengo tanto fanatismo por eso. No voy a andar viendo todos los animes que existan, solo para considerarme uno de esos. (Ninja, comunicación personal, 22 de mayo de 2014)

17. Juego de cartas coleccionables.

18. Arte marcial japonés, practicado por los ninjas.

Ahora, lo curioso de su negación fue el cambio en su definición de qué es un otaku, de un momento a otro. Mientras que hace unos pocos minutos había definido a un otaku como "un fanático de lo que es manga, anime y seguramente cultura japonesa", posteriormente pondría connotaciones negativas en quienes él pasaba a considerar otakus "[sobre amigos de su ex novia que considera otakus] Los veías y poco más te querían tirar una habilidad de un anime. Como que metían en la vida real partes de una serie, hablaban todo el tiempo de eso".

Otro punto interesante para este artículo, es su colocación en el mismo nivel de ser un otaku y un *gamer*. Ninja se considera (o, mejor dicho, no se considera) de igual manera un otaku como un *gamer* (y como *ninja*).

¿Por qué esa negación me parece importante? Tomando su primera definición de qué es un otaku y comparándola con sus propios gustos y otros momentos de la misma entrevista, vemos que él tranquilamente entra dentro de esa primera definición. Le gusta el anime, el manga, desde los 12 años que comenzó a seguir el primero, y al momento de la entrevista estaba siguiendo dos animes y un manga; hace un arte marcial japonés, había aprendido a hablar japonés e incluso viajó a Japón (por lo que puede darse por sentado que también era seguidor de la cultura japonesa). También se mostró conocedor de los diferentes códigos y del léxico utilizado por los otakus. Por otro lado, Ninja, me indicó su afición por los juegos de video en diferentes plataformas y la computación. A su vez, durante la entrevista también criticó el estereotipo de que el manga y el anime son para chicos, comparándolo con Japón donde "veías viejos de 80 años leyendo un manga en una plaza". Ahora bien, al ser consultado sobre si es un otaku, no solo lo negó, sino que comenzó a verlos desde una posición negativa, como inadaptados y raritos.

YuYagami, por otro lado, el día de la entrevista vestía un cosplay de Mario Bros¹⁹, a pesar de que al ser consultado sobre si jugaba muchos videojuegos, lo negó alegando falta de tiempo; no obstante, sí admitió ver mucho anime, cantar “openings” en eventos y que le encanta ir a los mismos desde hace muchos años. En cuanto a la auto-adscripción se mantuvo confuso toda la entrevista. Mientras que a veces dejaba entender que él es un otaku (friky), en otras se separaba; mientras decía que los otakus tienen identidad y que no deben prestar atención a los estereotipos y ocultarse, también habló de saber ubicarse en la vida cotidiana. No se define como otaku completo (“no soy tan otaku”) y reafirma algunos estereotipos a lo largo de la entrevista, principalmente criticando a los *nekos*²⁰ y a aquellos a quienes llama *otacos*²¹.

A su vez, la relación entre *gamer* y otakus, para el entrevistado, es muy estrecha, englobando una sola corriente: “el frikismo”. No obstante, a pesar de hablar de un sector “*gamer*” en los eventos, cuando fue consultado sobre si los otakus solían jugar muchos juegos de video, su “sí” fue rotundo. Entretanto, la aparición de un término muy escuchado en mis registros de campo puede también mostrar la cercanía entre anime y juegos de video: “Niño rata”, tomado como categoría nativa, comenzó a ser aplicado a quienes solo jugaban aquello que estaba de moda y se auto-proclamaban fanáticos o *gamers*. Dicho término también comenzó a ser utilizado por aquellos que se proclamaban como otakus y solo veían los animes más populares.

Rina fue la primera en considerarse a ella misma como otaku, al gustarle mucho el anime y los

productos relacionados con eso. A su vez, en la entrevista también se mostraba interesada en comenzar a leer más manga, mientras que admitía que le gustaba mucho jugar a ciertas consolas, aunque desde hace algunos años había dejado de hacerlo. Lo más interesante de esta entrevista fue el hecho que fue la primera persona que entrevisté que se consideró otaku, pero, a los ojos de cualquier observador, sería la menos otaku de todas. No solía ir a eventos, no estaba al tanto de los códigos, palabras o asuntos del grupo, y tampoco ocupaba mucho tiempo para ver anime.

El segundo caso que se consideró otaku en la entrevista fue más curioso aún. Con Rock ya había tenido conversaciones informales e incluso participé de una reunión organizada por él en su casa, con el grupo con el que suele ir a los eventos especializados. En todo momento, previo a la entrevista, él se autodenominó como *gamer*, diciéndome que él no era otaku. No obstante, durante la entrevista, al ser consultado, me contestó, sin dudar, que él es otaku.

Este último punto es interesante verlo con base en lo observado en los diferentes eventos a los cuales asistí en su compañía y a lo observado en aquella reunión informal. En cada evento, Rock llevó algún tipo de consola portátil y pasó gran parte del mismo abstraído jugando con ella, o con su celular. En los eventos, a su vez, siempre puso mucho énfasis en dirigirse al sector *gamer*. En su casa no perdió la oportunidad para jugar a diferentes juegos. Sin embargo, durante la entrevista marcó la importancia que tuvo (y tiene) el anime en su vida: “*Me salvó la vida*” llegó a decir en un momento; y las decoraciones de su cuarto también marcan dicha importancia.

Por último, Exo consideró que en un momento de su vida fue otaku, pero que ya no lo era.

Como yo concibo la palabra otaku, lo fui. Estuve muy metido en el tema, miraba seis o

19. Video juego popular lanzado por primera vez por la compañía Nintendo.

20. Del japonés “gato”. Aquellos que asisten a eventos con disfraces parciales (orejas u otras partes) de gato.

21. Categoría negativa para designar peyorativamente ciertos tipos de otakus.

más capítulos por día, me levantaba una hora antes de trabajar para ver anime, y bueno, fue algo que fui dejando de ser. Hoy en día veo las series porque me gustan, no porque necesito ver, o porque tengo un mal día si no veo un capítulo de anime. Es porque me gusta, me divierte y nada. Hoy no me considero, lo fui. Hoy no. (Exo, comunicación personal, 3 de junio de 2017)

Previamente, Exo había definido a un otaku por su fanatismo extremo, como se puede observar en el párrafo anterior, y los había diferenciado de los *gamers*, unos por ser fanáticos de los juegos de video y otros del manga y el anime. No obstante, durante la entrevista y en conversaciones informales en eventos, numerosas veces los vuelve a juntar, lo que da a entender que aquella diferenciación solo aparece para distinguir a quienes van a eventos solo por una u otra afición.

Un punto interesante de las entrevistas con Rock y Exo, es que ambas fueron el mismo día en el mismo lugar (en diferentes horarios), y que ambos se consideran mejores amigos. Ahora bien, cuando le pregunté a Exo si tenía algún amigo otaku, él me respondió que no, sin embargo, como ya vimos, cuando le pregunté a Rock si él se consideraba un otaku, me dijo que sí. Estas diferencias entre auto-adscripción y adscripción a otros es algo que encontré de manera recurrente y será visto de mejor manera más adelante.

A su vez, durante esa noche, había otros tres amigos (dos mujeres y un hombre) del grupo, con el cual Exo y Rock compartían eventos. No obstante, ninguno quiso ser entrevistado alegando no ser otakus. Por otro lado, como veníamos viendo en el resto de las entrevistas, al poner en juego los estereotipos negativos que acarrear los otakus, el discurso fue ambivalente. Por un lado, Exo se opuso: “[los medios de comunicación describen a los otakus] de una forma total-

mente ignorante”, y de igual manera defendió la práctica de ver anime y leer manga: “...son gustos como cualquier otro, a unos les gusta el fútbol, a otros nos gusta el anime” (Exo, comunicación personal, 3 de junio de 2017). Sin embargo, en otro momento de la entrevista, se refirió a ellos como inmaduros que viven en otro mundo, y sostuvo que “*no da*” hablar de anime en determinados círculos.

Estas críticas y discriminación interna también las observé en los registros de campo. Un ejemplo fue una situación que se dio en el cumpleaños de una *Idol*²² en el cual participé. En un momento nos encontrábamos con Ninja, Exo, Rock y Franz²³, cuando otro sujeto se acercó a nosotros sin decir una palabra, simplemente intentando ser parte de la ronda. Principalmente Ninja, pero Rock y Exo también, se mostraron divertidos por la situación y no le dieron lugar al sujeto. Al irse, me hablaron de él en tono jocoso, como un “aparato”, un “virgo” y un “rarito”, y aunque fue el más notorio, no fue el único del cual se burlaron. Esto podría pensarse como una dinámica de muchos sub-grupos con poca apertura y diálogo, no obstante, en el resto de aquel cumpleaños fueron numerosas las veces que los diferentes miembros hablaron con otros sujetos e incluso abrieron la ronda, ya sea a una chica para jugar con nosotros en una vieja máquina de video o como a un joven que se mostró interesado por la consola portátil que estaba utilizando Rock. En otros casos fueron ellos quienes se sumaron temporalmente a otro grupo para hablar o saludar a alguien que conocían, ya sea por jugar a juegos online con ellos o por haber hablado en otro evento. De esta manera, me animo a pensar más en discriminación endogrupal a determinados otakus “ideales” que en sub-grupos cerrados.

22. Cantante que realiza presentaciones en convenciones y eventos, cantando openings de anime.

23. Un informante que aún no entrevistado.

Ahora bien, si durante las entrevistas y los trabajos de campo no logré diferenciar entre una identidad otaku y una *gamer*, más allá de su autoadscripción y a pesar de sí haber encontrado individuos que solo les gustaba una de las dos cosas, me parece que es en la encuesta realizada en los grupos Jigoku y Otakus de Buenos Aires, en donde más claro se ve la íntima relación que existe entre ambos pasatiempos.

Como primer punto, tomando toda la encuesta (a nivel global), de los 318 que contestaron, 258 dijeron que les gusta mucho el anime o son fanáticos (desde ahora serán llamados seguidores), siendo, de los pasatiempos consultados²⁴, el más popular. Lo curioso es que el segundo más popular no fue el manga sino los videojuegos, con 215 personas que dijeron que les gustaba mucho o eran fanáticos. Otro dato a tener en cuenta es que, a pesar de que se suele decir que en estos grupos los otakus son mayoría y los *gamers* minoría, son más quienes contestaron ser fanáticos de los juegos de video (109) que quienes contestaron ser fanáticos del anime (80).

Para darle un poco de contexto a los datos expuestos, vale decir que el 63,2 % de quienes contestaron dicen ir a uno o más eventos por trimestre, el 68,6 % contestó que forman parte de algún grupo en el cual todos son seguidores del anime, el 65 % dijo tener un amigo otaku, aunque solo el 20 % dijo ser otaku. Si bien estos datos parecen coincidir con lo expuesto previamente, no nos terminan de decir la relación que hay entre seguidores de anime y de videojuegos.

Intentado ver las diferentes relaciones dentro de la encuesta, tomando en cuenta solo aquellos

encuestados de 18 años o más y que residan en Capital Federal o Buenos Aires, nos quedan 153 sujetos que contestaron que les gusta mucho el anime o son fanáticos y 144 que respondieron lo mismo sobre juegos de video. De ellos, 114 colocaron que les gusta mucho o son fanáticos en ambos ítems, lo cual significa que el 74,51 % de los seguidores del anime también lo son de los juegos de video, mientras que al revés se da en el 79,17 %. En cambio, ese número baja a 92 al considerar a quienes contestaron por el anime y el manga. Desglosando estos números un poco más, 49 encuestados respondieron ser fanáticos del anime y 70 fanáticos de los juegos de video; ahora, 26 contestaron ser fanáticos de ambos, mientras que otros 30 que contestaron ser fanáticos de los juegos, dijeron que el anime les gusta mucho, y 14 fueron los casos del sentido inverso.

Siguiendo con los 113 individuos que dijeron que les gusta mucho o son fanáticos en ambas categorías, solo 31 de ellos se consideran otaku, aunque 78 dicen tener amigos otakus. Es curioso que estos datos sean muy similares a los mostrados en la encuesta general, un 27 % contra un 20 % dicen ser otakus (en el caso del anime y manga, sube a 31,8 %), mientras que un 69 % de quienes les gusta mucho o son fanáticos del anime y los juegos de video, contestó tener amigos otakus, contra un 65 % de la encuesta general. A su vez, 77 de los 113 individuos tomados en esta muestra, dijeron ir al menos a 1 evento trimestral, haciendo el 68,14 % contra el 63,2 % de la encuesta global. De estos 113 individuos, 76, o sea un 67,25 %, contestaron pertenecer a un grupo de seguidores del anime, contra un 68,55 % del global.

Por otro lado, de los 113 individuos, casi la mitad (56) contestaron haberse sentido discriminados por ver anime, al menos alguna vez. Pero de la misma muestra, 71 (62,83 %) dijeron que los

24. Los pasatiempos por los que fueron consultados fueron anime, manga, videojuegos, cultura japonesa, asistir a eventos y música japonesa. En cada uno debían contestar por una opción entre: soy fanático, me gusta mucho, me gusta poco, no me gusta.

otakus son inmaduros²⁵; 40 (35,39 %) indicaron que hay cierta cuota de verdad en el estereotipo que indica que los otakus son “perdedores”; mientras que 28 (24,77 %) indicaron que los otakus suelen ser vírgenes²⁶.

Ahora bien, tomando solo los 31 encuestados de este grupo que se consideran otakus, vemos que la cantidad que colocó cierta cuota de verdad en dichos estereotipos se reduce a 14 (45,16 %), 4 (3,53 %) y 5 (4,42 %) respectivamente. Esto nos indica tres cosas: hay una fuerte caída en la aceptación de los estereotipos negativos en aquellos que se consideran otakus; los estereotipos siguen apareciendo, aunque en menor medida; el estereotipo más aceptado, en mayor o menor medida y por mucha diferencia en ambos casos, es el de la inmadurez, mientras que entre quienes no se consideran otakus, el segundo más aceptado es el que los describe como perdedores, y en el caso de quienes aceptan ser otakus, por corto margen, y con fuerte rechazo en ambos casos, el de la virginidad.

Con los diferentes datos recolectados en instancias diferentes ¿se puede llegar a la conclusión que hay dos grupos identitarios diferentes en los eventos, uno que responde al nombre de otakus y otro al de *gamers*?

Discusión

Como ya adelanté en la introducción, es frecuente la concepción de *gamers* y otakus como dos grupos diferenciados dentro un movimiento que los engloba a ambos: el frikismo. Según estas miradas, ellos compartirían un espacio de interacción común, pero tendrían identidades diferenciales.

25. Se toman en este caso aquellos que contestaron “en algunos casos sí”, “por lo general sí”, “sí y totalmente”.

26. En este caso, a diferencia del resto, no se tomó “en algunos casos sí” por cuestiones metodológicas.

Álvarez-Gandolfi (2015) va más allá y plantea una subordinación de los *gamers* hacia los otakus, ya que, al ser minoría y marginales, en estos eventos suelen ser desplazados a determinados espacios. Sin embargo, los *gamers*, no aceptarían esa subordinación pasivamente, sino que, ellos también se contrapondrían intentando diferenciarse de los otakus y realizando una “lucha discursiva”, considerándolos infantiles y raros, colocando estereotipos negativos sobre ellos: “[Los *gamers*] se diferencian calificándolos como “zarpados”, “frikis”, “loquitos” o “raros” pues consideran que disfrazarse de cosas “raras” o cantar “todo el tiempo en japonés” son prácticas excesivas” (p.51).

Si bien considero que en las convenciones puede haber seguidores del anime que se autoadscriban como otakus y se diferencien de los *gamers*, y viceversa, estos casos son marginales y no tienen una influencia importante en la dinámica grupal, ya sea en los eventos, como también en los foros y juntas por fuera de la organización formal. En cambio, al dar por sentado una identidad grupal en base a una autoadcripción, se invisibilizan fenómenos que considero cruciales para entender la identidad y la dinámica de estos grupos.

En el apartado anterior he mostrado la cercanía entre los seguidores del anime y los seguidores de los videojuegos, tanto desde lo estadístico como desde las entrevistas y el trabajo de campo. En promedio, un 75 % de quienes dicen gustarles mucho o ser fanáticos de una de las categorías, también dice serlo de la otra. A su vez, un sujeto, Rock, puede considerarse *gamer* en situaciones informales, y otaku en la formalidad de una entrevista anónima. Por otro lado, Ninja puede ser fanático de los juegos de video, fanático del anime, pero no considerarse ni otaku ni *gamer*. YuYagami puede ir a un evento disfrazado como Mario Bros (personaje de un

videojuego), puede ser abiertamente fanático de los videojuegos, pero cantar openings de anime y considerarse “medio otaku”. Estos ejemplos y números hablan de una relación estrecha entre ambos pasatiempos más que de una diferenciación tajante.

Borda y Gandolfi (2014), al problematizar las respuestas de los otakus ante el ataque y la ridiculización sufrida por los medios de comunicación en el contexto de la investigación policial sobre el asesinato de Ángeles Rawson, plantean una serie de respuestas:

- Se defienden contra los ataques
- Reafirman su identidad
- Aceptan la rareza
- Producen reacciones comunitarias
- Toman conciencia sobre representaciones mediáticas

Si bien me parece interesante el trabajo que estos dos investigadores realizan, al realizar mi propio trabajo de campo, etnografía virtual, entrevistas y encuestas, solo me encontré un esquema similar muy marginal, casi nulo, siendo muy poco representativo. No obstante, esto puede deberse al momento particular en el cual Borda & Gandolfi lo estudiaron, una coyuntura de crisis social, desde los términos de Victor Turner (1988), por lo que esa condensación social y eliminación de las diferencias internas y proliferación de las reacciones comunitarias, podrían tranquilamente entrar en un esquema de comunistas temporales.

Sin embargo, el panorama con el cual me encontré, tan solo dos años después, difiere mucho de aquel esquema planteado por Borda y Gandolfi, pues solo un 20 % de los encues-

tados se consideró otaku, subiendo a apenas un 27 % entre quienes dicen ser seguidores del anime y los juegos de video. Sin embargo, dentro de los mismos grupos, un 65 % en la global, y un 69 % entre los seguidores, dicen tener algún amigo otaku. El caso inverso se dio en las entrevistas de Exo y Rock, donde Exo no considera otaku a Rock, pero el segundo sí se considera como tal.

Este punto es muy interesante puesto que indica que el no considerarse un otaku no viene de la mano de una negación del término en Buenos Aires, ya que, de esa manera, debería ser considerablemente más bajo el número de amigos a quienes se considera otaku. ¿Cómo se explica esto? La clave me parece que se encuentra en los estereotipos negativos y las formas en que los individuos lidian con ellos. Vimos que los tres entrevistados que no se consideraron otakus, por momentos defendieron el pasatiempo e incluso a los otakus, pero en otros momentos de la entrevista y/o charlas informales en eventos, colocaron dichos estereotipos en los otakus.

Por otro lado, un esquema recurrente en las entrevistas fue negar la adscripción al grupo identitario otaku con base en la ausencia de uno o más puntos de sus características en contrapartida a la propia definición que ellos mismos dieron sobre qué es un otaku. A su vez, en la encuesta realizada vimos cómo los estereotipos negativos siempre aparecen dentro del mismo grupo, y cómo crecen estos estereotipos dentro de los sujetos que no se consideran otakus a pesar de gustarles mucho o ser fanáticos del anime y los videojuegos.

En la tabla 1 se puede observar que, si bien auto-adscriptos al término otaku como no auto-adscriptos, en menor o mayor medida catalogan a los otakus como inmaduros, en otros dos estereotipos negativos es muy fuerte la diferencia entre ambos.

Tabla 1. Relación entre la respuesta sobre considerarse otaku o no y la afirmación (total o parcial) sobre la veracidad de los estereotipos negativos más comunes que caen sobre los otakus.

	Otaku como inmaduro (%)	Otaku como perdedor (%)	Otaku como virgen (%)
Soy otaku	45,16	3,53	4,42
No soy otaku	69,51	43,9	28,05

Con un esquema, al parecer, tan caótico, en el cual resulta imposible predecir si un individuo se va a definir o no como un otaku, cada entrevistado parece defender y estereotipar a los otakus y no hay nada que parezca indicar la separación de quienes son fanáticos del anime y quienes lo son de los videojuegos; es cuando me parece más oportuno tomar, precisamente, la teoría del caos.

Muchas veces esta teoría es mal entendida, utilizada por investigadores de diferentes corrientes para mostrar un mundo caótico y sin patrones. No obstante, la teoría del caos, precisamente, busca demostrar lo contrario a aquello. De manera extremadamente resumida, lo que los investigadores que siguen esta teoría buscan encontrar es el orden dentro del caos²⁷.

En la ecuación de Lorenz, por ejemplo, el caos existe al seguir el recorrido de la función con determinada condición inicial. Debido a la dependencia sensible a las condiciones iniciales, un cambio en un decimal termina provocando un cambio total a las pocas iteraciones. No obstante, al visualizar un espacio, cada condición inicial acaba por mostrar la misma estructura.

Entonces, recapitulando, aquí no intento realizar una función matemática o un modelo formal que le de orden al caos. Lo que intento mostrar es un esquema que permita ver los patrones de

esta dinámica, aunque por el momento sea simplemente tentativa.

Hasta el momento, he propuesto numerosas críticas al modelo que indica que *gamers* y otakus son dos grupos diferentes, con identidades diferentes, pero que comparten un espacio en común. Considero que he recolectado datos suficientes para, al menos, poner en tela de juicio aquella posición. Pero hasta el momento no propuse una hipótesis alternativa y esclarecedora del por qué la confusión. Sin embargo, puede comenzar a aclararse el panorama si se siguen los diferentes puntos que fui marcando hasta el momento.

- Auto-adscripción baja, pese a mostrar las características de un grupo identitario.
- Alta adscripción a amigos y pertenencia a grupos de fans.
- Existencia de estereotipos negativos entre los cuales, los más recurrentes son inmadurez, virginidad (en caso masculino) y falta de éxito social.
- Diferentes reacciones endogrupales hacia los estereotipos negativos, incluso en la misma persona en momentos diferentes. Uso y crítica de los estereotipos.
- Diferentes estrategias individuales para sobrellevar los estereotipos negativos sobre los otakus.

27. Para más información de la aplicación de teorías del caos a ciencias sociales, invito a leer artículos y trabajos del grupo "Antropocaos".

Es dentro de este último punto donde me quiero detener. He mostrado, principalmente, una estrategia utilizada: la negación de pertenecer al grupo. Sin embargo, no es la única. Dentro de la etnografía virtual y la encuesta, numerosas veces me encontré con la afirmación de los estereotipos negativos en el grupo y la adscripción al grupo, pero la negación individual de poseer dichos estereotipos. Souza (2006) explica esto siguiendo las teorías de la identidad social (TIS). Plantea una dicotomía entre la identidad social y la identidad personal, a través la cual los sujetos admiten la pertenencia a un grupo infravalorado, pero, como individuos, niegan verse afectados por las evaluaciones y características negativas. Siguiendo este esquema, en el caso otaku podría verse así: “Soy otaku, los otakus son inmaduros, yo no soy inmaduro”.

Souza (2006) expone otra estrategia para la construcción de una identidad social positiva dentro de grupos infravalorados: la comparación con grupos considerados inferiores. En relación con esto, propongo otra estrategia como el meollo de la cuestión de este artículo: considerar la diferenciación, la adscripción a la categoría *gamer* y la oposición y la ridiculización a los otakus, como parte de estas estrategias de los individuos para separarse de los estereotipos negativos otakus y seguir siendo parte de los eventos y la dinámica grupal. El ser *gamer*, siguiendo esta postura, permitiría, a pesar de los estereotipos que puedan caer sobre ellos, mantener una identidad social positiva, comparándose con un supuesto grupo inferior e idealizado: los otakus.

Si se tiene en cuenta lo repasado hasta el momento, todo parece apoyar esta idea: la falta de auto-adscripción otaku; la notoria diferencia entre considerarse a uno mismo como otaku y considerar a un amigo; y la estrecha relación dentro de los individuos entre gustarle mucho o ser fanático del anime y gustarle mucho o ser fanático de los videojuegos.

De esta manera, es posible que, debido al paralelismo planteado por algunos estudiosos del tema entre identidad y auto-adscripción, en algunos casos en los cuales los individuos que forman parte del grupo identitario se relacionan de una manera específica con los estereotipos negativos que caen sobre el grupo, dicho paralelismo oculte relaciones y entramados de la dinámica del grupo como tal y otorgue falsas pistas para su comprensión.

Conclusiones

En este artículo he expuesto la complejidad de la dinámica de la identidad otaku y cómo su categorización (y de los *gamers*), con base exclusivamente en la auto-adscripción, esconde relaciones entre la identidad, la auto-adscripción y el manejo de los estereotipos negativos, mucho más complejas. Los *gamers* no serían un grupo identitario que comparte un lugar común y una cultura friki con los otakus y a su vez se diferenciarían de ellos discursivamente en cuanto a prácticas e identidad, pero realmente, el considerarse *gamer* en vez de otaku, es una entre muchas estrategias de un sector de los asistentes a eventos para alejarse de los estereotipos negativos que ellos sufren.

He mostrado que no hay diferencias sustanciales (entre los participantes de estos eventos, mayores de edad de Buenos Aires y CABA) entre quienes son seguidores de los videojuegos y quienes lo son del anime, y que, incluso, hay una relación más estrecha entre estos dos pasatiempos que entre dos típicamente “otakus”, como serían ver anime y leer manga. Esta diferencia, en cambio, sí puede llegar a verse un poco más notoria en menores de edad, así como también puede aparecer en mi población estudiada, pero de manera tan marginal que no se puede hablar de dos grupos identitarios diferentes. Ambos postulados, que no comparto ni niego, pueden ser objeto de nuevas investigaciones, y el producto de la comparación entre

estas y el presente artículo puede arrojar nuevos datos para esta creciente temática.

También he mostrado que, incluso entre los más seguidores del anime y los videojuegos, en puntos como auto-adscripción, participación de eventos, tener algún amigo otaku y formar parte de algún grupo en el cual todos los participantes sean seguidores del anime, no hay grandes diferencias con la encuesta global realizada, que incluye de otras provincias, edades y, principalmente, encuestados que dicen no ser muy seguidores de uno u otro pasatiempo.

Este panorama que se desprende del artículo de investigación realizado no es, sin embargo, algo concluido, sino que es un puntapié inicial. En Argentina no son muchos los investigadores que trabajan con este fenómeno en crecimiento, y es por eso que me parece muy importante comenzar a refinar las categorías que se utilizan, tales como qué es un otaku, qué es un *gamer* y qué es un friki.

De esta manera, es necesario alejarse de las definiciones del sentido común a la hora de marcar los límites de un grupo identitario, pues estas nos llevan a un simplismo que perjudica el nivel y el alcance de nuestro análisis. Así mismo, desde la antropología están cobrando cada vez más relevancia los estudios sobre identidad, y, aunque las discusiones teóricas sobre dicho concepto no avancen con el mismo ímpetu, es necesario comenzar a pensar en un concepto de identidad relacional, que no sea solo aplicable a determinados casos, sino que logre un grado de consenso y versatilidad mayor.

Por último, invito a más antropólogos y científicos sociales de otras disciplinas, a acercarse a los estudios de la cultura japonesa en Latinoamérica y la influencia que ejerce en menores y mayores, en busca de una mayor comprensión de un fenómeno en alza, y que, a su vez, no es muy tenido en cuenta por los medios académicos.

Agradecimientos

Principalmente quería agradecer a Rina, Rock, Ninja y Exo, quienes compartieron numerosos eventos conmigo y nunca se mostraron molestos ante mis continuas preguntas e inquietudes.

También me gustaría agradecer a los grupos “Antropocaos” y “Argonautas del Caos”, por ser mi constante soporte teórico-metodológico, así como también, ser el lugar de tantos debates aclaradores y superadores.

Referencias bibliográficas

Álvarez-Gandolfi, F. (2015). Culturas fan y cultura masiva: Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers. *La trama de la comunicación*, 19, 45-65.

Aragón, A. (2012). Otakus y Cosplayers. El reconocimiento social del universo manga en España. *Puertas a la lectura*, 24, 58-70.

Valencia, M. M. (2000). La triangulación metodológica: sus principios, alcances y limitaciones. *Revista Udea*, 18, 13-26.

Bernard, R. (1995). *Métodos de investigación en Antropología*. California, Estados Unidos: AltaMira Press.

Borda, L. y Álvarez-Gandolfi, F. (2014). El silencio de los otakus. Estereotipos mediáticos y contraestrategias de representación. *Papeles de trabajo*, 8(14), 50-76.

Cobos, T. L. (2010). Animación Japonesa y Globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 72, 11-28.

Núñez, R. y Huerta, D. (2014). Una Aproximación a los Estudios Sobre los Otakus en Latinoamérica. *Contextualizaciones Latinoamericanas*, 6(10), 1-9.

- Gavrus, A. (2015). Los otakus en Barcelona: ¿Una afición pasajera? *Afin*, 73, 1-15.
- Ibarrola, D. S. (2017). ¡Atrápalos ya! Prácticas y relaciones sociales en torno a Pokémon Go. *Lúdicamente*, 6(11), 1-17.
- Miceli, J. E. (2014). La representación discursiva de la identidad en la cumbia villera argentina. Recuperado de: <https://jorgemiceli.files.wordpress.com/2014/03/jmiceli-2005-la-construccion3b3n-identitaria-en-la-cumbia-villera.pdf>
- Perillán, L. (2009). *Otakus en Chile* (Tesis de licenciatura). Universidad de Chile, Santiago, Chile.
- Rivera, R. (2009). The otaku in transition. *Journal of Kyoto Seika University*, 35, 193-205.
- Samaja, J. (2010). *Epistemología y Metodología*. Buenos Aires, Argentina: Eudeba.
- Souza-Cruz, F. (2006). *Género, Psicología y Desarrollo Rural: La construcción de nuevas identidades*. Madrid, España: Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación.
- Turner, V. (1988). *El proceso ritual: Estructura y antiestructura*. Madrid, España: Taurus.
- Turpo, O. (2008). La netnografía: un método de investigación en Internet. *Educar*, 42, 81-93.
- Ueda, T. (2007). Otaku Culture and Its Discontents. En *The Colloquium in Visual and Cultural Studies*. Coloquio llevado a cabo en la Universidad de Rochester, Nueva York, Estados Unidos.